

CRÉER, PENSER, ÉCRIRE DES SCÉNARII AUJOURD'HUI

Benoît Labourdette

Édition du 23 juillet 2026

[Accès sommaire](#)

Benoît Labourdette

Benoît Labourdette est cinéaste, pédagogue, chercheur et consultant en innovation culturelle et stratégies numériques. Il est aussi artiste pluridisciplinaire et président de l'agence Benoît Labourdette production, qui construit des expériences culturelles et numériques et développe l'ingénierie créative.

Il a réalisé 6 longs métrages documentaire ou de fiction expérimentale et 350 courts métrages. Il a fondé entre autres le « Festival Pocket Films » avec le Forum des images en 2005, co-fondé la « Fête du court métrage » avec le CNC en 2011 et inventé le projet collaboratif « Par ma fenêtre » pendant la crise du Covid-19 en 2020. Il produit, écrit et réalise fictions, documentaires, œuvres expérimentales, participatives et films institutionnels aux formats innovants. Sa démarche créative est pluridisciplinaire, il intervient en dialogue avec les champs de la peinture, du théâtre, du musée, de la photographie, de l'architecture et de la musique.

Depuis 30 ans, il anime des formations à la réalisation de films et d'œuvres pour les nouveaux médias dans le cadre de formations professionnelles, d'écoles de cinéma, comme la Fémis, ou de nombreuses universités. Il explore les nouveaux types de récits liés aux innovations technologiques (interactivité numérique, téléphone mobile, drones, réalité virtuelle, réseaux sociaux...). Il accompagne par du conseil et de la formation professionnelle entreprises, institutions et collectivités dans leurs stratégies d'innovation culturelle et sociale, notamment vis à vis de la jeunesse, en appui sur les nouvelles technologies et les nouveaux usages, dans la perspective des droits culturels. Il encadre aussi le développement de plateformes web

créatives et collaboratives. Il partage de nombreuses
ressources sur le site web
www.benoitlabourdette.com

Sommaire

La version PDF de ce livre est interactive, pour faciliter son usage en tant qu'outil de travail. Dans le sommaire, les titres sont cliquables et amènent directement aux chapitres du livre.

À l'intérieur des chapitres, l'en-tête et le bas de page sont cliquables aussi, permettant retrouver ce sommaire de façon immédiate.

À la fin de chaque sous-chapitre du livre, des liens vers d'autres sous-chapitres qui y sont reliés sont cliquables aussi, pour permettre un accès direct de façon transversale. Des thématiques reliées sont aussi proposées et cliquables.

On peut retrouver [l'ensemble des thématiques](#) en fin de livre, qui proposent des listes de sous-chapitres, cliquables aussi.

Note : Ce texte n'est pas encore écrit en langage inclusif. Il le sera pour sa version finale.

INTRODUCTION

QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

A quoi sert un scénario ?

Un objet transitoire et insituable.

- Deux fonctions
- Le scénario sert à convaincre
- Le scénario sert à organiser
- De l'objet transitoire
- L'intelligence artificielle
- Cinéma et jeu vidéo
- Des films sans scénario
- Travailler autrement pour faire autre chose

Qu'est-ce qu'un scénario ?

Introduction à une vision philosophique d'un objet technique et artistique.

- Qu'est-ce que le cinéma ?
- Le scénario, un objet plus insituable qu'on le croit

Les spécificités de l'écriture scénaristique

Comment écrire en scénario ?

- La structure technique d'un scénario
- L'écriture elle-même
- Le son
- Une minute par page
- Le scénario de documentaire

Comment écrire un scénario ?

Premières pistes.

- Un point commun à tous les scénaristes
- Les moyens de s'y retrouver
- La souplesse de modification
- Hiérarchiser l'information

PARTIE 1 : LES FONDEMENTS DE L'ÉCRITURE SCÉNARISTIQUE

LA STRUCTURE DE BASE D'UNE HISTOIRE

Qu'est-ce qu'une histoire ?

De la fractalité narrative.

- La structure de base d'une histoire
- L'histoire à ses différents niveaux de granularité
- Note sur la structure en trois actes

La scène d'exposition

Contrainte ou opportunité ?

- Une contrainte indispensable
- Des astuces pour faire passer les informations
- L'opportunité d'engager le spectateur en profondeur

La clé dans la serrure

Outil de construction des paliers narratifs.

- La métaphore de la clé et de la serrure
- Les paliers narratifs

Le bouton poussoir

Pour des coups de boost à des étapes de l'histoire.

- Un interrupteur magique

TECHNIQUES NARRATIVES

Maîtriser le suspense

À partir de la méthode d'Alfred Hitchcock.

- Hook ?
- Enjeu
- Comment réussir un film ennuyeux
- Comment réussir un film passionnant

- La mécanique de construction du suspense
- Bonus : l'inspecteur Columbo
- Un outil narratif de premier plan

La fabrication des souvenirs

Rendre le film adhérent.

- Pourquoi certains films semblent faux et superficiels ?
- Fabriquer des souvenirs

La démarche d'enquête

Pourquoi tant de policiers à l'écran ?

- L'enquête, une passion pour les spectateurs
- Le discours de la méthode

La rétention informationnelle

Manipulation ou tension narrative ?

- Une astuce narrative récurrente
- L'efficacité de la dépendance
- Quelle éthique pour le film ?

La technique du trompe l'œil

Pour rendre l'univers du film crédible.

- Star Wars en plein Paris ?
- De la ville au scénario

Dialogues indispensables ?

Méthode pour des dialogues (in)utiles.

- Qu'est-ce qui est indispensable ?
- Un indispensable non fonctionnel
- Comment écrire les dialogues ?
- Une oralité décalée
- L'observation
- L'improvisation
- La lecture

L'astuce du charmeur de serpent

Pour construire le rythme de la respiration

émotionnelle.

- Pourquoi charmer un serpent ?
- Comment charmer un serpent ?

La théorie de la porte qui se ferme

Jouer sur la frustration du spectateur pour créer une tension narrative.

- La construction d'un trop-plein énergétique dans la vie réelle
- Nous ne nous identifions pas aux personnages du film
- Fabriquer du trop-plein énergétique pour le spectateur d'un film
- « Charger » électriquement des éléments narratifs

Descendre l'escalier en marche arrière

L'art du flashback inversé.

- Le flashback comme système d'approfondissement
- La pyramide qui se découvre et nourrit le présent
- Du généalosime scénaristique

La technique des doigts palmés

Pour faire avancer les histoires de façon puissante.

- Et si on comparait les éléments narratifs à des doigts ?
- Envisager la narration comme un volume et un poids à déplacer

Le principe des conséquences et des oppositions

Comment deux mots peuvent transformer la force narrative d'un scénario.

- La puissance des connecteurs logiques
- Un ancrage dans la vie

- Référence

LE TEMPS ET L'ESPACE DANS LE SCÉNARIO

Scénario et architecture

Une structure sous-jacente essentielle.

- Le cinéma est aussi un art architectural
- Première dimension : le parcours architectural général entre les scènes
- Deuxième dimension : le parcours dans chaque unité d'action
- Troisième dimension : la relation psychologique des personnages aux lieux qu'ils traversent
- Quatrième dimension : la façon de filmer les lieux
- Cinquième dimension : l'espace sonore
- Une architecture à plusieurs dimensions

L'alternance du jour et de la nuit

Pour des scénarios organiques.

- Un film vivant et organique ?
- Mettre en œuvre l'alternance, même si elle n'y est pas

Un film au passé

Précisions sur le temps du déroulement des films.

- Le temps du cinéma
- Barry Lyndon
- Les plans larges
- Le zoom arrière
- Les costumes
- Les ruines
- L'inspiration

PARTIE 2 : LES OUTILS ET MÉTHODES DE CRÉATION

TECHNIQUES POUR STIMULER LA CRÉATIVITÉ

Trouver l'inspiration dans les décors

Pour des films réalistes et ambitieux.

- Tout imaginer...
- Ou imaginer mieux
- Pour de meilleurs films

La technique du tamis

Une solution pour le manque d'inspiration.

La banque d'idées

Une malle au trésor pour le scénariste.

- Ce qui constitue les histoires
- La fabrication de l'outil
- Du temps gagné

Le mind mapping pour construire un scénario

Pratique outillée de l'agilité intellectuelle.

- Oublions Syd Field
- Le mind mapping
- La page blanche
- La structure globale
- La mind map pour tout ?

Dessiner pour écrire

Technique pour libérer le cerveau.

- Dessiner, une activité qui demande des compétences ?
- Le moment du blocage dans l'écriture d'un scénario
- Le dessin pour le pas de côté

Recherche scientifique et scénario

L'exigence scientifique gage de la qualité du scénario.

- Documentation, expérimentation et Sergio Leone
- Ontologie du cinéma et de la recherche
- L'enquête sociologique
- Mise en pratique de la recherche

LES ÉMOTIONS ET L'INSPIRATION

Sérendipité et écriture de scénario

Désordonner l'écriture.

- La structure du scénario : l'iceberg invisible
- La sérendipité : une alliée créative
- L'imprévu comme source d'inspiration
- Se mettre en état de réceptivité
- Oser l'inutile pour révéler l'essentiel
- Créer une relation intime avec le spectateur

Nos émotions vécues comme source du scénario

Encouragement à se risquer dans l'écriture.

- Retrouver ses émotions
- Cultiver l'inconfort
- Évaluer à l'aune de notre vécu

Rêve, psychanalyse et scénario

Pour un travail scénaristique avec l'inconscient des spectateurs.

- Le cinéma et la psychanalyse, deux naissances contemporaines
- Les scènes de rêves
- L'inconscient pour faire lien

LES LOGICIELS ET OUTILS NUMÉRIQUES

Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées

Le bon usage du raisonnement des machines.

- Évident pour certains, nouveau pour les autres
- Il ne fait pas à notre place, il nous inspire
- Et l'écologie, dans tout ça ?

Les logiciels d'écriture de scénario

Des outils qui nous formatent ou qui nous émancipent ?

- Pourquoi utiliser un logiciel spécifique pour écrire un scénario ?
- L'histoire des styles en informatique
- L'histoire des logiciels d'écriture de scénario
- Une sélection de logiciels d'écriture de scénario

« Scrivener » pour écrire un scénario

Un outil atypique et très puissant.

- Pourquoi un logiciel spécifique pour écrire un scénario ?
- Être libre
- Un texte qui nous dépasse
- Interface de Scrivener
- Le « tableau d'affichage »
- La « compilation »
- Alors utile ?
- Plateformes et prix

Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Pourquoi s'en priver ?

- Les prototypes
- Le scénariste a besoin du film qui n'existe pas encore, c'est une utopie
- Passer à l'acte, en numérique

PARTIE 3 : LES DIMENSIONS PSYCHOLOGIQUES ET PHILOSOPHIQUES

LA PSYCHOLOGIE DES PERSONNAGES ET DU SPECTATEUR

Le processus d'identification au personnage

Exploration du creux des personnages de fiction.

- Les clés de l'identification
- Le personnage principal, c'est nous

De la liberté du spectateur

Pour une éthique de la relation entre le film et le spectateur.

- Une éthique de la relation entre l'œuvre et son spectateur
- Contre la manipulation
- De la démocratie du scénario
- Barry Lyndon
- De la délicatesse des chefs d'œuvre

Scénario et psychologie

Dépasser la psychologisation des personnages.

- Une focalisation trop forte sur la psychologie des personnages
- Le spectateur est le personnage principal du film
- La psychologie du spectateur

L'ascenseur émotionnel

Éthique et manipulation dans le cadre du scénario.

- La manipulation psychologique
- Des personnages qui se manipulent entre eux

- Manipuler le spectateur avec éthique
- Comment mettre cartes sur table ?

Jouer de la reconstruction narrative

Prise en compte des connexions neuronales du spectateur.

- Un jeu très pratiqué
- Créer la connivence avec le film
- Écrire dans les neurones du spectateur

Pour une considération pondérée des personnages

L'art de créer des sensations physiques chez le spectateur.

- Un sac à dos et un culturiste
- Volume, comparaison et sensation
- Déclinaisons des différentes natures de poids

Le remplacement de personnages

Toucher l'inconscient du spectateur.

- Et si on était plus que nous même ?
- Dépasser la rationalité

L'ANTHROPOMORPHISME ET LES NOUVEAUX RÉCITS

Anthropomorphisme et scénario

Se situer dans le régime du vivant.

Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Anthropologie de l'écriture contemporaine.

- Changements anthropologiques induits par les technologies
- Pour une culture du changement
- Big Blue, Alphago et l'apprentissage profond
- Des machines scénaristes

LA VÉRITÉ ET LE RÉEL DANS LE SCÉNARIO

La « vérité » du scénario

Méthode de créativité.

- Fiction, documentaire ou expérimental : une vérité commune
- La justesse : écoute de l'intuition
- L'erreur du « bien faire » : oublier les critères de jugement
- Faire lire inlassablement
- Embrasser la globalité
- Ne pas chercher à plaire à tout le monde
- Le travail et la maîtrise

Écrire un scénario de documentaire

Pistes pour un exercice d'équilibrisme.

- Au départ des questions
- La réalité des réalisateurs
- La rencontre avec le réel
- La réalité de la production
- Deux solutions
- Pourquoi écrire un scénario de documentaire ?

L'application du sans contact

Pour ancrer des émotions dans le corps du spectateur.

- Nous voulons impliquer les spectateurs
- Partager la même sensation physique que le personnage

Ontologie du scénario, partie 1

Le scénario n'est-il pas à l'opposé du cinéma ?

- Qu'est-ce que le cinéma ?
- Le scénario, à l'opposé du cinéma ?
- De l'autonomie du scénario en tant que

forme d'art

PARTIE 4 : LES ASPECTS TECHNIQUES ET PROFESSIONNELS

LE MONTAGE ET LE SON

Le montage à distance

Un concept formel puissant au service du scénario.

- Les théories du montage
- L'effet Koulechov
- Le montage à distance
- L'application au scénario
- Dépasser la psychologisation

Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario

La matérialité du cinéma, dès l'étape du scénario.

- Pensée physiologique du scénario
- Le son représente 70% du film
- Comment écrire le son d'un film ?

La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Contre les idées reçues, pour la diversité d'expression.

- Littérature et cinéma
- La voix-off est un élément purement cinématographique
- Éloge de la voix

LE SCÉNARIO ET LES NOUVEAUX MÉDIAS

Prendre en compte la capillarité narrative

Envisager son scénario en relation aux autres scénarios.

- Les liens entre les récits
- Tenir compte de la capillarité narrative
- Le phénomène de résonance
- Comment doter son film de la capacité de résonance
- Exemples de capillarité narrative sur TikTok

L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Nouvelles technologies, nouvelles façons d'écrire.

- Est-ce que l'on conçoit les scénarios différemment du fait de l'existence et de l'exploitation future sur DVD ?
- Le cinéma
- Le film institutionnel
- Comment écrire ces nouveaux scénarios ?
- La survie du scénario académique

PRÉSENTER ET DÉFENDRE SON PROJET

L'art du pitch

Méthode de construction de projets cinématographiques.

- Pitcher pour co-construire
- Le moment du pitch
- Ne pas chercher à convaincre, mais démarrer une collaboration
- Donner corps ensemble, tout en restant aligné avec soi-même

Présenter oralement son projet de film à une commission

Savoir se préparer et répondre aux attentes.

- Pourquoi la présentation orale
- Pourquoi c'est important
- « Dramaturgie » de la présentation orale

- Enjeux de la présentation orale
- Mais que dire de plus que ce qui est écrit dans le dossier ?
- Se préparer à la présentation orale
- L'essentiel

PARTIE 5 : LES APPROCHES EXPÉRIMENTALES ET INNOVANTES

LES TECHNIQUES VISUELLES ET NARRATIVES

L'importance de la nature dans un scénario

Pour une dimension organique de la relation aux films.

- Notre nature mobilisée

La réalité subjectivée

L'intelligence du basculement du réel.

- Un nouvel effet de style ?
- L'épaisseur du film
- Divers niveaux d'usage de la réalité subjectivée

Le petit vélo du scénario

Pour une mécanique rythmique de l'écriture.

Le flou de mouvement

Une technique du cinéma d'animation au service du scénario.

- La technique du mouvement fluide
- L'application de cette technique dans le scénario

LES NOUVELLES PERSPECTIVES NARRATIVES

Le personnage de non-fiction

La réinvention des récits sur les réseaux sociaux.

- Un langage et des pratiques audiovisuelles qui se réinventent
- Un nouveau type de scénario
- 1. Des scénarios comme des canevas
- 2. La récurrence des éléments

- 3. Le sujet, la thématique
- 4. Le rythme
- Améliorer toutes les productions audiovisuelles

Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !

Méthode d'écriture et de créativité.

- L'irréalité de la page blanche
- L'observation et la vérité
- Jean-Luc Godard
- La technique de filmer le scénario
- Créer du matériau inspirant
- L'importance du son et l'interdiction du zoom
- Toucher le cinéma

L'astuce de la télépathie

Pour un scénario rhizomique.

- Au-delà de la rationalité
- Pour un effet de réel puissant
- L'intégrer dans l'écriture

L'écrit à l'écran

Travailler la relation entre texte et image.

- Le cinéma, bien au-delà des images
- Le numérique et la bascule dans l'écrit

REMERCIEMENTS

INTRODUCTION

Pourquoi ce guide ?

Il existe de nombreux guides d'écriture de scénario qui prétendent être objectifs, qui affirment expliquer la narration de manière universelle. C'est faux, à mon avis. Un film est un objet extérieur à nous, créé dans le cadre d'une culture spécifique. Il répond à des attentes supposées des publics par les professionnels, à des critères qui lui permettent d'être financé, à des besoins, mais aussi à des obsessions inconscientes—celles de l'inconscient personnel et de l'inconscient collectif. Nous sommes tous baignés dans une culture, et le cinéma est un phénomène anthropologique comme les autres.

Le cinéma et l'audiovisuel sont des phénomènes culturels, il ne s'agit pas d'une « science » où règnerait l'objectivité. Il y a une énorme diversité dans les approches et les pratiques, y-compris en fonction des différents médias. Ce que je partage dans ce livre, ce sont des pistes concrètes et conceptuelles pour inventer, penser et écrire des scénarios, en gardant à l'esprit que l'objectif final est de faire des films, des vidéos, courtes ou longues, fictionnelles ou documentaires, pas d'écrire des scénarios. Le scénario n'est qu'un objet transitoire, au service d'un projet.

Mon but est de questionner et de mettre en mouvement autant la démarche de création que les formes des récits contemporains. Dans ce guide, certains éléments vous parleront, vous inspireront, certains concepts et méthodes deviendront peut-être des balises qui vous accompagneront longtemps, tandis que d'autres vous sembleront tout à fait étrangères.

Ce guide est construit à partir d'articles publiés dans mon site web entre 2006 et aujourd'hui, début 2025. Je précise qu'il n'y a pas encore d'édition papier. Pour le moment, ce livre est disponible en fichier PDF uniquement, car il n'est pas complètement terminé. Vos remarques et retours m'intéressent beaucoup et contribueront à son amélioration.

Je tiens à préciser aussi que ce livre n'a pas la prétention d'être exhaustif, mais qu'il s'appuie sur des expériences concrètes, celles que j'ai vécues et celles que j'ai fait vivre. Depuis plus de 30 ans, j'ai accompagné des milliers de personnes dans la réalisation de films de tous genres, j'ai fondé et dirigé plusieurs festivals de cinéma, j'ai créé de nombreux événements innovants autour de l'audiovisuel, et j'ai également siégé dans des commissions d'aide à la création. Ce que je partage ici est donc subjectif, issu de mon parcours et de mes observations en pratique.

Benoît Labourdette, Paris, 10 mars 2025.

QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

Dans notre monde où des intelligences artificielles créent directement des films à partir des désirs de leurs auteurs exprimés en très peu de mots, dans ce monde où les films de 3h30 dans les salles obscures côtoient les vidéos de 10 secondes sur les réseaux sociaux, lesquels ont besoin de scénarios, pourquoi, et qu'est-ce qu'un scénario ?

Un scénario est-il encore utile à l'époque où chacun a dans sa poche un matériel de création de niveau quasiment professionnel ? À quoi sert le scénario ?

Pour nous, auteurs·rices, réalisateurs·rices, producteurs·rices et surtout les créateurs·rices de contenu, comme on nous appelle plus souvent aujourd'hui, je crois que le scénario, ses modes de création, d'écriture, ses façons de raconter les histoires, est un outil extrêmement puissant pour nous aider à créer les œuvres audiovisuelles les plus importantes possibles et qui rencontreront, au mieux, leur public aujourd'hui et demain, dans leurs espaces respectifs de diffusion, que ce soit la salle de cinéma, l'écran de télévision, la plateforme de SVOD, les sites de vidéos communautaires ou les nouveaux médias construits exclusivement autour de la vidéo collaborative comme TikTok.

Quelle est la place du scénariste dans ce monde où chaque individu peut créer ses propres contenus et répondre à d'autres par sa propre créativité ? Le scénario, c'est aussi une façon de créer ses sujets, de susciter la créativité des autres à partir de la nôtre, c'est un outil merveilleux s'il évolue dans ses formes pour rester au service de notre créativité et de nos innovations.

Ouvrons les scénarios !

A quoi sert un scénario ?

Un objet transitoire et insituable.

Le scénario de film a deux fonctions : convaincre et organiser. L'IA remet en question ce format transitoire en permettant une création plus souple et interactive, sans éliminer les méthodes traditionnelles. Pistes d'expérimentation, pour renouveler le cinéma, afin qu'il reste vivant.

Deux fonctions

Le scénario est un objet préalable à la réalisation d'un film, qui a deux fonctions principales :

1. Convaincre.
2. Organiser.

Le scénario sert à convaincre

Le scénario doit convaincre ses lecteurs de s'engager dans l'aventure de ce film. S'engager en tant qu'acteur, en tant que producteur, en tant que financeur, en tant que diffuseur, en tant que technicien, etc.

C'est pourquoi le scénario est formaté. L'une des raisons du formatage du scénario en scènes, une minute par page, dont la lecture prend le temps du film, est que le scénario est un objet très synthétique ; ce n'est pas du tout un objet qui raconte tout ce qui va se passer dans le film, sinon ce serait beaucoup plus long. Donc cet objet, qui permet d'imaginer le film à la lecture d'un simple document écrit qui coûte beaucoup moins cher à fabriquer qu'un film entier, permet de convaincre.

Le scénario sert à organiser

La division du scénario en scènes, la précision des personnages présents dans chaque scène, qui correspond à un lieu de tournage précis, donne au scénario cette fonction d'outil technique, qui va être la base à partir

de laquelle on va organiser le tournage du film, c'est-à-dire contacter les personnes, construire les décors, trouver les accessoires, préparer la technique et les équipes nécessaires pour pouvoir mettre en œuvre les choses, respecter le budget, etc.

De l'objet transitoire

Si le scénario a cette place transitoire, c'est parce qu'il coûte moins cher à fabriquer que le film. Si nous pouvions directement réaliser les films, le scénario n'aurait plus du tout le rôle qu'il a aujourd'hui. Il a ce rôle parce que cela coûte cher, cela demande de mobiliser beaucoup de personnes, et donc il faut trouver les moyens et bien s'organiser pour pouvoir rassembler les êtres humains nécessaires à la réalisation du film. Alors qu'après tout, écrire sur du papier, cela peut être le travail d'une seule personne ou d'une équipe de personnes, mais qui ne mobilise pas tout l'argent, la technique et tout le temps de travail collectif nécessaires à la réalisation du film.

Il est d'ailleurs très intéressant de se questionner sur les statuts sociaux des différents intervenants pour la réalisation de film. Le scénariste n'est pas intermittent du spectacle, il a un statut social extrêmement précaire. Il est libre, il n'est subordonné à personne, il crée la source finalement. Alors que pour la fabrication du film, toutes les personnes sont salariées, touchent le chômage s'ils sont licenciés, etc. C'est une équipe technique. Le réalisateur même est un technicien, juridiquement parlant.

Le scénario fait partie d'un système d'organisation de la matière, de l'espace, du temps et des ressources.

L'intelligence artificielle

Mais si, aujourd'hui, en 2025, elles ne sont pas encore extrêmement au point, il existe des intelligences artificielles génératives qui sont capables, à partir de « prompts », c'est-à-dire de micro-scénarios, de créer des images et des sons donc des films ou des morceaux de films ou des éléments qui servent à faire des films sans qu'il y ait eu besoin de financement. Ce sont des techniciens presque infiniment capables. Ces outils coûtent un petit peu d'argent, mais beaucoup moins qu'un tournage de films avec construction du décor, salaires des personnes, etc. Doc ce type de pratique pour faire des films change tout à fait le rôle du scénario. Car si on n'a plus besoin d'aller convaincre des personnes parce que les acteurs, les décors et le film entier sont générés par l'intelligence artificielle, ni de réunir des sommes très importantes pour organiser un tournage, finalement, on n'est plus obligés, si on fait appel à une intelligence artificielle, d'écrire tout son scénario pour préparer le tournage du film.

On pourrait, par exemple, écrire progressivement le film, modifier tout tout le temps, parce que finalement, ce n'est que du temps de calcul, mais du fait de la puissance des machines aujourd'hui, on peut tout à fait refaire une séquence plusieurs fois. Il n'y a même plus besoin de l'étape finale du monteur parce que la machine elle-même fait le montage. On pourrait par exemple, sur le film final, d'une heure et demie, demander à la machine, que l'ensemble du film soit un flashback et que le personnage principal, au lieu d'être l'homme du couple, soit la femme du couple, et cela modifierait toute l'histoire et les relations amoureuses, et même les enjeux, et apporterait ainsi au film une dimension politique sur la question du

genre que la première version n'avait pas.

Aujourd'hui, début 2025, on ne peut pas encore demander cela, on n'aurait pas de résultat immédiat sur un film d'une heure et demie. Mais cela va venir assez vite. La machine peut donc réécrire complètement le scénario et refaire complètement le film avec ces changements-là. Ce sera accessible.

De la même manière qu'aujourd'hui, et ça, ça existe déjà, il y a des podcasts interactifs, c'est-à-dire qu'au lieu d'écouter un podcast, on peut interagir avec le podcast. C'est une intelligence artificielle qui a toutes les données de l'interlocuteur, et on peut poser des questions. Cet interlocuteur, l'intelligence artificielle, va piocher dans sa base de données et va faire des réponses qui sont pertinentes par rapport à qui est l'interlocuteur. Cela crée une autre forme de podcast, plus interactive. On peut choisir la durée de son podcast par rapport au temps qu'on a. Ce n'est plus « Ah, je n'ai pas écouté jusqu'à la fin, donc il y a quelque chose qui m'a manqué. » Je peux aller questionner et avoir tout de suite ce que je cherche, oralement.

Au fond, même ma conception de ce qu'est un film est assez passéiste. En effet, j'envisage le film comme un objet figé, qui ne serait pas du tout interactif. Le film comme objet figé, a ses nécessités, parce que cela coûte tellement cher de le fabriquer que faire plein de versions du film, serait compliqué et très serait cher.

Rappelons-nous qu'au tout début du cinéma, c'était beaucoup plus compliqué de tirer des copies d'un même film. Le film « L'attaque du train », *The Great Train Robbery*, c'est un film dont il existe plein, plein, plein, plein de versions parce qu'en fait, on tournait le film, et c'était la copie unique du film tourné qu'on diffusait. Donc, s'il fallait plusieurs copies, on a

fait plusieurs tournages du film !

Cinéma et jeu vidéo

On pourrait m'objecter que les objets audiovisuels interactifs existent déjà, ce sont les jeux vidéo. Est-ce que l'avenir du cinéma sera d'être un vaste jeu vidéo, si on compare au podcast dont je viens de parler ? Je ne pense pas. Je pense qu'il ne faut pas avoir peur des évolutions technologiques. Je pense qu'on rajoute des pinceaux à la palette avec l'avancée des technologies. On le voit bien par rapport au livre.

Avec l'arrivée du numérique, il y a eu beaucoup de prédictions sur la future disparition du livre. Et en fait, ça n'est pas arrivé. Il y a une complémentarité. Les livres n'ont pas disparu, et on peut, si on préfère, lire des livres de façon numérique. Mais il n'y a pas moins de livres qu'avant. Et simplement, il y a plus de lecteurs et il y a plus de façons de lire. Donc c'est finalement très riche.

Ainsi, je crois qu'il n'y a aucune crainte à avoir avec les intelligences artificielles. Il y aura toujours des scénarios et des vrais tournages de films. Mais il y aura aussi de plus en plus des films réalisés autrement.

Des films sans scénario

Donc, il y aura des films qui seront faits sans scénario, en coopération avec des intelligences artificielles, qui ressembleront aux films faits avec scénario, mais qui auront été co-construits avec des intelligences artifi-

cielles. Je pense que ces nouvelles méthodes de travail qui vont s'inventer vont être très enrichissantes pour le cinéma, car peut-être que le scénario est aussi un frein à la créativité d'une certaine manière, parce que c'est une façon de faire les choses avec un certain nombre d'étapes, et peut-être qu'en employant une autre méthode, non pas d'écriture, mais de réalisation des films, on va découvrir de nouvelles modalités narratives, des nouvelles façons de raconter les histoires grâce à ces nouvelles techniques, qui auront sans doute ensuite de l'influence même dans l'écriture des scénarios « classiques ».

Travailler autrement pour faire autre chose

Dès aujourd'hui, je crois qu'il peut être intéressant d'expérimenter d'autres façons de faire les films que la manière traditionnelle « écriture de scénario + réalisation de film », ce qui impose évidemment des films à petit budget, et *a priori* des films plus courts. C'est très riche pour le cinéma d'expérimenter de nouvelles façons de faire, de s'y risquer et de se risquer à faire des choses qui ne sont pas dans les normes.

Les intelligences artificielles ont un biais fâcheux : bien sûr on va pouvoir inventer des choses avec elles, mais les intelligences artificielles génératives s'appuient sur les corpus des films préexistants. Et aujourd'hui, ça changera sans doute, mais aujourd'hui, elles ont très peu d'imagination. C'est tout à fait impressionnant, parce que ça crée tout de suite des images, mais en réalité, ces images sont référencées aux images que ces intelligences artificielles connaissent.

Comme nous, d'une certaine manière. Mais nous, on a encore dans la création quelque chose de plus organique, de moins mécanique que les intelligences artificielles. Donc je pense que cela peut nous apporter beaucoup. Mais je vois qu'il y a aussi intrinsèquement un formatage.

De même qu'il y a une forme de formatage dans la façon de faire les films, qui est d'écrire un scénario et ensuite de tourner le film, parce que c'est une méthode. Et finalement, faire des films avec des intelligences artificielles, ce sera une autre méthode, pas mieux, ni moins bien, simplement une autre méthode, mais sans doute relativement formatée aussi, même si elle pourra quand même ouvrir des portes.

Donc c'est pourquoi il me semble qu'il est intéressant et important d'expérimenter d'autres manières de faire, avec et sans les intelligences artificielles, pour renouveler le cinéma. À quoi ça sert de renouveler le cinéma ? Ça sert à contribuer au monde d'une manière enrichissante pour les êtres humains, d'ouvrir les portes de l'imaginaire, de les partager, de construire des référents communs, donc de contribuer à la construction du monde, finalement.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Acteur
- Budget
- Intelligence artificielle
- Organisation
- Tournage

Qu'est-ce qu'un scénario ?

Introduction à une vision philosophique d'un objet technique et artistique.

Le scénario, traditionnellement vu comme un outil technique du cinéma, est en réalité un concept complexe qui mérite d'être questionné dans son essence. À la fois guide pratique et acte créatif, il révèle différentes facettes selon les approches cinématographiques.

Qu'est-ce que le cinéma ?

Pour ceux qui connaissent les méthodes de travail du cinéma, la question du scénario semble évidente. Pourtant, à l'instar d'André Bazin qui, en 1958, a posé la question « Qu'est-ce que le cinéma ? », je trouve qu'il est pertinent de s'interroger sur l'essence même du scénario. Cette question, en apparence simple, est en réalité fondamentale. Elle nous invite à explorer les fondements philosophiques du scénario pour mieux comprendre son rôle et ainsi améliorer notre pratique.

Le scénario est souvent perçu comme un outil technique, un squelette transitoire qui organise la fabrication d'un film. Il sert à convaincre les financeurs, à structurer le tournage et à guider les équipes. Pourtant, il est bien plus que cela. Il est aussi un acte de création, un espace où l'imaginaire prend forme.

Le scénario, un objet plus insituable qu'on le croit

Prenons l'exemple de *Mulholland Drive* de David Lynch (2001). Pour ce film, le scénario a été un outil d'organisation du tournage, mais il a été largement disloqué lors du montage : la monteuse a reçu les rushes sans avoir le scénario. Elle l'a donc réinventé. Le film final, mystérieux et déroutant, ne correspond plus au scénario original. Ici, le scénario n'est qu'une étape provisoire, un point de départ pour une œuvre qui s'invente au fur et à mesure.

À l'opposé, dans de nombreux films, le scénario reste

un document de référence tout au long du processus, du tournage au montage. Il est à la fois technique et narratif, structuré en scènes et séquences pour faciliter l'organisation pratique. Il est écrit de manière à ce que chaque page corresponde à une minute de film, permettant aux lecteurs de ressentir le rythme du récit.

Mais le scénario peut aussi se réinventer. Par exemple, dans le cadre de films improvisés tournés en plan-séquence, le scénario s'écrit parfois en même temps que le tournage. Les idées émergent de l'improvisation, des contraintes du décor ou des interactions entre les acteurs. Le scénario devient alors un objet mouvant, qui se définit a posteriori, une fois le film achevé.

Ces exemples montrent que le scénario est un objet hybride, à la fois technique, créatif et conceptuel. Il peut être un document écrit, un outil d'organisation, ou même un processus créatif qui s'invente dans l'action. Philosophiquement, il questionne notre rapport à la création, au temps et à l'imaginaire.

Je ne prétends pas apporter de réponses définitives, mais plutôt ouvrir des pistes de réflexion. Le scénario, peut être bien plus que ce qu'on imagine, il peut être un espace de liberté et de réinvention méthodologique. C'est l'un des espaces au sein duquel nous sommes invités à repenser sans cesse notre pratique, afin de créer des films qui résonnent avec leur époque et leurs spectateurs.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Ontologie du scénario, partie 1
- Écrire un scénario de documentaire

Thématiques

- David Lynch
- Désordre
- Improvisation
- Philosophie
- Plan-séquence
- Scénario

Les spécificités de l'écriture scénaristique

Comment écrire en scénario ?

Le scénario a pour rôle de faire imaginer un film et d'en organiser la fabrication. C'est pour cette raison qu'il existe des caractéristiques, des spécificités formelles de l'écriture scénaristique, partagées par les professionnels du secteur audiovisuel, afin que le scénario puisse être directement utile et jouer son rôle d'outil pour convaincre et organiser. Je développe ici les raisons de ces formalismes d'écriture du scénario, non pas pour les considérer comme des contraintes frustrantes, mais pour en comprendre le sens et les intégrer d'autant mieux, au bénéfice de la concrétisation des projets.

La structure technique d'un scénario

Un scénario est divisé en scènes. Par exemple :

- Scène 1 : Extérieur jour – Cuisine des parents.
- Scène 2 : Extérieur jour – Cuisine d'été des parents.
- Scène 3 : Intérieur jour – Entrée de la maison des parents.
- Scène 4 : Extérieur jour – Place du village.

La structure en scènes permet d'organiser le tournage. Par exemple, si certaines scènes se déroulent dans la maison des parents, dans le jardin ou dans l'entrée, les lieux de tournage peuvent être situés dans des endroits différents, voire dans des villes différentes. Cela demande donc une organisation pour rassembler les personnes dans ces lieux, trouver les moyens nécessaires, etc. Ce système d'organisation n'est donc pas une contrainte ou un protocole formaté ennuyeux, mais un véritable outil pour organiser le tournage.

De la même manière, les noms des personnages sont indiqués en majuscules afin qu'il soit facile de repérer quels acteurs principaux sont nécessaires dans chaque scène, ce qui permet d'organiser les plannings. Dans certains logiciels d'écriture de scénarios, on peut également associer à chaque scène des informations supplémentaires qui ne figurent pas dans le scénario lui-même (pour ne pas le surcharger), mais qui restent accessibles pour organiser les étapes suivantes : le dépouillement (la liste de tout ce qui est nécessaire pour chaque scène) et le plan de travail (l'organisation temporelle du tournage). Il peut aussi

y avoir des informations narratives reliées aux scènes, comme le niveau d'émotion des personnages, pour aider à construire la structure narrative globale du film.

Le scénario est donc la partie visible d'un iceberg, mais il doit fonctionner à la fois comme un document autonome et comme un document de référence, que ce soit pour la lecture ou pour l'organisation du tournage.

L'écriture elle-même

Dans l'écriture du scénario, on trouve deux éléments principaux : les didascalies (ce qui explique ce qui se passe) et les dialogues.

Les didascalies sont très particulières dans le scénario, contrairement au roman. Dans un roman, on est libre de les écrire comme on veut, et c'est même ce qu'on apprécie, car cela nous fait entrer dans un univers littéraire. Mais dans un scénario, on ne peut pas écrire, par exemple : « Jean-Pierre pense à sa mère. » Pourquoi ? Parce que le but du scénario est de permettre la fabrication du film. Si on écrit « Jean-Pierre pense à sa mère », comment le représenter à l'écran ? Quel décor faut-il ? Comment filmer Jean-Pierre pour que le spectateur comprenne qu'il pense à sa mère ? Cela ne fonctionne pas. Au lieu de cela, il faut inventer une manière de montrer et de faire ressentir que Jean-Pierre pense à sa mère. Par exemple :

- Didascalie : Jean-Pierre est attablé à la table de la cuisine, la tête dans les mains.
- Dialogue (voix off) : « Maman, maman, je

t'ai toujours aimée. »

Cela pourrait aussi se représenter autrement, par un flashback :

- Didascalie : Jean-Pierre conduit sa voiture. Il tourne la tête et on voit une école maternelle avec des enfants qui en sortent.
- Scène suivante : Entrée de l'école maternelle dans les années 70. Un petit enfant, Jean-Pierre enfant, sort en courant de l'école et crie : « Maman ! » Une jeune femme brune avec un pantalon pattes d'éléphant crie : « Jean-Pierre ! »

Le dialogue est très important ici. Dans le scénario, on écrit « Jean-Pierre enfant » pour savoir de qui il s'agit, mais le spectateur ne le sait pas encore. Le fait que la mère prononce le nom de Jean-Pierre permet au spectateur de comprendre qu'il s'agit de Jean-Pierre enfant.

Ici, on voit Jean-Pierre dans sa voiture, qui regarde l'entrée de l'école, puis un flashback dans les années 70. Le scénario décrit ce qu'on verra à l'écran, il permet donc la fabrication du film.

Même dans un roman, d'ailleurs, écrire simplement « Jean-Pierre pense à sa mère » ne suffit pas (à part choix stylistique particulier, évidemment). Cela ne raconte pas grand-chose et n'est pas très intéressant. Il faut qu'il y ait une réalité dramaturgique derrière. En effet, penser à sa mère, en soi, ne constitue pas une réalité dramaturgique. En revanche, si Jean-Pierre pense à sa mère qui lui racontait pourquoi elle avait quitté son père parce qu'il était violent avec elle, alors, tout de suite, il y a une dramaturgie, on est plongé dans une histoire, dans un vécu. « Penser à sa mère », sans plus, ne véhicule pas vraiment de vécu.

Ce qu'on appelle la dramaturgie, c'est précisément ce lien au vécu.

Le son

On peut aussi faire naître des sons dans l'esprit des spectateurs et inviter les techniciens qui vont réaliser le film à travailler le son en décrivant des sons, des ambiances sonores.

- Par exemple : « Jean-Pierre entre dans un restaurant où règne une cacophonie de cliquetis de baguettes chinoises. » Tout de suite, l'ambiance est posée.
- À l'inverse, on pourrait écrire : « Jean-Pierre entre dans un restaurant où une musique américaine des années 50, sirupeuse et très forte, résonne. » Ce n'est pas du tout la même chose. D'un côté, on a un restaurant chinois animé, avec des bruits de baguettes, et de l'autre, une musique envahissante.
- Ou encore : « Jean-Pierre entre dans un restaurant où, malgré une salle remplie de monde, un silence de mort règne. » Là, l'ambiance est immédiatement palpable.

Ainsi, parler du son dans le scénario est très évocateur d'une ambiance et d'une émotion physique ressentie par le spectateur. Le cinéma est un art de l'architecture et de l'émotion physique. On est face à des images, immergés dans des sons, et notre corps ressent réellement des émotions physiques. Cela va encore plus loin dans les cinémas où les sièges peuvent bouger, où des odeurs sont diffusées, et où de la pluie peut tomber. On pousse alors encore plus loin l'é-

motion physique. Mais même en regardant un simple film sur son téléphone, on est immergés dans le son et face à l'image, ce qui procure déjà des effets physiques. Cela fait pleinement partie de l'émotion.

Le son est donc, on peut le dire, la clé de l'immersion dans l'univers du film. Il est essentiel de ne pas l'oublier dans l'écriture du scénario.

Une minute par page

Les pages d'un scénario ne sont pas très denses. Le principe est que le temps de lecture d'une page de scénario corresponde à une minute de film. Cela correspond à 1500-1800 signes maximum. C'est donc une contrainte d'écriture très forte, car il faut respecter tout ce que j'ai présenté précédemment, tout en réussissant à synthétiser pour que la lecture ne dure qu'une minute.

Alors, pourquoi cette contrainte ? On pourrait la trouver dommage, en se disant : « J'ai tellement de choses importantes à dire pour le film, il faut que tout soit dans le scénario ! » Eh bien non. Le scénario est un objet synthétique, et il n'est pas le seul outil de préparation du film. Dans un logiciel d'écriture de scénario, on peut inclure beaucoup d'éléments supplémentaires : des fiches personnages, des fiches décors, ou même des détails supplémentaires pour chaque scène. Ces éléments peuvent être consultés, imprimés, etc., pour travailler sur le film.

Le scénario en lui-même doit être lisible en une minute par page, et c'est un point essentiel. Cette règle permet à la personne qui lit le scénario de se plonger dans le rythme du film, de ressentir son én-

ergie temporelle, et de juger s'il y a des longueurs ou des éléments qui pourraient être davantage développés. Par ailleurs, cela a un impact important sur le tournage et la diffusion. Un film d'une heure trente n'est pas perçu de la même manière qu'un film de deux heures trente. Ce ne sont pas les mêmes publics qui s'engagent à consacrer deux heures trente ou une heure trente de leur temps.

Ainsi, la règle d'une minute par page est essentielle, même si elle peut demander beaucoup de travail pour être respectée. Elle structure le scénario, guide sa lecture et influence la perception du film dans son ensemble.

Le scénario de documentaire

Le scénario de documentaire, c'est un sujet polémique parce qu'un documentaire, qui représente le réel, *a priori*, comment peut-on le scénariser ? Cela semble impossible, et même intrinsèquement absurde ; parce que on va filmer le réel, donc comment peut-on, si par exemple on va interviewer quelqu'un, savoir à l'avance ce que cette personne va nous dire ? Précisément, l'intérêt du documentaire, c'est de partager la découverte du monde et l'ouverture à des découvertes. Et pourtant, pour pouvoir financer le tournage du documentaire, qu'il a aussi fallu réunir une équipe, etc., on a besoin d'un scénario.

On peut décider de tourner un documentaire par soi-même, sans scénario bien-sûr, et c'est tout à fait légitime. Mais pour pouvoir trouver des financements, il faut, tout comme pour un film de fiction, présenter un scénario, ce qui semble particulièrement absurde.

Pourtant cela peut se comprendre et s'expliquer, car comment juger un projet de film documentaire ? Donc, ce qu'on conseille pour écrire le scénario d'un documentaire, c'est de commencer par explorer le sujet du documentaire qu'on veut financer, d'aller rencontrer des personnes, etc. Et là, peut-être d'enregistrer, de prendre un magnétophone, et même filmer, pourquoi pas. Mais il ne s'agit pas du tournage du film, il s'agit de documents de travail.

Et à partir de toutes ces informations sur le sujet, parce que de la même manière que pour une fiction, si on décide pour le documentaire d'aller tourner à tel ou tel endroit, il faut l'avoir organisé. Cela peut varier au fil du tournage, mais quand même, on a aussi besoin d'organiser un tournage de documentaire, pour les documentaires qui demandent une équipe et un financement. Si vous tournez un documentaire tout seul, vous êtes complètement libre. Et d'ailleurs, vous n'avez même pas besoin de scénario, parce que vous êtes libre de démarrer votre tournage. Et aujourd'hui, les outils numériques le permettent. Mais si on a besoin, dans le documentaire de faire une reconstitution historique, par exemple, on aura besoin d'un budget, donc d'un scénario.

Par ailleurs, le documentaire qu'on réalise tout seul va être difficile à diffuser, parce qu'on est aussi tout seul pour le diffuser. Alors que si, grâce à un scénario, on convainc un producteur, un diffuseur, une chaîne de télévision, par exemple, de son intérêt pour ce projet à la lecture du scénario, eh bien on l'assurance qu'il sera vu par des personnes.

Bien-sûr, aujourd'hui on est plus libres, on peut diffuser son film soi-même sur les réseaux sociaux. Et c'est absolument respectable de tourner des films en autonomie totale, sans rien demander à personne,

sans écrire de scénario, et les diffuser soi-même. Simplement, cela ne s'inscrit pas dans la même économie, on ne sera pas rémunéré pour ce qu'on a fait par exemple. Mais cela n'est pas obligatoire, car le travail n'est pas que le travail salarié. Il faut juste être conscient du cadre que l'on se donne.

Mais du coup, si on se positionne en tant que professionnel et qu'on a besoin d'être payé pour réaliser son film parce qu'on considère que c'est son métier et qu'on n'a pas d'autres sources de revenus par ailleurs, alors on va être un peu plus obligé, peut-être pas pour tous ses projets de documentaire, mais pour un certain nombre, d'écrire un scénario de documentaire.

Donc, je reviens à l'enquête. On fait d'abord une enquête et finalement, on écrit un scénario, un peu comme un scénario de fiction avec les mêmes règles, mais pour un documentaire qu'on imagine, à partir des enquêtes qu'on a faites. Donc il y a des dialogues, il y a des situations précises, des enjeux entre les personnages, qui sont des personnages réels, mais qui deviennent les personnages d'un film.

Et on sait, que tout le monde sait, les lecteurs aussi, que le documentaire final sera peut-être assez différent du documentaire écrit, mais on sent qu'il y a une réflexion de l'auteur sur comment transmettre au mieux cette histoire réelle, avec quel personnage principal, avec quels enjeux dramatiques, etc. Et cela va permettre à d'autres de juger, non seulement de l'intérêt du sujet, mais de comprendre que la personne qui a ce projet a envie de raconter cette histoire à sa manière, particulière et choisie.

Donc cet objet *a priori* absurde qu'est le scénario d'un documentaire peut se comprendre. C'est un effort un

peu étrange, parce qu'on va écrire un scénario dont on sait à peu près qu'il va sans doute nous guider, nous donner des idées, mais que le film sera sûrement très différent. Donc c'est un peu comme si on faisait deux fois deux films. Mais pourquoi pas, c'est un cheminement, qui peut aussi aider à faire un meilleur film.

Pour approfondir

Lisez aussi

- A quoi sert un scénario ?
- « Scrivener » pour écrire un scénario
- Écrire un scénario de documentaire

Thématiques

- Écriture
- Logiciel
- Organisation
- Scénario
- Son
- Structure
- Tournage

Comment écrire un scénario ?

Premières pistes.

L'écriture scénaristique confronte tous les auteurs à un défi fondamental : organiser efficacement le chaos créatif. Entre spontanéité et structure, chacun développe sa méthode, mais tous font face au même besoin d'équilibrer la vision d'ensemble avec les détails qui donnent vie aux histoires.

Un point commun à tous les scénaristes

L'angoisse de la page blanche... Comment écrire un scénario ? Et puis chacun a ses moteurs, ses voies d'inspiration, qui se discutent peu. On peut citer Jean-Claude Carrière, qui a dit « l'imagination est un muscle ».

Ce qui est sans doute commun à tous ceux qui écrivent des scénarios, c'est : où compiler l'information, comment garder la trace des idées, de la dramaturgie, comment maîtriser le « squelette » narratif du scénario ?

J'entends, avant et pendant l'étape de la rédaction à proprement parler. C'est un peu la quadrature du cercle : ce sont des détails que va naître l'histoire dans son incarnation, et il faut en même temps travailler sur la structure, globale par rapport au projet.

Les moyens de s'y retrouver

- Il y a le système de « cartes » : sur chaque carte, une scène, ou une idée, ou un personnage, et puis on agence ces cartes sur un grand tableau. Idée reprise dans certains logiciels d'aide à l'écriture de scénario.
- Il y a le système de la « convention narrative », cher à Syd Field, auteur du livre fameux « Screenplay », qui réduit tout scénario à trois actes, avec une structure narrative immuable quel que soit le film. Il semble donc facile de s'y retrouver dans ces conventions. Très théorique...

- Il y a le « mind-mapping », ou cartes heuristiques, système de représentation graphique et hiérarchiques d'informations très synthétiques.
- Il y a les simples notes dans tous les sens sur cahiers, feuilles, carnets. Humain, subjectif, non organisé, et peut-être, au fond, beaucoup mieux organisé que tous les autres systèmes, car l'organisation est gérée par notre inconscient, qui fait apparaître ou disparaître idées et informations au gré de ses désirs...

La souplesse de modification

La souplesse de modification, c'est à dire par exemple pouvoir rajouter une scène, ou un personnage, avec renumérotation automatique, est très importante. Et c'est bien ce qui bloque avec l'écriture du scénario dans un logiciel comme Word, dans lequel, à priori, les scènes sont numérotées à la main.

Hiérarchiser l'information

Le scénario, en tant qu'outil technique, gagne à être conçu dans un système de hiérarchie d'information, afin de pouvoir être « géré », manipulé, annoté, numéroté... le plus facilement possible. Utiliser les styles de Word, ou même utiliser une base de données pour écrire son scénario, me semblent être des bonnes voies.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Le mind mapping pour construire un scénario
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Dramaturgie
- Écriture
- Histoire
- Narration
- Sensible

PARTIE 1 : LES FONDEMENTS DE L'ÉCRITURE SCÉNARISTIQUE

L'écriture de scénario a ceci de particulier qu'il s'agit d'une forme provisoire, destinée à fabriquer un film, une série ou des vidéos pour les réseaux sociaux. Le scénario n'est pas un objet littéraire, c'est un squelette pour une œuvre audiovisuelle future.

Tout comme le texte d'une pièce de théâtre, jusqu'où va le scénario, avant son interprétation par l'équipe de réalisation du film ? Le scénario a pour coutume d'être plus précis que la pièce de théâtre dans ses indications, les didascalies. Il propose un rythme très précis, notamment du fait de la convention « une minute par page » dont l'intérêt sera discuté ici.

Le scénario est un objet pour imaginer, préparer, convaincre et organiser. Il est la référence de tous les plans de la fabrication future du film.

Dans cette partie, nous aborderons les bases pour qu'un scénario « fonctionne » dans le but de fabriquer une œuvre audiovisuelle. Mon point de vue est de donner la première place au spectateur du film, et de centrer l'attention sur ce que le spectateur reçoit, plus que sur « l'histoire » en tant que telle. Mon objectif n'est pas d'être exhaustif, mais d'être utile en termes méthodologiques, de façon immédiatement applicable, en regardant autrement son scénario.

LA STRUCTURE DE BASE D'UNE HISTOIRE

L'histoire, qui n'est pas la seule dimension du scénario, loin de là, est malgré tout quelque chose qu'il faut comprendre, construire et structurer, pour que le scénario et le futur film « avancent » comme un train lancé à bord duquel les spectateurs sont embarqués.

Je propose ici plusieurs appuis solides je crois pour qu'une histoire soit « robuste », au sens écologique du terme. La robustesse, par opposition à la fragilité, tient à une diversité, comme en permaculture.

Qu'est-ce qu'une histoire ?

De la fractalité narrative.

Une histoire se définit comme la transformation d'une situation initiale en une situation finale à travers une série d'événements. Ce changement d'état se manifeste à toutes les échelles du récit, des grands arcs narratifs jusqu'aux scènes individuelles.

La structure de base d'une histoire

Une histoire, c'est :

- **une situation originelle** : c'est-à-dire des éléments dans un certain état de relation les uns avec les autres,
- **une situation finale** : les mêmes éléments dans d'autres relations les uns avec les autres,
- ainsi qu'un certain nombre d'**enchaînements de situations** qui vont amener de l'état initial à l'état final.

Deux exemples :

1. **Ils sont amoureux, il est juif et elle est musulmane.** Leur amour est impossible, ils ne pourront jamais se marier à cause de la culture, de la religion et des familles. Et il va y avoir un certain nombre d'événements qui vont faire qu'à la fin, finalement, la situation aura changé, et ils vont pouvoir se marier et vivre leur amour.
2. **Le monde va être détruit dans 24 heures** par des extraterrestres très méchants qui portent des bonnets avec des étoiles rouges. Donc, la situation initiale est que le monde va être détruit dans 24 heures. Des héros américains fort sympathiques vont réussir, contre toute attente, à tuer tous les méchants extraterrestres. Et à la fin, le monde sera sauvé.

Ce qui caractérise une histoire, c'est ce changement entre le début et la fin. C'est, à mon sens, la chose principale à avoir en tête sur la globalité du

film : quel est l'état initial, quel est l'état final, et ce quelle que soit la durée du film.

L'histoire à ses différents niveaux de granularité

Cette logique entre situation initiale, développement, et situation finale (différente de la situation initiale) se retrouve à toutes les échelles du film. Si on divise le film en trois actes, on va trouver cette structure dans chacun des trois actes. Et dans chacune des séquences (unités d'actions) qui constituent les actes, on retrouvera ce fonctionnement. Même dans un plan, on va le retrouver. Par exemple : quelqu'un entre dans une chambre et y découvre une information qu'il ne connaissait pas avant. Il y a une situation initiale (il ne connaît pas cette information) et une situation finale (il connaît l'information).

Donc, il faut penser « histoire » à tous les degrés. On peut même appliquer ce concept parallèlement sur chaque personnage. On peut faire le parcours de chaque personnage, général puis de plus en plus particulier, sur ce principe-là. On peut même faire le parcours du décor, du lieu, des accessoires, de la météo... Par exemple : la maison est en ruine au début, elle sera réparée à la fin. Donc, on peut faire l'histoire de cette maison, c'est-à-dire son début, son développement, jusqu'à sa fin.

Ce regard souple, mais exigeant — une origine, une transformation, et une arrivée — me semble très fonctionnel pour que le spectateur se sente toujours pris dans une histoire en train de se dérouler. C'est-à-dire dans un changement en train d'avoir lieu vers un

nouvel état, souhaité ou imposé.

Note sur la structure en trois actes

Certains disent que toutes les œuvres fonctionnent avec la règle en trois actes. Ce n'est pas mon cas. Je crois que c'est surtout leur façon de regarder toutes les œuvres, qui les expliquent par la règle des trois actes. Mais on pourrait tout à fait expliquer les mêmes œuvres avec d'autres règles que celles-là.

Je trouve cela assez restrictif et théorique. C'est tout à fait intéressant. Mais croire que les auteurs, dans leur écriture de l'histoire, ont tenu compte de la règle des trois actes pour écrire et être inspirés, je demande à voir... Peut-être est-ce le cas de certains auteurs, oui, et peut-être certains auteurs pas du tout, quand bien même on peut analyser leurs films avec cette grille d'analyse, comme avec n'importe quelle autre. Je ne trouve pas que ce soit très utile pour inventer de nouveaux récits.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La scène d'exposition
- La clé dans la serrure
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Amour
- Benoît Mandelbrot
- Changement
- Dramaturgie
- Finalité

La scène d'exposition

Contrainte ou opportunité ?

La scène d'exposition dans un film ou dans une série est un élément clé qui permet de fournir au spectateur les informations nécessaires pour comprendre l'histoire, les personnages et les enjeux. Elle introduit la situation dramatique et donne un contexte sans lequel la narration ne pourrait pas fonctionner. Bien qu'indispensable, elle peut être utilisée de manière subtile, en dosant les informations pour maintenir l'intérêt et la curiosité du spectateur. Découvrons comment la scène d'exposition, loin d'être une simple contrainte, peut devenir une opportunité narrative pour engager le spectateur plus profondément et faire de ce film une expérience personnelle unique.

Une contrainte indispensable

La scène d'exposition dans un film ou un épisode de série est une contrainte qui consiste à donner des informations sur les personnages, le contexte et les enjeux. Elle introduit la situation dramatique originelle et donne des informations sans lesquelles la narration du film ne pourrait pas fonctionner. Par exemple, on doit savoir qu'il est le fils renié par son père, et qu'il cherche désespérément sa légitimité. Ou on doit savoir qu'elle est poursuivie par la mafia, qui croit qu'elle leur a volé de la drogue. Etc., etc.

La scène d'exposition est indispensable pour que l'histoire puisse démarrer, non pas en elle-même, mais pour le spectateur. Elle permet au spectateur d'entrer dans l'histoire et de donner du sens aux situations qu'il voit devant lui. Si le film démarrait sans scène d'exposition, sans aucune information de contexte, on ne comprendrait tout simplement rien, et on décrocherait très vite de l'histoire.

Cependant, certains films jouent avec le concept de scène d'exposition, en restant à dessein très mystérieux. Ces mystères, ces manques d'informations, peuvent être utilisés pour stimuler notre curiosité et notre envie de comprendre. Ainsi, la scène d'exposition et l'exposition progressive des informations ne sont pas quelque chose de basique. C'est un point important de la relation entre le spectateur et le film.

Et pourtant, la scène d'exposition a une forte nécessité : si les bonnes informations ne sont pas apportées, on peut facilement perdre le spectateur, qui décrochera de son intérêt pour le film. Le suspense, bien qu'essentiel, n'est pas suffisant. On a aussi besoin d'informations à une autre échelle, concernant le con-

texte et les enjeux du film : sont-ils politiques, amoureux, financiers, etc. ?

Des astuces pour faire passer les informations

Pour compenser cette contrainte, on utilise souvent des astuces, comme un dialogue entre deux personnages où, tout en abordant des enjeux entre eux, l'un donne à l'autre des informations contextuelles qu'ils ne seraient jamais dites dans la réalité. C'est la solution la plus couramment employée. Par exemple, on voit deux personnages se disputer, et pendant leur dispute, l'un évoque la situation économique, l'autre la situation politique. On peut aussi intégrer un journal télévisé qui indique que des extraterrestres vont envahir la Terre, par exemple. Ainsi, on mélange la situation dramatique avec la nécessité de délivrer des informations sans lesquelles le film n'aurait aucun sens.

Une astuce dramaturgique très efficace consiste à doser savamment la quantité d'informations données aux spectateurs. Plutôt que de tout révéler dès le début, on utilise de multiples scènes d'exposition successives. On ne donne pas trop d'informations au départ, pour que le spectateur soit en recherche de contexte, et on lui répond au fur et à mesure. Ainsi, la scène d'exposition ne se réduit pas à une scène initiale qui donnerait tout le contexte, mais se déploie à intervalles réguliers dans le film.

C'est là que la scène d'exposition, ou plutôt les scènes d'exposition, constituent une opportunité narrative. On choisit délibérément de retenir certaines informations, et on décide autant de ce qu'on dit que de ce

qu'on ne dit pas. Ce manque d'informations crée un suspense orchestré, qui accroche le spectateur. Le spectateur a besoin à la fois d'informations claires et de mystères épais. Il faut articuler ces deux dimensions.

L'opportunité d'engager le spectateur en profondeur

Prenons un film comme *Matrix* des frères Wachowski (devenus aujourd'hui des sœurs), sorti en 1999. Ce film est réputé pour sa complexité, qui est l'un de ses intérêts majeurs. Le sujet du film est un monde imaginaire dans lequel tous les êtres humains seraient plongés sans en avoir conscience. Comme les personnages, nous sommes spectateurs face à une difficulté de compréhension du monde, organisée par des manques d'exposition. On nous occulte des informations qui nous permettraient de tout comprendre clairement, et cela est en lien direct avec le sujet même du film.

Dans *Matrix*, on reçoit sans arrêt des informations d'exposition : des noms de personnages, des enjeux entre des personnages ou entre des entités. Mais on a du mal à relier ces éléments entre eux. Ainsi, *Matrix* pourrait être vu comme une suite de scènes d'exposition partielles, frustrantes, mais qui nous permettent de nous identifier davantage aux personnages principaux, en quête des vérités fondamentales sur le monde qui leur échappent, mais dont ils ont l'intuition.

En somme, la scène d'exposition est une opportunité narrative majeure. Les informations qu'on donne, mais aussi celles qu'on ne donne pas, permettent au spectateur de construire progressivement l'univers du film. **Si toutes les informations étaient données clairement au début, le film perdrait beaucoup de son intérêt. Ainsi, le spectateur n'est pas seulement un observateur passif ; il devient, en quelque sorte, l'architecte de l'univers du film, qu'il construit petit à petit dans son esprit.** Cet univers du film a un nom technique : la diégèse. C'est le monde à l'intérieur duquel la fiction se déroule, qu'il soit imaginaire ou réel. La construction progressive de la diégèse dans l'esprit du spectateur est l'un des gages d'intérêt et de sens du film.

Voilà pourquoi la scène d'exposition, bien qu'étant une contrainte narrative, est aussi une immense opportunité. Les rétentions d'informations qu'elle permet construisent, pour le spectateur, un lien très profond avec le film. C'est ce qui fait que ce film devient *son* film. Ce n'est plus un film extérieur à nous, c'est *notre* film, parce que nous en avons construit l'univers progressivement. La collecte successive d'informations, la découverte et la compréhension du monde du film au fur et à mesure sont des sources de grande satisfaction, rendues possibles par un jeu avec les scènes d'exposition.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La clé dans la serrure
- Le mind mapping pour construire un scénario
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Contexte
- Dramaturgie
- Incompréhension
- Monde
- Mystère
- Profondeur
- Scénario
- Univers

La clé dans la serrure

Outil de construction des paliers narratifs.

Comme une clé dans une serrure, chaque élément narratif doit s'adapter parfaitement au contexte de l'histoire pour la faire avancer. Un nouveau personnage, décor ou accessoire possède des caractéristiques qui doivent s'encaster dans la narration existante pour créer un mouvement fluide et crédible.

La métaphore de la clé et de la serrure

Le fonctionnement d'une serrure avec sa clé est absolument évident pour tout le monde. Une clé non adaptée ne sera pas capable d'ouvrir la serrure. Par contre, une clé relativement similaire, en forçant, peut permettre d'ouvrir la serrure. Et quelqu'un qui a la technique pour crocheter des serrures peut réussir à l'ouvrir sans clé.

Cette métaphore me semble très utile si on l'applique au scénario, aux éléments narratifs qui construisent une histoire et la font avancer. Considérons un nouvel élément narratif - un personnage, un décor, une heure de la journée, un accessoire, etc. Envisageons le comme une clé, dont la serrure serait le contexte général de l'histoire. Si cette clé s'adapte au contexte général, elle va permettre d'ouvrir la serrure, c'est-à-dire de faire avancer l'histoire.

Les paliers narratifs

Une clé est constituée d'un certain nombre de creux et de bosses qui correspondent, en négatif, aux éléments constitutifs de la serrure. Ainsi, si l'on prend l'exemple d'un nouveau personnage qui intervient dans l'histoire, il doit avoir un certain nombre de caractéristiques qui vont s'encaster dans les éléments constitutifs de la narration préexistante : sa relation avec les autres personnages, son inscription dans le contexte social, sa place dans la famille que l'on découvre, etc. Bien sûr, ce nouveau personnage a aussi son caractère et ses spécificités, dont il va pouvoir enrichir l'histoire.

Mais il ne faut, à mon avis, jamais oublier de l'envisager comme une clé qui entre dans le contexte de l'histoire. Ainsi, on peut anticiper comment, une fois que tous les éléments narratifs de ce personnage s'aligneront avec l'ensemble de l'histoire - comme une clé qui s'insèrera parfaitement dans une serrure -. Cela fera, à un moment donné, bouger l'histoire de façon majeure, lui faire passer **un palier dans la narration**. Cela se construit par l'addition d'un ensemble de petits éléments, comme les creux et les bosses de la clé, qui, une fois alignés, permettront à l'histoire de progresser de manière, puissante, fluide et vraisemblable.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La scène d'exposition
- Comment écrire un scénario ?
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Clé
- Contexte
- Dramaturgie
- Narration
- Serrure

Le bouton poussoir

Pour des coups de boost à des étapes de l'histoire.

En écriture de scénario, le « bouton poussoir » est une action déclenchant un mécanisme irréversible qui propulse l'histoire dans un point de non-retour, comme une minuterie en marche. Utilisé avec parcimonie, il donne une forte énergie au récit.

Un interrupteur magique

On connaît le fonctionnement d'un interrupteur classique qu'on allume et qu'on éteint. L'interrupteur à bouton poussoir, lui, déclenche une minuterie. Il n'est ni ouvert ni fermé, il envoie une impulsion, et c'est ensuite une machine qui gère l'allumage de la lumière et sa durée. Avec un bouton poussoir, nous n'allumons pas la lumière directement, nous déclenchons une machine qui s'en occupe pour nous.

Si on utilise cette métaphore dans le cadre de l'écriture de scénarios, cela peut représenter le déclencheur d'un phénomène. Par exemple, lancer dans le vide une voiture avec des passagers à l'intérieur. À partir du moment où nous avons appuyé sur le bouton poussoir du lancement de la voiture, le phénomène se déroule malgré nous. Ici, c'est l'attraction terrestre qui agit. Là, ce pourrait être d'autres phénomènes, psychologiques par exemple.

Un personnage qui fait un mensonge à un autre, sur un sujet de responsabilité, appuie sur le bouton poussoir d'un enchaînement de faits, comme la vengeance, qui sont *a priori* inarrêtables. Dans le cas d'une minuterie liée à une lampe, la machine est lancée, mais on pourrait couper le courant de l'immeuble pour éteindre la lampe avant la fin de la minuterie. De la même manière, la voiture lancée dans le vide pourrait être rattrapée par un immense filet lancé à partir d'un hélicoptère.

Ce concept du bouton poussoir donne un boost puissant, un élément énergétique qui propulse le récit dans un enchaînement de faits sans retour. Très énergétique, cet effet ne doit pas être utilisé à outrance. Il faut le réserver à quelques moments clés de l'histoire.

Si on l'utilise trop souvent dans une même narration, il pourrait anesthésier l'émotion du spectateur. Son usage à deux ou trois reprises dans un long métrage peuvent apporter une puissance et une énergie qui auront un impact fort sur les spectateurs.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Comment écrire un scénario ?
- Un film au passé
- Descendre l'escalier en marche arrière

Thématiques

- Énergie
- Histoire
- Puissance

TECHNIQUES NARRATIVES

A partir d'une histoire structurée, ce qui doit être construit avant tout, c'est la relation entre le futur film et son spectateur. Comme le disait Alfred Hitchcock, le personnage principal du film, ce n'est pas le personnage sur l'écran, c'est le spectateur. C'est lui qui vit des émotions, qui se passionne ou s'ennuie, qui ressort enrichi ou déçu de l'expérience de sa rencontre avec le film.

Les techniques narratives que je propose ici sont des outils, efficaces j'espère, de construction d'une relation forte et profonde entre le film et son spectateur.

Maîtriser le suspense

À partir de la méthode d'Alfred Hitchcock.

La bonne application des techniques de suspense permet de construire ce lien fort entre le spectateur et le film. Je vous présente la méthode décrite par Alfred Hitchcock dans le livre Hitchcock-Truffaut, recueil d'entretiens entre Alfred Hitchcock et François Truffaut en 1966, qui a été retranscrit en un magnifique livre. Je vais aller un petit peu plus loin et relier sa méthode aux enjeux du scénario contemporain ; le scénario dont je vais parler, ce n'est pas juste un scénario de film, c'est aussi un scénario de série, de vidéo YouTube, ou de vidéo TikTok.

Hook ?

Le « hook » par exemple, que l'on connaît bien sur les réseaux sociaux, c'est-à-dire l'accroche initiale pendant la première seconde ou les quelques premières secondes, qui fait que nous choisissons de regarder la suite, est une technique de suspense.

Enjeu

Nous avons besoin que les spectateurs de nos films aient envie de regarder la suite, pour diverses raisons :

- Des raisons commerciales, d'abord, pour qu'ils restent connectés à cette chaîne de télévision privée, pour que cela rapporte des revenus publicitaires, ou à cette chaîne YouTube, ou à Netflix, pour qu'ils continuent à payer leur abonnement.
- Mais aussi pour des raisons artistiques, pour qu'ils reçoivent le meilleur de ce que nous avons envie de leur transmettre.
- Et même pour des raisons stratégiques, pour qu'ils retirent la plus grande satisfaction possible du visionnage de ce film, cette vidéo ou cet épisode de série.

Comment réussir un film ennuyeux

Alfred Hitchcock prend un exemple plein d'humour et de justesse, comme il sait si bien le faire. Rappelons-nous qu'Alfred Hitchcock était en son temps qualifié

de « maître du suspense » et qu'il était un cinéaste commercial prolifique à succès. Cela lui valait un jugement très négatif dans le milieu intellectuel français, notamment. Les critiques de cinéma qui devinrent ensuite cinéastes, fondateurs des Cahiers du Cinéma, François Truffaut, Jean-Luc Godard et bien d'autres, ont proposé l'idée qu'Alfred Hitchcock était un auteur et pas seulement un commerçant d'émotions sur grand écran.

L'anecdote suivante illustre bien comment on peut réussir un film ennuyeux. A priori, ce n'est pas ce que nous souhaitons faire, mais c'est la base qui permet de comprendre la puissance de sa méthode, qu'il raconte de le livre et que je reformule :

- Imaginez que vous mettiez un dictaphone en route pendant une dizaine de minutes lors d'un repas familial ou d'une rencontre entre amis, ou dans votre contexte professionnel. Un moment où des gens parlent ensemble. Puis, vous retranscrivez sous forme de scénario le texte de tout ce qui s'est dit pendant ces dix minutes dans une pièce. Unité de lieu, unité de temps, un certain nombre de personnages.
- Ensuite, vous faites appel à un cinéaste de talent. Imaginons le ou la cinéaste que vous souhaitez, que vous préférez, qui va réaliser le film à partir de ce scénario. Et vous choisissez aussi un décorateur ou une décoratrice, un chef opérateur ou chef opératrice, ingénieur du son, etc., de talent. Les acteurs aussi sont excellents, ainsi que les costumes.
- La mise en scène, le tournage, le montage, le son sont magnifiques, et il y a les mouvements de caméra, les émotions, la justesse

et la précision des expressions des acteurs, la beauté des décors... Mais ce qui se passe dans ce film est exactement ce qui s'est passé dans ce que vous aviez enregistré.

- Dans le moment que vous avez enregistré, peut-être qu'il y avait des émotions, peut-être que c'était un dîner de famille et que des personnes ont partagé des informations importantes, ou que c'était une réunion de travail dans laquelle des enjeux importants furent discutés, importants pour les personnes participantes, par exemple un prestataire qui cherche à se faire embaucher.
- Ce film dure dix minutes. Malgré tous les efforts de qualité de réalisation, de qualité de jeu, etc., vous pouvez convenir avec moi que ce film sera très ennuyeux. Il n'aura à peu près aucun intérêt pour le spectateur. On s'en fiche, finalement, de leurs histoires, elles ne nous concernent pas. Même si elles sont *a priori* intéressantes, importantes pour eux, nous ne nous sentons pas concernés.
- Mais imaginons que nous soyons obligés de regarder ces dix minutes. Nous n'avons pas le droit de zapper. Nous sommes dans une salle de cinéma et il serait indélicat de notre part de nous lever et d'en partir, car c'est l'avant-première du film, dont nous en connaissons l'équipe.
- Au bout de dix minutes d'ennui profond, tout à coup, boooooooooom ! Une bombe explose dans l'histoire du film. Tout à coup, une grande fumée, des corps déchiquetés, des personnes blessées, des cris, des hurlements, du sang, des larmes. Ah, enfin ! Il se

passer quelque chose !

- Même si nous n'aimons pas spécialement la violence à l'écran, enfin, un événement qui nous concerne un petit peu, qui nous fait vivre une émotion. Et le film s'arrête là.
- C'est ce qu'Alfred Hitchcock appelle l'effet de surprise.

Comment réussir un film passionnant

Prenons exactement le même film, le même réalisateur, le même tournage, le même scénario, et insérons-y un minuscule changement :

- Le premier plan du film est un gros plan sur ce sac en toile verte, posé sur l'une des chaises dans la salle de réunion de l'entreprise (si on imagine que le dictaphone avait été posé dans une entreprise). Dans le sac, qui se trouve à côté d'une des protagonistes, se trouve, et nous sommes les seuls à le voir, un objet parallélépipédique, grisâtre, semblant mou, sur lequel sont branchés des fils électriques et une sorte de mécanisme électronique, et un afficheur de temps rouge à LED : un compte à rebours sur lequel nous voyons défiler : 9 minutes 59, 9 minutes 58, 9 minutes 57...
- C'est une bombe, nous le reconnaissons tout de suite, et nous savons qu'elle va exploser dans 10 minutes.
- Puis la scène commence, exactement la même que dans le film précédent. Les personnes se parlent, débattent. Mais nous, spectateurs, nous savons que dans dix min-

utes, ça va exploser. Et nous avons besoin d'essayer de comprendre pourquoi.

- Nous observons chaque regard, chaque geste à l'aune de cette information, de cette bombe. Sont-ils au courant ? Vont-ils la découvrir à temps avant qu'elle explose ? Va-t-elle vraiment exploser d'ailleurs ? Y aurait-il un kamikaze dans l'assistance ? Nous nous posons mille et une questions.
- Et à intervalles réguliers, nous revoyons le compte à rebours : 7 minutes 12 secondes, 7 minutes 11 secondes, un peu plus tard, 4 minutes 24 secondes, 4 minutes 23 secondes, et ainsi de suite, au cas où nous aurions manqué le premier plan.
- Plus le temps avance, plus nous nous posons de questions sur ces personnages, sur leurs raisons d'être, sur pourquoi la bombe est là. Et nous nous intéressons à chaque phrase, à chaque inflexion, à chaque regard, à chaque mouvement.
- Nous aurions même envie d'entrer dans la pièce et de leur crier : « Mais arrêtez, arrêtez de parler de tout ça, il y a une bombe là. Elle va exploser, occupez-vous de cette bombe ! »
- Personne ne semble voir la bombe, c'est presque insupportable. À un moment, quelqu'un se lève. Alors on se dit : « Il va découvrir qu'elle est là, il va faire quelque chose ! » Mais non ! Personne ne la voit ! L'émotion en nous est à son comble. Et au bout de dix minutes, la bombe explose. Et le film s'arrête.
- C'est ce qu'Alfred Hitchcock nomme le suspense.

La mécanique de construction du suspense

Qu'est-ce qui a fait que la deuxième version du film a accroché notre attention ? Comment cela fonctionne-t-il ? **Il y avait un décalage d'informations entre ce que savait le spectateur et ce que savaient les personnages du film. Nous avions de l'avance par rapport aux personnages du film.** Nous, nous savions ce qui allait se passer, eux ne le savaient pas. Ce décalage d'informations nous implique dans le film. Nous sommes actifs, **nous sommes acteurs du film.** Car nous ressentons que nous aurions le pouvoir de modifier le cours des choses, et nous avons envie d'avoir ce pouvoir. Nous sommes en interaction émotionnelle avec le film.

Ce décalage d'informations et le jeu avec l'information, c'est ce qu'on nomme la dramaturgie. La dramaturgie est l'art de raconter les histoires. L'histoire est la même. L'enchaînement des faits est exactement le même. Des personnes parlent, et à la fin, une bombe qui était posée là explose. La seule différence, c'est la manière de le raconter, la dramaturgie (ou la narration). Nous avons choisi, de montrer la bombe au début, ou pas. L'histoire est la même, l'enchaînement des faits est exactement le même, mais nous construisons une manière de raconter l'histoire pour le spectateur.

Alfred Hitchcock considère que le spectateur est le personnage principal du film. C'est le spectateur qui doit vivre des émotions. Peu importe que les acteurs en vivent ou non. Si je vois quelqu'un pleurer à l'écran, je ne vais pas obligatoirement pleurer. Si par contre, je me suis attaché à ce personnage et que

je connais les raisons pour lesquelles ce personnage pleure, je peux partager ses émotions. Mais plus que cela, par exemple, si je sais qu'un personnage va mourir dans la minute suivante, je peux pleurer, alors même que ce personnage est très joyeux à l'écran. Mais moi, je sais ce qui va lui arriver. J'ai peur pour lui, je suis triste pour lui.

Donc, Alfred Hitchcock construit ses films en mettant le spectateur au centre de ses attentions. L'histoire ne compte pas. La seule chose qui compte, c'est la narration, la dramaturgie, c'est-à-dire le cheminement que va faire le spectateur, l'interaction entre le spectateur et le film. On nous dit beaucoup que le cinéma, c'est une narration linéaire par rapport à des narrations non linéaires que sont les jeux vidéo ou les objets interactifs. Mais en réalité, le cinéma est hautement interactif. Nous participons à ce qui se passe. Et c'est l'art du cinéaste que de nous y faire participer. Et nous pouvons vivre une interaction très forte avec ce qui se déroule devant nous.

C'est pourquoi les démarches modernistes multimédia qui ont prétendu apporter plus d'engagement des spectateurs que le cinéma étaient particulièrement superficielles.

Le suspense est donc une technique de travail sur le décalage de l'information entre le spectateur et les personnages du film, qui permet d'engager le spectateur en tant que participant du film. Ce décalage d'information marche aussi en sens inverse. Il peut y avoir des personnages dont on sait qu'ils savent des informations que nous ne savons pas. Et nous avons envie de les découvrir pour comprendre ce qui se passe. Si l'on regarde les films à l'aune de la construction du suspense, on voit que cela infuse chaque détail dans chaque scène. Et pas seulement dans les débuts et

fins d'épisodes de séries, mais à chaque instant.

Bonus : l'inspecteur Columbo

Columbo était une série télévisée à succès dans les années 1980. L'inspecteur Columbo était interprété par l'acteur Peter Falk, qui avait un immense capital sympathie chez les spectateurs. Je prétends que ce capital sympathie venait beaucoup plus de la manière dont la série était construite que du talent de Peter Falk. Je ne veux pas discréditer Peter Falk, qui était un excellent acteur, mais expliquer que le succès de cette série ne tenait pas qu'à lui, loin de là.

Chaque épisode était construit de la même manière :

- Au départ, nous assistons à un meurtre, à chaque fois dans un contexte complètement différent, ce qui était d'ailleurs assez déstabilisant, car la première scène de chaque épisode de la série pouvait être très différente d'un épisode à l'autre.
- On n'était même pas sûr d'être dans Columbo, sauf qu'à un moment donné, un meurtre était commis, toujours. Et nous voyions le meurtrier, nous connaissions le meurtrier.
- Puis, la première scène s'arrête, et arrive l'inspecteur Columbo, dont le rôle était d'enquêter et de découvrir le meurtrier ou la meurtrière. Il arrive, il est toujours très flou, et ne semble pas très sérieux. Il a un vieil imperméable, un chien, une vieille voiture. Il parle tout le temps de sa femme, il semble assez naïf. On pourrait lui vendre

un petit peu n'importe quoi.

- Et surtout, Columbo croise, rencontre et dialogue avec le meurtrier ou la meurtrière, sans savoir, bien entendu, qu'il s'agit du meurtrier ou de la meurtrière. Nous, nous le savons. Mais lui ne le sait pas, et il semble très crédule face aux mensonges qui sont pour nous évidents.
- Là, nous sommes dans le suspense, car nous aimerions dire à Columbo : « Mais voyons, rends-toi compte. Il est en train de te mentir, c'est pourtant évident, c'est lui, c'est lui ! » Et nous assistons, impuissants à ce Columbo flou qui semble ne pas avancer. Et cela suscite notre intérêt, nous voudrions tellement l'aider, nous le savons, ce n'est pas compliqué ! Et il ne trouve pas, il n'avance pas.
- À un moment, dans tous les épisodes de la série, nous commençons à avoir un doute. Nous nous disons que peut-être Columbo a compris.
- Et ce qui est récurrent dans tous les épisodes, c'est que Columbo va faire en sorte que le meurtrier ou la meurtrière se confondent eux-mêmes : Columbo va créer une situation qui va faire que le meurtrier ou la meurtrière va se retrouver forcé d'assumer la vérité de sa culpabilité.
- Donc Columbo devient metteur en scène, et nous sommes metteurs en scène avec lui. Nous devenons les metteurs en scène de la situation qui va faire qu'enfin cette vérité que nous connaissions depuis le début va enfin être révélée et admise socialement. Que justice soit faite.
- Cela nous rend Columbo absolument sym-

pathique, car Columbo, c'est devenu nous-mêmes. Et nous sommes même meilleurs que lui, nous savions mieux que lui.

- Et ensuite, nous devenons, grâce à lui, metteurs en scène d'une situation dramaturgique, qui fait que le meurtrier va être découvert et confondu.

Dans Columbo, le suspense, plus qu'être uniquement un outil dramaturgique, structure le sujet même de cette série et organise son succès et son adhésion par les spectateurs sur la durée. Grâce au suspense, les spectateurs savaient qu'ils allaient à chaque fois devenir des architectes de la vérité, ce qui était extrêmement satisfaisant.

Un outil narratif de premier plan

Donc, le suspense est à la fois un outil narratif de premier plan, peut-être même l'outil narratif principal du cinéma, et souvent du roman aussi, d'ailleurs, et des séries, et des vidéos YouTube, etc. Mais c'est aussi un lien d'engagement plus profond, au-delà du récit d'un film ou d'une vidéo individuelle, au-delà même de l'envie, à la fin d'un épisode, d'avoir la réponse lors de l'épisode suivant. C'est un lien pérenne entre les œuvres et leurs spectateurs, construit par le décalage d'informations entre le spectateur et les personnages.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La voix-off :
amie ou
ennemie du
scénario ?
- La théorie de
la porte qui se
ferme
- Comment
écrire un
scénario ?

Thématiques

- Alfred Hitch-
cock
- Dramaturgie
- Narration
- Réalisation
- Scénario

La fabrication des souvenirs

Rendre le film adhérent.

En créant des scènes dans un décor puis en y revenant avec d'autres personnages ignorant ce qui s'y est passé, le scénariste génère une intimité avec le spectateur, car lui se souvient. Cette complicité mémorielle favorise l'adhérence émotionnelle à l'univers du film.

Pourquoi certains films semblent faux et superficiels ?

Souvent, quand on est spectateur d'un film, on a une sensation de superficialité de l'univers qui nous est présenté. On n'y croit pas vraiment. Tout cela est un peu trop beau, trop clinquant, pas crédible. Ainsi nous sommes dans une forme de distance, non pas critique, mais une forme de distance désinvestie. On a donc besoin, en tant que scénariste, de favoriser l'adhérence du film dans l'esprit de son spectateur.

Fabriquer des souvenirs

Pour ce faire, une technique assez efficace consiste dans la fabrication de souvenirs dans les décors. Nous allons faire se dérouler quelque chose dans un décor. Puis plus tard, nous ramenons l'histoire dans ce même décor, avec d'autres personnages, dont on nous montre qu'ils ne sont absolument pas au courant de ce qui s'est passé préalablement dans ce décor. Mais nous, nous le savons ! Ainsi, lorsqu'une deuxième scène dans ce décor et qu'il s'y passe d'autres choses, nous confrontons ce qui s'y passe au présent à nos propres souvenirs dans ce décor. Nous sommes, et nous le savons, les seuls porteurs de ce souvenir.

Cela nous donne la même sensation que lorsque nous revenons sur un lieu de notre enfance, par exemple, dans lequel nous avons des souvenirs qui nous sont propres, mais que toutes les personnes qui nous entourent dans le présent n'ont absolument pas. Les autres ont un autre vécu, ce qui est normal. Et nous

ressentons notre vécu, notre mémoire comme étant unique, ce qui nous met dans une relation privilégiée et très intime à ce décor. **C'est ce que je nomme l'adhérence.** À partir de cette deuxième scène dans le même décor, nous aurons beaucoup moins de distance par rapport à l'univers du film, nous y serons émotionnellement investis, grâce notre mémoire des lieux.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La technique des doigts palmés
- L'astuce du charmeur de serpent
- La technique du trompe l'œil

Thématiques

- Croyance
- Émotion
- Lien
- Mémoire
- Souvenir

La démarche d'enquête

Pourquoi tant de policiers à l'écran ?

La démarche d'enquête fascine et structure de nombreux récits. Au-delà des policiers, personnages comodes car légitimes pour enquêter, si nous explorions d'autres approches inspirées des sciences humaines pour renouveler nos narrations ?

L'enquête, une passion pour les spectateurs

La police, et notamment des policiers qui enquêtent, sont extrêmement présents dans les scénarios des films ainsi que dans les romans, que ce soient des films commerciaux ou d'art et essai. Très souvent, dans les films, on suit un enquêteur ou on est confrontés à des enquêteurs à certaines étapes de l'histoire, et ce infiniment plus souvent que dans notre vie quotidienne ! La démarche d'enquête passionne tout un chacun. Beaucoup de films et de séries sont construits autour, avec la colonne vertébrale d'une enquête. Même la série expérimentale *Twin Peaks* de David Lynch est une enquête, qui dès les premiers instants pose cette question à laquelle on n'aura jamais de réponse : mais qui a tué Laura Palmer ? Le roman d'Agatha Christie *Les dix petits nègres* est à ce titre très significatif car ce sont les personnages d'un groupe restreint, enfermé dans un microcosme, qui enquêtent les uns sur les autres pour essayer de trouver au présent qui est le meurtrier de ceux qui ont déjà été tués et potentiellement des suivants.

L'enquête n'est donc pas le propre des policiers, mais les policiers sont des personnages pratiques pour le cinéma, car ils sont légitimes à enquêter. Il n'y a pas à justifier dans le scénario qu'ils consacrent du temps à leur démarche d'enquête ; c'est leur travail. Et bien souvent d'ailleurs, le policier va enquêter même au-delà de ses heures de travail. Et il va continuer à enquêter pour faire la vérité, même s'il est renvoyé de la police, parce qu'il cherche la vérité et que la vérité dérange les pouvoirs en place, un argument très courant.

La méthode d'enquête est donc la colonne vertébrale d'énormément de films. Elle pose un mystère que les personnages ont besoin d'élucider. Et le policier enquêteur a un besoin intrinsèque d'élucider tous les mystères. C'est pour cela que c'est un personnage très pratique. On pose n'importe quelle situation sans explication : une personne retrouvée morte, un vol, un cambriolage, un suicide (mais est-ce un suicide ?), une couleur dans le ciel, un grand bruit dans la forêt, ce qu'on veut. Nous posons un événement qui n'a pas d'explication, n'importe lequel, puis nous faisons arriver un policier qui est légitime à enquêter. Il doit trouver soit le coupable, soit le mobile, soit la raison de cet état de fait. Le scénario a besoin que la réponse à la question ne soit jamais donnée, ou uniquement à la fin de l'histoire.

La démarche d'enquête pour les films qui y ont recours, car ce n'est pas obligatoire, même si beaucoup de films y ont recours, structure complètement le film. La réponse ne vient qu'à la fin et les péripéties successives apportent des réponses partielles, des fausses pistes, des croyances que c'est terminé et en fait non, c'était plus compliqué... Et bien souvent, nous découvrons l'implication des enquêteurs eux-mêmes ou de leurs proches dans l'objet de l'enquête. Cela va éclairer des mystères de leur vie ou révéler leur face sombre par exemple. Cette dimension d'implication du personnage enquêteur en tant que faisant partie des enquêtés et des potentiels responsables est une très bonne astuce scénaristique, car cela implique l'enquêteur émotionnellement dans les enjeux de l'enquête. Ce n'est pas nécessaire au début, c'est une cartouche qu'on se réserve pour plus tard pour éviter un sentiment de récurrence chez le spectateur. C'est-à-dire que dans une première phase, l'enquêteur fait juste son travail d'enquêteur et dans une deuxième phase, nous découvrons qu'il est impliqué lui-même, et lui-

même peut d'ailleurs découvrir qu'il est plus impliqué que ce qu'il croyait. Cela permet de passer à une deuxième phase et de renourrir l'émotion.

Le discours de la méthode

Avec ce point de départ que le film commence par une grande question et que ce qui le sous-tend est la quête de la réponse à cette question, il y a aussi une autre dimension qui suscite un grand intérêt chez le spectateur, c'est de découvrir la démarche d'enquête singulière de ce personnage. Tel policier obtiendra les informations de façon violente, l'autre les obtiendra par la ruse et la manipulation, un troisième sera un agent infiltré et les découvrira par sa cooptation avec l'ennemi, etc. **Je crois que l'espace d'invention dans les démarches d'enquête est encore très vaste.** En effet, on retombe souvent sur les mêmes poncifs.

Je propose de nous ouvrir aux approches des sociologues et d'ouvrir cette notion d'enquête bien au-delà de l'enquête policière et aussi bien au-delà de l'enquête journalistique. En effet, policier comme journaliste cherchent dans leurs enquêtes des réponses rationnelles et spécifiques, car l'objectif est de désigner un coupable. On est donc sur une vision de l'enquête et de son résultat qui est très fermée. Alors que dans la démarche d'enquête développée par le sociologue Bruno Latour par exemple, on va enquêter sur le monde lui-même et ses agents, ses freins, ses agents humains et non humains, conceptuels, on va cartographier notre compréhension du monde, pour y découvrir des explications complexes, profondes, justes, passionnantes et constructives, notamment pour l'écologie.

gie.

D'ailleurs, dans les films les policiers cartographient beaucoup : il y a cette figure récurrente du mur, plein de photos, de schémas et de fils pour mettre en relation et trouver les relations qui manquent entre les éléments qui, dans un premier temps, semblent disparates. C'est une méthode particulière d'enquête, mais il y a bien d'autres méthodes, bien d'autres façons d'enquêter que les sciences humaines explorent : la sociologie, l'ethnologie, l'anthropologie, l'ethnométhodologie, entre autres. Et bien sûr la psychologie, et encore plus la psychanalyse. D'ailleurs, dans le champ de la psychanalyse comme dans les autres, il y a un grand nombre d'écoles qui se déchirent sur la question de la méthode d'enquête.

Je crois que prendre un peu des sciences humaines et recevoir leurs méthodes d'enquête particulières peut être très nourrissant pour les scénarios. Cela pourra ouvrir nos récits à de toutes nouvelles dimensions.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Rêve, psychanalyse et scénario
- Recherche scientifique et scénario
- Qu'est-ce qu'un scénario ?

Thématiques

- Anthropologie
- David Lynch
- Découverte
- Enquête
- Ethnologie
- Mystère
- Police
- Série
- Sociologie

La rétention informationnelle

Manipulation ou tension narrative ?

La rétention informationnelle, technique narrative qui cache délibérément des informations connues des personnages mais pas du spectateur, crée une tension et une curiosité qui nous pousse à reconstituer l'histoire, soulevant des questions éthiques sur la manipulation du public.

Une astuce narrative récurrente

La rétention informationnelle est une astuce employée très souvent dans les films. Elle consiste à arrêter une scène précisément à l'instant où nous aurions reçu des informations que les personnages, eux, connaîtront. Puis, on fait une ellipse temporelle, et on se retrouve plus tard dans l'histoire, sans savoir ce que savent les personnages. Par exemple : un accident de voiture. Puis ellipse, nous retrouvons l'un des personnages engagés dans l'accident à l'hôpital, mais nous ne savons pas si les autres sont vivants ou morts. Et nous allons le découvrir au fur et à mesure.

Cette rétention informationnelle crée chez le spectateur une curiosité accentuée pour tous les détails de l'histoire qui lui est présentée, dans lesquels il va chercher à déceler des bribes d'informations qui vont lui permettre de reconstituer ce qu'il ne sait pas. Et évidemment, les personnages, eux, ne sont absolument pas étonnés lorsque nous découvrons les informations, car eux les connaissaient déjà. Cela nous met dans une place d'infériorité informationnelle. Nous nous sentons à la traîne et nous avons envie de nous remettre au niveau.

L'efficacité de la dépendance

Je ne nie pas la grande efficacité de cette technique, mais personnellement, je trouve qu'il y a une manipulation de la part de l'auteur vis-à-vis du spectateur. Le film nous cache sciemment des informations, juste pour aiguïser notre appétit de les découvrir. Le film

crée un manque en nous, presque une dépendance à l'information. Il serait d'ailleurs intéressant d'étudier les effets chimiques ou neurologiques des différentes techniques narratives. Je crois que la rétention informationnelle a plus à voir avec la mise en dépendance qu'avec la responsabilisation et l'autonomisation, donc la liberté du spectateur.

Quelle éthique pour le film ?

Je crois que ce n'est pas parce que quelque chose est très efficace qu'il faut forcément l'utiliser, car efficacité ne rime pas toujours avec éthique. Et c'est même précisément ce qui a mené nos sociétés industrielles à apporter un tel préjudice à notre milieu de vie. Même si c'est plus compliqué, il me semble plus intéressant, humainement parlant, d'essayer de construire l'intérêt du spectateur pour le film par d'autres moyens que la manipulation. Mais on a aussi le droit de jouer avec le spectateur, dès lors que les règles du jeu sont énoncées, partagées et consenties.

Pour approfondir

Lisez aussi

- De la liberté du spectateur
- L'ascenseur émotionnel
- L'astuce du charmeur de serpent

Thématiques

- Éthique
- Information
- Manipulation
- Mensonge

La technique du trompe l'œil

Pour rendre l'univers du film crédible.

La technique du trompe l'œil, utilisée dans l'ancienne technique d'effets spéciaux « matte painting », peut être transposée au scénario pour étendre l'univers du film en suggérant un monde plus vaste autour des personnages principaux.

Star Wars en plein Paris ?

Avez-vous déjà vu sur des pignons de bâtiments des peintures en trompe l'œil ? On croit qu'il y a des fenêtres, des balcons, des personnes aux fenêtres, on croit que c'est un immeuble réel, alors que ce n'est qu'une peinture, une illusion de réalité dans la réalité. C'est un tableau, une surface qui se fait prendre pour une réalité épaisse.

Dans le cinéma, l'ancienne technique de trucage « matte painting », utilisée dans beaucoup de films de science-fiction notamment, consiste à peindre sur une vitre les parties supérieures d'un immeuble par exemple, et les acteurs avec la partie inférieure du décor, bien réels, sont filmés à travers la vitre. La peinture et le décor réel sont précisément connectés l'un à l'autre par cette superposition. La peinture est en trompe l'œil. On le voit aussi dans certaines scènes du premier *Star Wars* par exemple (*Un nouvel espoir*, Georges Lucas, 1978), où tous les soldats n'étaient pas dupliqués numériquement, mais peints, alignés les uns à côté des autres, figés, avec d'autres soldats au milieu qui eux bougeaient et étaient joués par des acteurs. La confusion entre le réel des acteurs et une peinture ressemblant aux mêmes acteurs est tout l'art de la technique du trompe l'œil.

Nous croyons beaucoup plus à quelque chose qui ressemble à ce qui l'entoure, car nous savons que ce qui l'entoure est réel, qu'à quelque chose qui serait complètement incongru. Par exemple, dessiner un vaisseau spatial en trompe l'œil sur un pignon de bâtiment en plein Paris : personne ne croirait au trompe l'œil. Alors que des fenêtres, une façade, des gens à la fenêtre, on peut en voir à côté, donc les passants mélangent le réel et l'imaginaire.

De la ville au scénario

Dans le scénario, on peut aussi jouer du mélange entre réel et imaginaire, dans but d'étendre le réel du film. Le trompe l'œil dans la ville étend le réel, grâce à la peinture. Ce n'est pas juste pour faire joli ou mettre de l'art dans la ville, c'est surtout pour donner plus de vie à la ville et étendre son réel pour les habitants et visiteurs.

Nous pouvons de la même manière ajouter, autour de nos personnages vivants incarnés par des acteurs, qui interprètent des dialogues, qui vivent des émotions, en arrière-plan ou en avant-plan, des personnages similaires esquissées, des situations proches, sur lesquelles, nous ne donnerons aucun détail, mais qui ressemblent aux détails principaux et incarnés. Et grâce à cela, nous créons dans l'esprit du spectateur un univers beaucoup plus grand.

Cette technique est souvent assez mal employée. On nous fait croire à un univers où, par exemple, tous les humains seraient transformés en zombies. Mais quand on voit les 25 figurants zombies, on n'y croit pas une seconde. On s'amuse à rentrer dans cette histoire, mais on ne croit pas à la véracité du fait que tous les humains auraient été transformés en zombies. Pourquoi ? Parce que la technique du trompe l'œil est mal employée : on n'a pas suffisamment, dans l'écriture du scénario, juxtaposé aux quelques personnages que nous suivons, des plans larges où on en voit d'autres similaire au loin, ou leur présence régulièrement citée dans les dialogues par exemple. On n'a pas assez multiplié autour du sujet principal une duplication de sujets relativement similaires, qui sont en trompe l'œil, mais rende l'univers global plus tangible. C'est quelque chose auquel il faut être très atten-

tif, à mon sens, pour pouvoir créer un univers crédible au film.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La fabrication des souvenirs
- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Thématiques

- Croyance
- Fiction
- Tournage
- Univers
- Vitre

Dialogues indispensables ?

Méthode pour des dialogues (in)utiles.

Les dialogues doivent-ils tous être indispensables, dans un film ? Je crois que chaque dialogue, chaque mot prononcé par un acteur dans le film, de même que chaque plan, doit être indispensable. Il n'y a pas de remplissage à faire. Sinon, cela va immédiatement susciter l'ennui chez le spectateur, parce qu'il va être face à quelque chose qui ne sert à rien ; il le sent immédiatement. Il a choisi d'investir du temps devant ce film, et c'est un engagement que nous devons respecter. Mais indispensable ne veut pas dire fonctionnel. Explorons le sujet des fonctions du dialogue en finesse.

Qu'est-ce qui est indispensable ?

Prenons l'exemple d'un personnage très bavard, qui dit des choses pour rien, et que c'est justement cela qui est un enjeu dramatique dans le film : c'est parce qu'il dit des choses pour rien que peut-être il en dit trop, et qu'il dévoile des informations qu'il aurait fallu ne pas dévoiler, par exemple. Ou alors, parce qu'il n'arrête jamais de parler, cela ennuie sa femme, et c'est pour cette raison qu'elle se décide à le quitter. Donc, dans ce type de cas, on peut dire qu'il aura été utile au film qu'on entende des dialogues inutiles.

Ces dialogues-là restent indispensables, parce que précisément, on va s'ennuyer, comme la femme du personnage principal. Ces dialogues trop longs servent à nous faire vivre, mais pas trop longtemps, parce que sinon on zapperait sur un autre film, l'émotion d'ennui ressentie, et surtout nous la font partager avec le personnage. Finalement, ces dialogues trop longs auront été indispensables, parce qu'ils auront permis de fabriquer ce sentiment d'ennui qui nous amène à plus d'empathie avec le personnage de la femme, et ouvrent pour nous un nouveau pan de perception de l'histoire, qui la rend plus riche.

Un indispensable non fonctionnel

Donc, ce n'est pas une utilité mécanique, dans le sens qu'il faudrait absolument que chaque parole fasse avancer l'histoire. C'est particulièrement délicat. Parfois les dialogues peuvent servir juste à construire une atmosphère. Prenons l'exemple, assez connu, du

jeune Quentin Tarantino, qui souhaite faire du cinéma et qui obtient un prix dans un festival pour pouvoir tourner une scène de film avec une équipe professionnelle. C'est la première fois qu'il peut le faire. Il a écrit un scénario, et sa scène, ce sont deux personnages qui parlent pendant très, très longtemps, qui font une grande tirade, comme on en trouvera dans ses films ultérieurs.

Dans les films de Tarantino, il peut par moments y avoir certaines scènes de dialogue, très longues, où les personnages vont déblatérer sans fin sur des sujets *a priori* complètement anodins, sauf que ces personnages sont des tueurs qui vont tuer quelqu'un juste après. Cela produit un effet dramatique très fort, cette tension entre un dialogue long et anecdotique et la violence du meurtre. Cela crée un univers extrêmement particulier, qui est l'univers de Quentin Tarantino : un décalage de second degré troublant entre la violence des actes et l'aspect anodin de l'attitude des personnages, la banalité du mal. Donc, ces dialogues fleuve anodins sont tout à fait indispensables, ils fondent cet univers, qui est creusé et travaillé dans ses nuances.

Revenons au festival de cinéma : Tarantino débutant ressent que c'est ce qu'il a envie de faire, mais il ne sait pas forcément exactement encore pourquoi. Il a la sensation qu'il va aimer faire des films où il y a de longs dialogues *a priori* inutiles. C'est son esthétique, son univers. On aime ou non les films de Quentin Tarantino, mais force est de constater que son univers a un impact sur des spectateurs, ce qui a produit le succès commercial et critique de ses films. Tarantino souhaite tourner la scène telle qu'il l'a imaginée, dans son univers à lui, mais il n'a aucune légitimité encore, évidemment. On lui indique que ce n'est pas comme cela qu'on fait des films qui fonctionnent, que dans un

dialogue, on ne peut pas avoir une longue tirade de quelqu'un qui parle pendant 4 minutes tout seul. Il faut qu'il y ait des interactions entre les personnages, il faut que le dialogue soit plus court, plus efficace, sinon les spectateurs vont s'ennuyer, et même, « ce ne sera pas du cinéma ». Il a tenu bon, il a tenu son idée, et il a finalement tourné la scène à sa façon, fondant son style si particulier.

Si j'évoque le « dialogue indispensable », ce n'est pas pour inviter à un formatage de la façon de faire, mais simplement pour comprendre, ou ressentir, pourquoi on le fait comme ça. Il peut tout à fait y avoir un dialogue très long, qui est indispensable, ou il peut y avoir des échanges très courts. Là n'est pas le sujet. Ce n'est pas le sujet de comment il faut faire les films, mais le sujet de **la situation dans laquelle on souhaite plonger le spectateur du film**, et à quoi le dialogue, quel qu'il soit, est indispensable pour mettre le spectateur dans cette situation émotionnelle. Voilà pourquoi les dialogues sont indispensables.

Comment écrire les dialogues ?

Il est extrêmement difficile d'écrire un dialogue sorti de sa tête. Il va être faux. Il ne va pas fonctionner, et les acteurs vont être obligés de le changer au moment du tournage, parce qu'il ne « marche » pas : il ne porte pas la vérité d'une parole qui sort de la bouche de quelqu'un. Un dialogue, c'est de l'oralité, ce n'est pas de l'écrit. Il y a une différence essentielle avec le roman. Dans un roman, on peut écrire des dialogues, mais... le lecteur est en train de les lire, il imagine des voix dans sa tête, pendant qu'il lit. Dans un film, les dialogues sont prononcés par des acteurs, ils sont ex-

térieurs à nous, donc ils doivent être absolument justes. On a beaucoup plus de contraintes dans les dialogues pour un scénario que pour la littérature.

On sait très bien que la forme des phrases, la logique même de la pensée, de l'enchaînement des éléments entre plusieurs phrases, est très différente entre l'oral et l'écrit. Globalement, on ne parle pas comme des livres ! Comment mettre de l'oralité sur papier ? Il y a diverses techniques, explorons-en quatre :

Une oralité décalée

On peut aussi décider que notre film aura une esthétique très particulière, justement, qu'il n'est pas réaliste, et qu'on choisit, parce que c'est notre univers, que les personnages y parlent comme des livres. Notre film ne sera pas du tout dans le réalisme, il aura un univers imaginaire où les échanges oraux entre les personnes ne relèveront pas de l'oralité, mais de l'écrit oralisé. C'est tout à fait respectable. Le tout, c'est d'en être conscients et de l'assumer, comme l'avait fait Quentin Tarantino. Il faudra sans doute le préciser dans la note d'intention du scénario. Il faudra aussi l'expliquer aux acteurs, parce que la diction sera sans doute particulière. On trouve ce genre de choses dans les films d'Eugène Green, par exemple, où l'oralité est très étrange et n'a rien à voir avec l'oralité naturelle de la vie quotidienne ; et c'est passionnant, c'est un vrai univers.

L'observation

Il y a plusieurs voies pour travailler l'oralité des dia-

logues. D'abord l'observation : écouter les gens parler, aller dans des cafés, s'asseoir et noter sur une petite feuille de papier ce qu'on entend, ce qui nous semble intéressant, des façons de parler, de s'exprimer, des manières qu'ont les personnes d'être en relation les unes avec les autres. C'est très riche. Cela peut sembler anecdotique. On peut se dire, si notre histoire se passe au Moyen-Âge par exemple, que ça ne sert à rien d'aller dans un café aujourd'hui. Au contraire ! On a notre film, notre projet en tête, et on va s'installer une heure dans un café. C'est en fait beaucoup de temps, si notre seule activité est d'écouter ce qui se dit autour de nous. Bien-sûr, il faut qu'il y ait un café autour de chez nous, d'une part, et puis il faut que ce soit à un moment où il y ait du monde dans le café. De façon automatique, pendant ce moment si particulier, on va filtrer notre écoute de ce qui se dit autour de nous par rapport à notre sujet. Et cela va nous donner des idées de dialogues pour notre film, quel qu'il soit. Il n'y a pas d'écoute objective. L'écoute est toujours orientée, même inconsciemment. Et donc, même si ça n'a rien à voir, ça va vraiment nous ouvrir des perspectives, nous donner des idées. Je peux l'assurer !

L'improvisation

Il y a aussi l'improvisation. Cela fonctionne bien si on le fait à plusieurs, ou si on le fait faire à des amis par exemple. On leur donne une situation dramatique, et puis on leur demande d'improviser. On peut l'enregistrer, avec un simple dictaphone. C'est assez pratique, parce que cela nous donne accès à la « source vocale ». On peut même éventuellement faire retranscrire les dialogues par un logiciel de reconnaissance vocale (cela fait encore pas mal d'erreurs, à part si le

dictaphone est placé juste à côté de la bouche de chaque personne). Je suggère aussi, pendant l'improvisation devant nous, de prendre des notes aussi, exactement comme au café. Le fait de noter va peut-être nous donner des idées pour d'autres dialogues, ou une façon de dire quelque chose va vous donner une autre idée. Alors l'improvisation devient plutôt un inducteur de créativité. Si on ne notait pas tout de suite les autres idées qui nous viennent, elles disparaîtraient, ce serait dommage de s'en priver.

La lecture

Enfin, la lecture. C'est très important, une fois que nos dialogues sont écrits, pour valider leur fonctionnement, et que ce ne soit pas au dernier moment, sur le tournage, qu'on ait des dialogues à modifier, parce qu'on se rend compte qu'ils ne fonctionnent pas. Je vous propose trois techniques :

1. Les lire nous mêmes et nous enregistrer.
2. Les faire lire à des amis.
3. On peut aussi inverser, lire nous même notre scénario à quelqu'un, en lui demandant de se concentrer sur les dialogues, puis de nous faire des remarques. C'est aussi très riche d'enseignements.

10 pages de scénario, soit 10 minutes de film, c'est une bonne durée pour travailler sur le sujet du dialogue.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Écrire un scénario de documentaire
- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Dialogue
- Parole
- Sincérité
- Vérité

L'astuce du charmeur de serpent

Pour construire le rythme de la respiration émotionnelle.

Neutraliser momentanément la tension narrative par un « charme » qui endort l'opposant permet de créer un rythme émotionnel de nature respiratoire. Cette technique évite l'anesthésie du spectateur, en alternant moments de danger et de détente, redonnant in fine plus d'acuité à la menace.

Pourquoi charmer un serpent ?

Le serpent, dans l'image qu'on en a, est un animal dangereux, imprévisible, attentif, qui a un objectif belliqueux. Et grâce à la musique du charmeur, le serpent devient comme une marionnette inoffensive. Puis, une fois le charme passé, il reprend sa nature.

En scénario, l'astuce du charmeur de serpents consiste à fabriquer une bulle pendant un temps limité au sein de laquelle les opposants sont neutralisés. Les opposants sont les éléments qui vont à l'encontre de l'objectif souhaité par le spectateur pour l'histoire. Par exemple, un méchant, un meurtrier qui souhaite la mort du personnage auquel on s'est identifié et dont on espère qu'il deviendra le président d'un pays. L'opposant n'est pas forcément une personne humaine, ce peut être un nuage, une voiture, ce que l'on veut qui présente un danger.

L'astuce du charmeur de serpent consiste à placer cet opposant dans une situation particulière, liée à un charme ; une musique, une personne qui l'aime, un lieu de son enfance, etc. Le charme va produire que ce personnage dangereux va devenir inoffensif pendant le temps du charme. Cette astuce est un ressort très utile pour faire baisser la tension, la crainte, apporter une respiration nécessaire à la durée, au cœur même de la tension.

Comment charmer un serpent ?

On croit, souvent, à tort, que plus il y a de la tension dans les films, plus on y est attentif. Bien-sûr la ten-

sion, comme toute émotion négative, porte en elle sa séduction noire. Mais si elle est trop univoque, trop continue, elle va peu à peu anesthésier le spectateur et le mettre dans une situation où, pour pouvoir tenir pendant le film, il va devoir s'insensibiliser face à ce qu'il reçoit. Et donc dans le scénario, on va devoir en rajouter de plus en plus. Et on le sent bien dans certains films, quand à un moment donné, les effets s'accumulent, et finalement, on décroche, on n'y croit plus.

Le grand intérêt de l'astuce du charmeur de serpent est de mettre de la détente à l'endroit même du plus grand danger. Au sortir du charme, cela redonnera à ce danger une acuité beaucoup plus grande. Cela crée un rythme émotionnel très vivant, comme une respiration entre les moments de diaphragme bloqués et les moments de respiration profonde. Pendant le charme, la respiration est profonde et sereine, on se détend, on se recharge en énergie, pour pouvoir pleinement vivre et résonner avec la tension future.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Nos émotions vécues comme source du scénario
- L'ascenseur émotionnel
- La rétention informationnelle

Thématiques

- Émotion
- Manipulation
- Musique
- Peur
- Rythme
- Serpent

La théorie de la porte qui se ferme

Jouer sur la frustration du spectateur pour créer une tension narrative.

*La technique du **suspense** permet de tenir le spectateur en haleine, par le décalage d'informations entre lui et les personnages du film. Mais c'est loin d'être la seule technique narrative efficace. En voici une autre, que j'ai nommée la théorie de la porte qui se ferme.*

La construction d'un trop-plein énergétique dans la vie réelle

Imaginez que vous devez ou souhaitez aller quelque part, et juste avant d'arriver, on vous ferme la porte au nez. Par exemple, le bureau de poste ferme ses portes deux minutes avant l'horaire, car le personnel ne veut pas travailler plus tard. C'est injuste, vous étiez là pile à l'heure. Même si l'enjeu de retourner au bureau de poste le lendemain est faible, la frustration, elle, est très grande. Pourquoi ? Parce que c'est une dynamique dans laquelle vous étiez – le mouvement d'aller au bureau de poste – qui a été brisée contre votre gré. Cela inscrit en vous un sentiment de colère ou d'injustice.

Mais en réalité, ce que vous vivez est plus primal que cela. C'est simplement le trop-plein de cette énergie, de ce mouvement qui nous animait vers un but, dont nous avons fait la réserve, et qui est tout à coup arrêté. Cela crée un trop-plein et un débordement en nous : un débordement émotionnel, physique, des tremblements, etc. C'est un effet physiologique fort, que nous pouvons le mobiliser dans le scénario. C'est-à-dire faire vivre au spectateur ce trop-plein énergétique, qui sera exactement le même devant une histoire imaginaire que dans la réalité. Et nous verrons comment en tirer parti pour dynamiser la dramaturgie.

Nous ne nous

identifions pas aux personnages du film

Mais pour faire monter le niveau énergétique du spectateur vers le trop-plein, il ne suffit pas de faire vivre à un personnage du film la même situation. Même s'il s'agit du personnage principal et qu'il se retrouve bloqué devant la porte, quand bien même son entrée dans la porte représenterait un enjeu narratif fort de l'histoire racontée par le film, nous resterions, nous spectateurs, très calmes. Nous aurions la distance nécessaire pour comprendre ce que le personnage ressent et imaginer d'autres solutions.

Pourquoi ? Premièrement, nous ne nous confondons jamais avec les personnages. Ce n'est pas de cette manière que les processus psychologiques du spectateur fonctionnent, c'est beaucoup plus nuancé. En effet, nous sommes programmés pour faire toujours en sorte d'éviter les émotions négatives. Ainsi, ce personnage qui traverse une émotion négative n'est qu'un personnage. Psychologiquement, nous nous protégeons de ses émotions, et nous nous positionnons au-dessus de l'enjeu, nous cherchons des solutions, ce qui est d'ailleurs très valorisant, car nous nous sentons « intelligent », notre émotion ressentie serait plutôt une valorisation personnelle.

Donc, pour que le spectateur vive réellement l'émotion de la porte qui se ferme – ce qui nous permettra de passer à une vitesse supérieure dans son implication dans l'histoire –, il doit lui-même vivre une frustration. Nous devons faire en sorte de le mettre dans une situation où il ne pourra pas prendre de distance critique. Comment faire ?

Il s'agit d'inscrire le spectateur dans un réseau relationnel plus fin et complexe. Je vais prendre un exem-

ple pour illustrer le processus, dont j'expliquerai ensuite la méthode.

Fabriquer du trop-plein énergétique pour le spectateur d'un film

Je m'appuie sur un exemple classique développé par Alfred Hitchcock, que je décline. Un personnage est dans une chambre en train de fouiller à la recherche de quelque chose. Pendant ce temps, un autre personnage monte l'escalier qui mène au palier sur lequel se trouve la chambre. Dans un montage parallèle, nous voyons la personne qui est dans la chambre, puis l'autre qui monte l'escalier, puis la personne dans la chambre, puis l'autre qui monte l'escalier, etc. C'est une technique de suspense classique : nous en savons plus que le personnage qui est en train de fouiller, et nous sommes très impliqués dans ce qu'il vit, car il ne sait même pas qu'il est en danger. Nous, nous le savons. Nous ne vivons donc pas du tout la même émotion que le personnage, et c'est ainsi que nous nous impliquons.

La théorie de la porte qui se ferme intervient ici : juste avant que le personnage qui montait l'escalier ouvre la porte de la chambre, le film nous emmène dans une autre scène, dans une autre situation. Nous étions à un niveau maximal de tension, de crainte de la découverte, nous projetions notre énergie vers l'avant, nous nous préparions à la confrontation, au combat, à la fuite, à quelque chose de surprenant. Nous étions prêts à le vivre, nous avons fait la réserve d'énergie pour recevoir ce qui allait se passer. Et tout à

coup, le film ferme cette porte devant nous. Nous conservons toute cette dynamique énergétique à l'intérieur de nous, qui fait un trop-plein car elle ne trouve pas à s'exprimer.

« Charger » électriquement des éléments narratifs

Et la scène de confrontation n'existe même pas, nous ne savons même pas ce qui s'est passé, alors que nous étions tellement impliqués, alors que nous étions prêts et que nous nous étions préparés à la découvrir. Nous avons donc cette réserve énorme d'énergie en nous, qui ne trouve pas à s'exprimer. Et nous voilà en train d'assister à une autre scène, qui n'a rien à voir et dans laquelle il n'y a aucune tension dramatique. Cette énergie en nous modifie notre vécu de cette nouvelle scène et peut tout à fait être exploitée par le scénariste pour mettre en avant des petits détails *a priori* insignifiants, mais qui vont grandir du fait de notre état de débordement énergétique.

Pendant quelques minutes – dans la vie réelle – ou environ 30 secondes dans un film, notre perception est complètement modifiée. Nous pouvons à cet instant embarquer le spectateur à des endroits surprenants, par exemple, auxquels il adhérera, ou vers une découverte d'informations qui sera associée à son émotion très forte. Il s'en souviendra pendant toute la durée du film, ce qui peut nous aider en termes narratifs. Ou encore, nous pouvons introduire un nouveau personnage dont l'origine sera associée à cette énergie puissante, qui sera chargé tout au long du film de cette qualité énergétique exceptionnelle.

À nous d'intégrer un élément narratif nouveau, dont nous souhaitons qu'il soit mémorisé et presque électrisé, aimanté pour toute la suite du film, grâce à ce surplus énergétique présent dans la psyché du spectateur. Bien sûr, plus tard dans le film, nous pourrions voir la suite de la scène dans la chambre, ou savoir après coup ce qui s'y est déroulé. Ce surplus d'énergie aura baissé, et nous serons contents de savoir ce qu'il s'est passé, mais nous n'y serons plus engagé émotionnellement. Notre attente et notre frustration durent assez peu de temps.

Donc, cette technique est puissante pour « charger » un élément ou un personnage et le rendre tout à fait singulier, plus brillant, plus vibrant que les autres.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Maîtriser le suspense
- L'alternance du jour et de la nuit
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Alfred Hitchcock
- Attente
- Énergie
- Narration
- Porte

Descendre l'escalier en marche arrière

L'art du flashback inversé.

La technique du flashback inversé permet d'explorer les origines d'une situation en remontant progressivement dans le passé, enrichissant la compréhension du présent par une démarche quasi archéologique.

Le flashback comme système d'approfondissement

Le flashback est la survenue d'un événement du passé, à partir du présent. Il peut être court ou même très long. Certains films sont entièrement un très long flashback à partir d'une scène originelle au présent. C'est une modalité narrative très intéressante, car cela place le spectateur dans la position du souvenir, et cela rend le souvenir présent, car la narration d'un film se vit au présent, dans l'immense majorité des cas.

La technique « descendre l'escalier en marche arrière » est un système de flashback inversé, dans lequel l'histoire sera racontée en ordre décroissant. On peut utiliser cette technique à plusieurs reprises dans un même film. D'un côté, on avance dans le temps présent, et de l'autre côté on remonte le temps. Le film « L'Étrange Histoire de Benjamin Button » de David Fincher (2009) était plus ou moins construit sur ce concept. Mais l'histoire elle-même était celle d'un personnage qui rajeunit ; l'histoire mettait en abîme le principe du flashback inversé.

L'intérêt de cette technique est que plus on remonte le temps, plus du sens et de la profondeur viennent aux personnages. Ce qui semblait initialement relativement superficiel, car c'était au début du film (on ne les connaissait pas encore), prend de l'épaisseur, non pas par les aventures qu'ils vivent au présent, mais par ce que nous découvrons à mesure qu'on remonte dans leur passé.

La pyramide qui se découvre et nourrit le présent

C'est comme si le présent était le sommet d'une pyramide, et que nous creusions pour découvrir que ce petit caillou sur lequel nous sommes, qui semble anodin, est en fait le sommet d'une immense pyramide enfoncée dans le sable, dont nous n'avions pas conscience. D'ailleurs, les pyramides d'Égypte étaient dans ce cas : elles n'ont été rendues visibles que parce qu'elles ont été sorties de leur gangue immense de sable. C'est une sorte d'archéologie passionnante.

Mais avec cette technique, il faut tout de même être attentif à ce que ces événements découverts de plus en plus profondément dans le passé aient un impact sur le présent. Sinon, cela peut être relativement démobilisant pour le spectateur. Ou alors, il faut réussir un exercice d'équilibriste très délicat : raconter une histoire à l'envers et non pas à l'endroit. C'est un peu ce qu'avait essayé de faire Christopher Nolan dans « Interstellar » (2014). On arrive alors dans une forme qui peut être très complexe et qui correspond à un certain style de films très cérébraux.

En tout cas, cette technique, qui place le spectateur en position d'archéologue et de compréhension progressive des causes et des enjeux, peut rendre un film très dense et donner envie de le revoir. Car le plaisir n'est plus tant de vivre les péripéties d'une aventure présente, que de déplier couche après couche le sens des choses, c'est-à-dire le sens de la vie elle-même. C'est une démarche cousine de la généalogie.

Du généalogisme scénaristique

On peut appliquer cette technique de descendre l'escalier en marche arrière à tous types de sujets, y compris les plus abstraits. Cela peut être une généalogie des personnes, des familles, des mots, des lieux, des nations, ou même de la nature. Ce qui est passionnant pour le spectateur dans cette démarche, c'est le processus de compréhension vers de plus en plus de complexité. C'est une sorte de démarche philosophique qui nous fait vivre la découverte et atteindre peu à peu à la certitude que le monde est bien plus complexe que ce que nous percevions de prime abord.

Vivre dans nos émotions, dans nos découvertes, le fait de se sentir de plus en plus ancré, est un sentiment très gratifiant, qui peut même être très enrichissant pour soi, bien au-delà de la narration et de l'histoire vécue par les personnages.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Un film au passé
- Comment écrire un scénario ?
- Maîtriser le suspense

Thématiques

- Conscience
- Construction
- Escalier
- Histoire
- Lucidité
- Passé
- Psychanalyse

La technique des doigts palmés

Pour faire avancer les histoires de façon puissante.

La technique des doigts palmés en écriture relie chaque élément narratif à deux autres, créant une force collective, qui pousse l'histoire et sa cohérence, à l'image des membranes sur les pattes d'un canard, qui poussent puissamment l'eau pour produire un mouvement vers l'avant.

Et si on comparait les éléments narratifs à des doigts ?

Les doigts palmés, comme ceux d'un canard, par exemple, ont deux fonctions :

- D'une part, la fonction de doigt, qui permet d'attraper, de pointer, de faire des actions précises.
- D'autre part, la fonction de palme, qui grâce aux membranes entre les doigts, permet une grande puissance dans l'eau, c'est-à-dire d'exercer une poussée sur une grande quantité d'eau, correspondant à l'ensemble de la surface de la main.
- Alors que les doigts sans palme ne poussent que très peu d'eau.

Dans l'écriture de scénarios, quand on fait avancer l'histoire par la juxtaposition ou l'enchaînement de situations et de faits, on peut comparer ces éléments narratifs à des actions faites par les doigts, qui posent des actions ponctuelles les unes après les autres. Le travail narratif est fait, mais sans puissance.

La technique des doigts palmés dans l'écriture de scénarios consiste à penser chaque action que nous posons dans l'histoire, chaque élément que nous introduisons, dans ses relations avec les deux autres éléments proches, les deux autres « doigts » de part et d'autre, en envisageant une surface qui les relie. Cela peut sembler évident d'envisager un élément dans sa relation aux autres, mais quand on est « le nez dans le guidon » de l'écriture et qu'on a besoin de faire avancer les choses, on se focalise souvent sur un seul élément,

sans conscience à cette étape de toutes ses interactions. Elle sont très nombreuses, et naturellement difficiles à envisager. C'est à cet endroit précis que cette technique de travail peut être utile.

Envisager la narration comme un volume et un poids à déplacer

La technique des doigts palmés permet, en visualisant mentalement ce doigt relié aux autres par des membranes, de déplacer beaucoup plus de volume que si les trois doigts étaient envisagés isolément. Cette image aide à ne jamais oublier de relier un élément narratif à au moins deux autres éléments, et à envisager ce que ces éléments vont faire avancer dans l'histoire, même si cela reste invisible ou inconscient. La vision d'ensemble étant tellement difficile à avoir, cette technique permet de prendre en compte l'ensemble sans s'y perdre, car on envisage la relation d'un élément avec seulement deux autres, pour créer cette « surface de poussée ». On imagine pousser un grand volume d'eau, qui est toujours indistinct et pourtant si important, car il est l'énergie globale de la narration, en tension avec l'élément unique qu'on est en train de travailler.

Par exemple, la phrase « ils furent heureux et eurent de nombreux enfants » est une technique de doigts palmés. Elle donne des informations narratives précises, mais en entraîne infiniment plus. C'est toute une vie qui est poussée par cette phrase. Il est dommage que cela intervienne souvent seulement à la fin des histoires, car précisément dans ce flux puissant,

chaque élément narratif se trouverait entraîné et puissamment poussé en avant, entraînant aussi l'ensemble.

Pour approfondir

Lisez aussi

- [La fabrication des souvenirs](#)
- [Maîtriser le suspense](#)
- [Dialogues indispensables ?](#)

Thématiques

- [Eau](#)
- [Lien](#)
- [Puissance](#)
- [Relation](#)

Le principe des conséquences et des oppositions

Comment deux mots peuvent transformer la force narrative d'un scénario.

*Remplacer « ensuite » par « donc »
ou « mais » : voilà peut-être le conseil le plus simple et le plus puissant pour donner du sens et de l'émotion aux récits.*

La puissance des connecteurs logiques

Pour captiver l'attention des spectateur·rice·s dans l'écriture scénaristique, il existe de nombreuses techniques, dont beaucoup sont révélées ici. Voici l'une des plus simples, mais néanmoins l'une des plus puissantes : une méthode pour inscrire le récit non seulement dans l'émotion des spectateur·rice·s, mais aussi dans le sens même de la vie.

Mes mots peuvent paraître grandiloquents au regard de la simplicité technique de ma recommandation. Pourtant, cet outil demeure d'une efficacité redoutable. D'une scène à l'autre, d'une phrase à l'autre, je suggère d'abandonner les connecteurs temporels, « et puis », « ensuite », « le lendemain », « la veille », au profit de deux autres façons d'enchaîner les idées, situations, scènes, chapitres ou répliques de dialogue. Ces deux connecteurs sont tout simplement « donc » et « mais » :

1. Le « donc » : créer un monde de conséquences

Lorsque qu'on relie deux situations par un « donc » plutôt que par un « ensuite », tout change. La suite devient la conséquence logique de ce qui précède. Le monde acquiert alors un sens, une cohérence dans laquelle nous sommes invité·e·s à prendre part.

2. Le « mais » : révéler les tensions dramatiques

Quant au « mais », imaginons qu'il introduise la situation suivante. Il révèle immédiatement les oppositions, les antagonismes,

les tensions complexes qui gouvernent les relations entre les événements. Ce simple mot nous plonge au cœur de la complexité du monde, éveillant émotions, questionnements, inquiétudes, alliances inattendues et renversements de situation.

Un ancrage dans la vie

Ne négligeons jamais la possibilité d'articuler nos jonctions par « donc » ou « mais » plutôt que par de simples marqueurs temporels. Cette approche ancrera nos récits dans l'énergie vitale et la profondeur de l'existence elle-même.

Référence

Ce principe a été popularisé par Trey Parker et Matt Stone, les créateurs de South Park, lors d'une conférence donnée à la New York University (NYU) en 2011. Dans cette intervention, ils expliquent : *If the words 'and then' belong between your story beats, you're in trouble. It should be 'but' or 'therefore'.*

Leur méthode, aussi appelée « But & Therefore Rule », est désormais largement reprise dans l'enseignement du scénario comme un outil fondamental pour renforcer la logique dramatique et les dynamiques narratives.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Maîtriser le suspense
- Dialogues indispensables ?
- Anthropomorphisme et scénario

Thématiques

- Connexion
- Temps
- Vie

LE TEMPS ET L'ESPACE DANS LE SCÉNARIO

Un scénario n'est pas qu'un espace narratif, c'est un espace temporel, car son temps est figé, même si on peut s'y déplacer à loisir avec la diffusion individuelle, et c'est aussi un espace architectural, car les images nous fait pénétrer dans des espaces, qui construisent un espace mental. Envisager le film comme un objet avec lequel le spectateur est en relation physique est à mon sens très éclairant dès l'étape du scénario, afin d'écrire pleinement « en cinéma ».

Scénario et architecture

Une structure sous-jacente essentielle.

Le cinéma, souvent perçu comme un art de l'image et du son, est profondément lié à l'architecture. À travers les lieux, les mouvements et les échelles, il façonne des espaces immersifs. Dès l'écriture du scénario, intégrer cette dimension architecturale enrichit le vécu du spectateur, qui circule et ressent ces univers comme s'il y vivait.

Le cinéma est aussi un art architectural

Le cinéma est un art vaste qui peut intégrer tous les autres arts, mais qui possède tout de même certaines spécificités liées à d'autres disciplines, notamment l'architecture. On a plutôt pour habitude d'envisager le cinéma comme un art de l'image, ou de l'image et du son, et moins comme un art de l'architecture, c'est-à-dire de l'espace et du mouvement. Pourtant, le cinéma est très lié à l'architecture. Que ce soit par les lieux qu'il nous fait découvrir, par la manière dont il nous fait circuler dans ces lieux, ou par la façon dont les personnages les habitent, l'architecture joue un rôle central.

Il y a eu de nombreux films dans lesquels les décors n'étaient pas aux bonnes proportions, qu'ils soient plus grands ou plus petits que la réalité. Il y a aussi souvent au cinéma un travail sur l'effet d'échelle, lié aux optiques des caméras. En fonction de l'optique choisie, les espaces paraissent plus ou moins vastes, plus ou moins fuyants. Des techniques comme le travelling compensé, où l'on effectue un travelling avant et un zoom arrière simultanément, transforment l'espace derrière le personnage.

Bref, le cinéma est, entre autres mais de façon très forte, un art de l'architecture. C'est aussi pour cela qu'il nous immerge tant dans ses univers. C'est comme si nous y vivions, presque physiquement. Alors, comment prendre en compte cette dimension architecturale dans le scénario ? Je crois qu'il faut la considérer dans plusieurs dimensions.

Première dimension : le parcours architectural général entre les scènes

La première échelle, c'est celle des lieux. Dans quels lieux l'histoire se déroule-t-elle ? Revient-on plusieurs fois dans les mêmes lieux ? Visite-t-on différents espaces de la maison au fur et à mesure, ou pas, et à quels moments de l'histoire ? La structure du mouvement dans les lieux, de la découverte des lieux, est déjà présente dans le scénario, dans les scènes, dans l'unité de lieu des scènes. En regardant simplement la liste des scènes d'un scénario, on peut envisager le parcours architectural du spectateur, c'est-à-dire le parcours du spectateur dans l'espace architectural du film.

Deuxième dimension : le parcours dans chaque unité d'action

Il y a un deuxième niveau, qui se situe à l'intérieur de chaque séquence, c'est-à-dire à l'intérieur de chaque unité d'action. Est-ce que ces unités d'action se déroulent dans un unique lieu ou dans plusieurs lieux ? Et quelle est la distance entre ces différents lieux dans une même unité d'action ? Dans le vécu de l'espace, est-ce qu'on se déplace beaucoup à l'intérieur de chaque unité d'action, ou pas ? Par exemple, une

unité d'action peut être quelqu'un qui sort de chez lui, monte dans un train, prend le train, arrive dans une autre ville et va chez quelqu'un d'autre. C'est une unité d'action. On s'est déplacé d'un endroit à un autre, traversant tout un pays. Dans une autre unité d'action, on peut simplement parcourir le salon d'un appartement, où il peut se passer beaucoup de choses. Donc, la relation à l'architecture dans l'action elle-même, dans chaque unité d'action, produit une relation forte à notre mouvement dans l'espace architectural du film.

Troisième dimension : la relation psychologique des personnages aux lieux qu'ils traversent

Il y a un troisième niveau, qui est la relation des personnages à l'architecture. Est-ce que les personnages sont chez eux ? Est-ce qu'ils se sentent étrangers ? Est-ce qu'ils construisent des lieux, achètent des lieux, ou sont-ils hébergés ? Comment vivent-ils les espaces qu'ils traversent ? C'est une dimension très importante de l'identification, car quelqu'un qui n'est jamais chez lui est moins rassurant que quelqu'un qui est bien tranquille chez lui. Ou alors, quelqu'un qui est bien tranquille chez lui, mais dont le lieu est menacé de destruction, par exemple, apporte une autre nuance émotionnelle.

Quatrième dimension : la façon de filmer les lieux

Le quatrième niveau, plus fin à décrire dans le scénario, serait la façon dont les lieux sont filmés. Avec quel type d'objectif ? Est-ce que c'est filmé plutôt d'en haut, d'en bas ? Est-ce que la caméra est fixe et le personnage se déplace dans le décor ? Est-ce qu'on suit le personnage et donc qu'on a la sensation de circuler dans le décor ? Cela relève d'une relation physique à l'architecture. Ce quatrième niveau pourrait s'appeler la relation physique à l'architecture. C'est un point de mise en scène, mais qu'on doit évoquer dans le scénario. C'est une question de distanciation par rapport à l'architecture : voit-on les personnages se déplacer dans l'architecture, ou est-on avec eux en train de se déplacer dans l'architecture ?

Cinquième dimension : l'espace sonore

Enfin, le cinquième niveau architectural, c'est l'espace sonore, qui est aussi une façon très importante de représenter l'architecture. Qu'est-ce qu'on entend dans l'ambiance sonore ? Comment les sons résonnent-ils ? Est-ce qu'on entend les bruits de la ville à l'extérieur ? Les petits oiseaux par la fenêtre ? La cacophonie de l'usine dans laquelle on circule ? Bref, l'espace sonore dans lequel on plonge les spectateurs, et qui doit bien sûr être décrit ou évoqué dans le scénario, donne une dimension architecturale très forte au film. Cela est particulièrement important pour dessiner l'architecture du film, c'est-à-dire l'architec-

ture vécue par le spectateur, car le son est le premier facteur de sensation d'immersion, y-compris au moment de la lecture du scénario : si du son est évoqué, on se sentira d'autant plus immergé.

Une architecture à plusieurs dimensions

La prise en compte de la dimension architecturale d'un film va le construire en tant qu'objet de vécu très fort pour le spectateur. Il aura la sensation de circuler lui-même dans cet univers, de sentir son corps pris dans cet espace. Dès l'écriture du scénario - et cela peut paraître surprenant, mais c'est vraiment quelque chose à prendre en compte dès l'écriture -, le spectateur aura été inclus dans cette architecture à multiples dimensions, qui est celle du cinéma.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Le petit vélo du scénario
- Écrire un scénario de documentaire

Thématiques

- Architecture
- Espace
- Mouvement
- Scénario
- Tournage
- Travelling

L'alternance du jour et de la nuit

Pour des scénarios organiques.

En tant que cinéaste, je m'interroge souvent sur ce qui rend un film organique et captivant. L'alternance du jour et de la nuit, rythme naturel de notre existence, est un outil puissant pour créer de la vraisemblance et ancrer le spectateur dans l'histoire. Je vous propose des façons d'intégrer cette dimension temporelle dans l'écriture d'un scénario, pour renforcer l'immersion et l'émotion, que ce soit dans un court ou un long métrage.

Un film vivant et organique ?

Est-ce que le film que vous êtes en train de regarder vous semble organique, naturel, vivant, entraînant, ou est-ce qu'il vous semble un petit peu faux, un petit peu fabriqué et pas très convaincant en termes de vraisemblance ? Non pas de réalisme, mais de vraisemblance. Il est d'ailleurs important, et c'est Alfred Hitchcock qui le souligne, de distinguer le réalisme de la vraisemblance. Le cinéma n'a rien à voir avec la réalité, c'est une mise en scène, donc le réalisme n'est qu'un leurre. Par contre, la vraisemblance, c'est-à-dire l'envie de croire à ce qu'on nous raconte, est absolument essentielle pour que nous recevions ce que le film a à nous offrir.

Il me semble utile d'envisager, à l'étape de l'écriture du scénario, le sujet de l'alternance entre le jour et la nuit. Car dans notre vie réelle, chaque jour, la nuit vient, et chaque matin, le jour revient. Il y a quelque chose qui rythme nos sens, nos capacités de concentration, nos émotions, dans cette alternance entre le jour et la nuit. C'est concrètement un effet de la terre qui tourne autour du soleil. C'est donc un des éléments structurels les plus essentiels de la nature, mystérieuse, insondable et magnifique, au sein de laquelle nous vivons.

Il me semble importante de penser, lors de l'écriture du scénario, à ce sujet de l'alternance du jour et de la nuit, que ce soit dans un court-métrage ou un long-métrage. C'est une façon d'envisager une des dimensions de la relation organique entre le spectateur et le film.

Mettre en œuvre l'alternance, même si elle n'y est pas

Je ne veux pas dire qu'il faut absolument qu'il y ait une alternance simpliste entre le jour et la nuit. Dans le cas d'un long métrage, cela peut bien aider à créer un rythme organique, justement, dans le film, comme une sorte d'évidence de la succession des scènes et des actions, car on inscrit l'histoire dans ce naturel imparable de l'enchaînement des jours et des nuits. Mais, en sachant que ce sera très déstabilisant pour le spectateur, on peut aussi décider qu'un film ne se passe que de jour ou que de nuit. Que la nuit n'existe pas ou que le jour n'existe pas. C'est, à mon avis, difficile à manier.

Dans un court métrage, bien-sûr, en fonction de sa durée, nous n'aurons peut-être pas autant le loisir de créer ce rythme général que dans un long métrage. Mais penser l'écriture du scénario tout de même sous l'angle de sa temporalité dans le rythme du jour et de la nuit, peut lui apporter de l'organique. Par exemple, tout simplement, si les personnages, dans les dialogues, font référence à quelque chose qui s'est passé la nuit précédente ou qui se passera demain quand il fera jour. Ces simples dialogues vont apporter aux spectateurs une sensation de réalité de ce film.

On souhaite bien sûr susciter l'adhésion des spectateurs à son film, pour plusieurs raisons : pour des raisons commerciales évidentes, bien sûr, mais aussi parce qu'en tant que cinéaste, nous souhaitons que, *a priori*, les spectateurs bénéficient de tout ce qu'on souhaite leur offrir. Ce travail sur l'alternance entre le jour et la nuit, ou sur la présence de cette alternance, est l'un des moyens pour que le spectateur se sente

naturellement entraîné dans le rythme de ce film, sans qu'il puisse expliquer exactement pourquoi. Et nous savons maintenant que l'un des critères de son adhésion est la prise en compte, dans le scénario, de l'alternance entre le jour et la nuit.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Maîtriser le suspense
- Le processus d'identification au personnage
- Scénario et architecture

Thématiques

- Alfred Hitchcock
- Nature
- Rythme
- Soleil
- Terre

Un film au passé

Précisions sur le temps du déroulement des films.

Il y a beaucoup moins de nuances dans les temps au cinéma qu'en littérature. Le cinéma raconte ses histoires principalement au présent, même si le passé peut intervenir, par les flashbacks notamment. Entrons dans les finesses et le potentialités du travail sur le temps de la narration cinématographique, en appui sur le film « Barry Lyndon », qui est très inspirant sur ce plan.

Le temps du cinéma

Dans la langue écrite, nous avons une collection de temps à notre disposition : le passé, le présent, le futur, et toutes leurs nuances. Par contre, au cinéma, face à un film, nous sommes dans le présent d'assister au déroulement de faits qui sont présents devant nous. Un film n'est pas au passé. Un film est toujours au présent, au départ.

On peut trouver un certain nombre de techniques pour exprimer le passé, mais ce sont des techniques comparatives au sein du film. Par exemple, un personnage qui a des caractéristiques précises — les yeux bleus, les cheveux blonds et un grain de beauté sur la joue gauche —, on le voit dans sa vie d'aujourd'hui, et puis on voit tout à coup un enfant qui a les cheveux blonds, les yeux bleus et un grain de beauté sur la joue gauche. Les images étant en noir et blanc, les voitures étant plus anciennes que celles qu'on avait vues précédemment, pendant cette séquence, nous avons conscience que nous sommes dans le passé par rapport au temps initial du film.

Mais quelqu'un qui prendrait le film en cours de route et arriverait dans cette séquence directement ne saurait pas forcément qu'elle est dans le passé. Il le découvrirait peut-être après, a posteriori, au retour, au moment de sa découverte du personnage adulte en couleur, la couleur étant culturellement plus représentative du temps présent. Mais c'est le cas par rapport à nos codes culturels d'aujourd'hui. Ça peut tout à fait changer.

Donc, le passé est moins clair que dans une œuvre littéraire. Même si on prend le livre au milieu et qu'on voit des phrases du type « L'enfant allait à l'école à pied », il est évident que c'est du passé. Ce n'est pas la même chose que « L'enfant va à l'école à pied ». On

est immédiatement conscient de la modalité temporelle. Ce n'est pas le cas au cinéma.

Mais au-delà de l'effet de style visuel, des décors, des accessoires et des échos des éléments, il y a une manière plus fine, me semble-t-il, de faire vivre au spectateur le passé au cinéma. Cette manière est, à mon sens, exprimée avec la plus grande intelligence et délicatesse dans le film *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick (1975), qui est, à mon sens, un film entièrement au passé. Devant ce film, nous ressentons le passé.

J'en donne quelques explications qui seront, je l'espère, inspirantes pour pouvoir utiliser cette forme temporelle du passé au cinéma d'une autre manière que les manières qu'a utilisées Stanley Kubrick. Je trouve que partir d'un exemple est très probant et très inspirant.

Barry Lyndon

Dans ce film, divisé en chapitres explicité par des titres associés à une ou deux phrases, l'en-tête de chaque chapitre nous donne l'information, nous indique le résultat de l'histoire à la fin de ce chapitre. Par exemple, au milieu du film, il y a un chapitre où il est écrit que Barry Lyndon n'aurait pas de descendance. Il a déjà eu un enfant, et le chapitre commence par des histoires autour de ce petit enfant en pleine forme. Mais nous savons que cet enfant ne survivra pas. Ça nous a été écrit, et tout le film est sur cette modalité : on nous annonce le résultat.

On pourrait du coup craindre que ce film soit particulièrement ennuyeux, ce qui, à mon sens, n'est pas du

tout le cas, car nous sommes au contraire dans un grand suspense de découvrir pourquoi cet enfant ne vivra pas, et d'essayer de déceler dans ce que nous voyons les signes avant-coureurs. Du coup, on se perd en interprétation, projection et conjecture. C'est pour ça que je parle d'une grande finesse. Il choisit de raconter l'histoire de cette manière-là.

En voyant ces images, nous sommes dans le passé, car nous savons le futur. Et en plus, c'est une histoire qui se passe au XVIII^e siècle, donc déjà dans le passé par rapport à nous aujourd'hui. À la toute fin du film, il y a un carton sur l'écran qui dit que tous ces personnages, qu'ils aient été bons ou mauvais, en sont tous au même point aujourd'hui. C'est-à-dire, oui, ils sont tous dans la tombe. Donc, il réaffirme le fait que cette histoire est un point de vue très pessimiste sur le monde, évidemment, qui est le point de vue de Stanley Kubrick dans quasiment tous ses films. Il utilise le passé pour nous faire vivre sa vision pessimiste de l'Histoire.

Les plans larges

Il y a plusieurs autres éléments qui soutiennent cette modalité passée dans le film *Barry Lyndon*. C'est d'une part l'utilisation fréquente de plans larges. Nous voyons les choses de loin. C'est référencé à des tableaux, peut-être que nous avons déjà vu certains de ces tableaux. Nous avons l'impression d'être face à des tableaux qui représentent le passé plus que face à un film. Donc, ça soutient notre sentiment de modalité passée.

Le zoom arrière

Par ailleurs, il y a aussi l'utilisation du zoom. Quasi-ment après chaque début de chapitre, Kubrick fait un zoom arrière très lent. On voit un personnage en gros plan, et très lentement, la caméra zoom en arrière, et nous découvrons le contexte qui l'entoure. Le zoom donne une très forte distanciation du spectateur par rapport au film, car nous sommes proches de quelqu'un au début, et petit à petit, nous nous rendons compte qu'en tant que regardeur, en réalité, nous sommes loin. Au moment du zoom, nous sentons bien qu'il y a une volonté de mettre à distance. On sait que quelqu'un est en train de filmer cette scène, ça se voit, ça se dit. Nous ne sommes pas dupes. Donc, nous voyons quelque chose qui est mis en scène, qui n'existe plus.

Les costumes

Les costumes des personnages, par ailleurs, sont sortis de musées. Ce sont des costumes très figés, bien souvent, qui sont aussi vraiment des costumes de musée, portés par des acteurs, mais ils sont très lisses, très parfaits. Donc, c'est une représentation habituelle qu'on a du musée, qui représente le passé.

Les ruines

Enfin, il y a quelque chose de très troublant : à plusieurs moments, les personnages se trouvent dans des châteaux du XVIII^e siècle, mais les châteaux sont en ruine. Ce sont les châteaux d'aujourd'hui, du XX^e

siècle, en ruines, dans lesquels on va mettre en scène des situations avec des personnages qui vivent des aventures. Mais nous voyons bien, nous savons bien qu'à l'époque, le château n'était pas en ruine avec de l'herbe sur les murets. À l'époque, il était entièrement construit. Et bien, chez Kubrick, on voit que c'est une ruine. Donc, c'est le château aujourd'hui, et on voit cette histoire dans un décor qui ne cherche pas à nous rendre présent le passé, mais qui nous montre que cette histoire se passe dans le passé pour nous.

L'inspiration

Voilà, j'ai mis en exergue un certain nombre de techniques que Stanley Kubrick emploie pour nous faire vivre un récit au passé dans Barry Lyndon, et je crois que ces techniques peuvent être très inspirantes et très riches, soit pour faire tout un film, tel qu'il l'a fait, soit pour certains moments dans des films, et pour toucher en finesse le sentiment du passé chez nous, spectateurs.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Descendre l'escalier en marche arrière
- L'alternance du jour et de la nuit
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Histoire
- Langage
- Passé
- Ruines
- Stanley Kubrick
- Temps

PARTIE 2 : LES OUTILS ET MÉTHODES DE CRÉATION

On pourrait expliquer à quelqu'un l'ensemble des « secrets » pour réussir un bon scénario, source d'un potentiel bon film, et pour autant il pourrait ne pas du tout réussir à écrire quoi que ce soit, à trouver des idées originales, un argument intéressant, etc. Cela m'est arrivé à plusieurs reprises, après avoir lu des ouvrages passionnants sur l'écriture de scénario, ou avoir été stagiaire dans des formations professionnelles à l'écriture, et me retrouver, à l'issue, bien incapable d'écrire une histoire et des scènes qui ont « du fond », ou tout du moins de la substance pour moi. C'était comme si je m'étais perdu dans les principes, les formes, les logiques narratives, c'est-à-dire dans le « comment », pour lequel j'avais réellement acquis des compétences, mais je ne trouvais plus la voie vers le « pourquoi », la raison profonde de faire un film.

Dans les très nombreux workshops de réalisation de films que j'ai animés dans ma vie, que ce soit dans le cadre de formations professionnelles ou dans des écoles de cinéma, ou pour susciter la production de films, j'indique toujours aux participants que faire un film n'a aucun intérêt en soi, sauf si cela relève d'une nécessité personnelle de transmettre quelque chose, qu'on peut d'ailleurs ressentir sans pouvoir l'expliquer, sous forme d'intuition, ou qu'on soit capable de le formuler de façon rationnelle. Sans cela, à mon sens, ça n'a aucun sens ; on ne fait pas un film juste pour faire un film, ou fait un film pour changer le monde. Changer le monde, cela peut être le projet de faire rire les gens, je ne veux pas dire que les films doivent absolument être graves, mais ils doivent relever de l'indispensable pour leurs auteurs.

Ainsi, ce que je fais travailler, c'est bien plus se préparer à faire un film, que préparer le film lui-même. Préparer le film lui-même n'est que la deuxième phase, c'est le comment, qui vient après un pourquoi.

Dans cette partie je partage des techniques de « pourquoi » et de « comment ».

TECHNIQUES POUR STIMULER LA CRÉATIVITÉ

Comment découvrir en soi et dans notre relation à l'extérieur les histoires qu'il nous est indispensable de raconter ? Comment s'ancrer dans notre regard singulier sur le monde pour le développer et le partager ? Comment activer notre inspiration et le lien à nous même ? Comment se fabriquer nos boîtes à outils pérennes qui vont nous permettre de lever de plus en plus les freins à notre créativité ?

Trouver l'inspiration dans les décors

Pour des films réalistes et ambitieux.

À l'inverse de l'imagination pure, écrire directement dans un lieu réel permet de puiser dans ses détails uniques. Les décors deviennent alors sources d'inspiration, facilitant l'écriture de scénarios réalistes, économiques et profondément ancrés dans leur environnement.

Tout imaginer...

Quand on écrit un scénario, on peut imaginer tout, les choses les plus folles, les plus imaginaires. Et ensuite, on cherchera à réussir à les représenter à l'écran. Prenons Star Wars, pour lequel il a fallu des mois, si ce n'est des années, pour mettre en œuvre l'imaginaire de George Lucas. Il est passionnant de travailler de cette manière car la communauté d'artistes vient enrichir et donner corps à l'imaginaire de l'auteur, mais on peut aussi souvent être déçu, notamment pour des raisons budgétaires, et ne pas réussir à mettre en images autant qu'on l'aurait voulu les images qu'on avait dans la tête.

Ou imaginer mieux

Je propose un contre-pied, une démarche presque opposée et à la fois très ambitieuse, que j'ai faite expérimenter des centaines de fois avec succès. Au lieu d'imaginer un grand château, par exemple, dans lequel se déroulera notre histoire moyenâgeuse, allons réellement dans un château, pour y écrire notre scénario. Ce château, c'est ce qu'on appelle le décor. Le château dans lequel nous sommes, ce qu'on appelle le décor, recèle mille et une spécificités : tel escalier en colimaçon dans un grenier, telle immense entrée que personne n'utilise car il est plus pratique de passer par l'arrière du bâtiment, telle galerie des glaces où on se voit à l'infini, etc. Le décor lui-même va nous inspirer des situations, avec les miroirs, avec l'escalier, avec le toit, les étangs, les bois, etc. Ainsi, au lieu d'écrire dans l'absolu de notre esprit, si on écrit dans le concret physique que l'on peut éprouver en s'y déplaçant, alors tel banc, tel labyrinthe de buis, telle maison de gardien vont peut-être, en se rencontrant avec

notre imaginaire intérieur, faire des étincelles et alimenter de grands feux créatifs.

Pour de meilleurs films

Par ailleurs, les scènes ainsi écrites pourront concrètement être réalisées car ces lieux, qui existent. Il n'y aura donc pas à construire de décors. Bien sûr, cela apporte certaines contraintes. On ne peut pas mettre les caméras absolument où on veut, par exemple. Mais ces quelques contraintes sont largement compensées par l'articulation profonde que nous aurons pu construire entre l'histoire qui se raconte, ce que vivent les personnages et le décor lui-même. Les films ainsi conçus et écrits, portent une force intrinsèque assez exceptionnelle et ils sont de plus économiques à réaliser, tout en pouvant être extrêmement ambitieux en termes de décor : des châteaux, des rues, des bateaux, des appartements, des garages, des entreprises, des bibliothèques...

Premièrement, cela nous apporte de l'inspiration. Deuxièmement, cela rend les films facilement réalisables. Et troisièmement, cela améliore fortement la qualité des récits, qui s'articulent dans les trésors que recèlent l'architecture, l'urbanisme et la nature. Bien sûr, cela peut coûter un voyage en train à Saint-Malo et une nuit d'hôtel, mais cet investissement est d'un tel apport qu'il vaut vraiment la peine d'être fait !

Pour approfondir

Lisez aussi

- La technique du tamis
- Le mind mapping pour construire un scénario
- Dessiner pour écrire

Thématiques

- Architecture
- Créativité
- Escalier
- Inspiration

La technique du tamis

Une solution pour le manque d'inspiration.

La technique du tamis aide à surmonter le manque d'inspiration. En collectant des idées sans filtre, puis en les « tamisant », on laisse émerger celles qui brillent comme de l'or, révélant des trésors cachés dans une masse informe. Une méthode pour trouver des idées pépites.

Lorsqu'on imagine un film, c'est-à-dire lorsqu'on écrit un scénario, il y a des moments où les idées fusent et s'enchaînent les unes aux autres de façon presque naturelle et évidente. Et puis, il y a des moments où l'on sèche, où la quantité d'éléments déjà présents semble bloquer l'émergence de nouveaux éléments, pourtant indispensables. L'existant, déjà un peu organisé, coïncide et ne laisse pas de place à ces nouveaux éléments, qu'il devient difficile d'intégrer. On se retrouve alors prisonnier de ce qui est déjà là, tout en sachant qu'il faut l'ouvrir.

C'est là que les échanges et les discussions avec quelqu'un d'autre que soi-même peuvent être très enrichissants pour débloquer la situation. Mais ce n'est pas le seul moyen. La « technique du tamis » que je propose consiste à collecter en vrac un grand nombre d'idées, peu importe leur origine. Par exemple, dans mon appartement, je regarde autour de moi : je vois un pot de fleurs, j'écris « pot de fleurs » ; je sors dehors et je vois un vélo de facteur, j'écris « vélo de facteur » ; je vois trois enfants qui jouent dans un parc, je note cette idée, etc. Même si ces idées n'ont rien à voir avec le sujet, je les inscris quand même. Je les collecte de façon désordonnée, comme un chercheur d'or qui met dans son tamis une grande quantité de sable, dont l'immense majorité sera inutile.

La première étape est donc une collecte désordonnée, qui semble n'avoir aucun lien avec le sujet que je traite. Ensuite, comme avec un tamis, je vais agiter toutes ces idées. Je peux, par exemple, les écrire sur des morceaux de papier, les jeter au sol en vrac, puis les mélanger. En les agitant, je laisse émerger, comme par hasard, celles qui vont apparaître soudainement comme étant reliées à mon sujet. Peut-être que parmi les 50 idées notées, il n'y en aura qu'une ou deux qui ressortiront du tamis. Mais soyez sûrs

qu'elles ressortiront avec évidence.

Pour résumer : je suis en train de travailler sur un sujet précis, je me sens bloqué, alors je collecte plein d'idées dans tous les sens. Je les écris chacune sur un bout de papier, puis, je les mélange toutes ensemble, et je laisse sortir celles qui se relient à mon sujet. Elles sortiront toutes seules. Il y en aura très peu, mais celles qui seront reliées à mon sujet brilleront comme de minuscules paillettes d'or dans le tamis du chercheur d'or au bord de la rivière.

Cette grande matière inutile n'aura pas été collectée pour rien. Elle aura permis de découvrir, au milieu d'elle, le précieux trésor auquel nous n'aurions jamais eu accès si nous n'avions pas pioché dans cette grande masse informe. Le trésor était là, logé à l'intérieur, invisible avant que nous ne tamisions cette masse et que les liens se fassent d'eux-mêmes.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le mind mapping pour construire un scénario
- Trouver l'inspiration dans les décors
- « Scrivener » pour écrire un scénario

Thématiques

- Créativité
- Découverte
- Flou
- Hasard
- Inspiration
- Intuition
- Richesse
- Scénario

La banque d'idées

Une malle au trésor pour le scénariste.

Se fabriquer un outil très simple, évolutif et efficient, pour régler tous types de problèmes dans les scénarios.

Ce qui constitue les histoires

Les histoires, principalement humaines, organisent des suites de situations, d'émotions, d'enchaînements et d'effets, singuliers à chaque fois, mais dans lesquels il y a beaucoup de points communs, quelle que soit votre histoire et son originalité : les situations (la poursuite, le baiser, la menace...), les objets (le bateau, le vélo...), les lieux (le château, l'appartement, le palais gouvernemental...), les époques (1900, 1980, 1700, 1500...), les pays, les villes, et les archétypes de personnages (l'oncle blagueur, l'enfant timide, le balèze au grand cœur...), les thématiques (l'écologie, la Seconde Guerre mondiale, la montée de l'extrême droite...).

La fabrication de l'outil

Je vous suggère de vous fabriquer une banque d'idées bien à vous, organisée à votre manière. Vous pouvez créer cette banque d'idées sous forme de fiches cartonnées – pourquoi pas, même à l'ère de l'informatique –, ce qui vous permettrait de les éparpiller sur le sol. Par exemple, attribuez une couleur par thématique : les lieux en fiches bleues, les thèmes en fiches roses, les personnages en fiches vertes, etc.

Cela vous permet très rapidement de créer des groupes de personnages, de les mettre dans des situations (les fiches jaunes pour les situations dramatiques, les bleues pour les objets, par exemple). Certains préféreront peut-être utiliser une feuille Excel, une base de données FileMaker Pro ou Airtable. En tous

cas, ce qui sert dans ce type d'outil, c'est la possibilité de piocher dedans au hasard, sans avoir à y chercher quelque chose de précis.

C'est vraiment un espace d'inspiration qui peut apporter, comme venant de l'extérieur, des propositions enrichissantes pour le sujet sur lequel vous travaillez. Par exemple, un personnage qui manque à l'équilibre général, une situation de transition pour passer d'un état à un autre, une émotion qui vient créer un contrepoint, ou encore le temps nécessaire à la finesse et à la véracité de l'histoire racontée, etc.

Du temps gagné

Le temps initialement nécessaire pour fabriquer cette banque d'idées vous apportera, je vous l'assure, un précieux temps gagné pour le travail d'écriture de vos futurs scénarios. Si vous utilisez des fiches cartonnées, par exemple, vous pouvez en sélectionner un certain nombre un peu au hasard, les poser au sol, les prendre en photo, et demander à une intelligence artificielle générative comme ChatGPT d'écrire un canevas d'histoire à partir de ces éléments.

Ce qui est important, c'est que votre dispositif – si cette dynamique vous semble pertinente par rapport à votre manière de travailler – puisse évoluer facilement. Par exemple, vous pouvez acheter des jeux de fiches colorées vierges (au moins 100 par couleur, avec une vingtaine de couleurs) et une boîte de rangement pratique. Avec cela, vous en avez pour des années, et vous pourrez très facilement rajouter de nouveaux éléments au fil de l'eau.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le mind mapping pour construire un scénario
- La technique du tamis
- A quoi sert un scénario ?

Thématiques

- Couleur
- Hasard
- Idées
- Intelligence artificielle
- Papier

Le mind mapping pour construire un scénario

Pratique outillée de l'agilité intellectuelle.

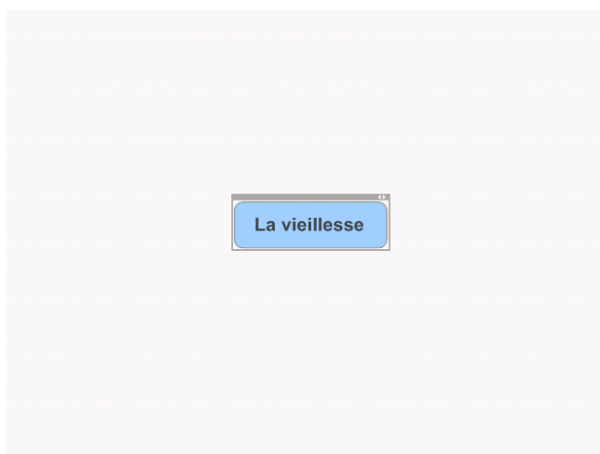
L'une des premières difficultés dans l'écriture du scénario, c'est la construction macroscopique, c'est à dire le sens général de la narration. Le mind mapping est une pratique qui ouvre à une agilité macroscopique.

Oublions Syd Field

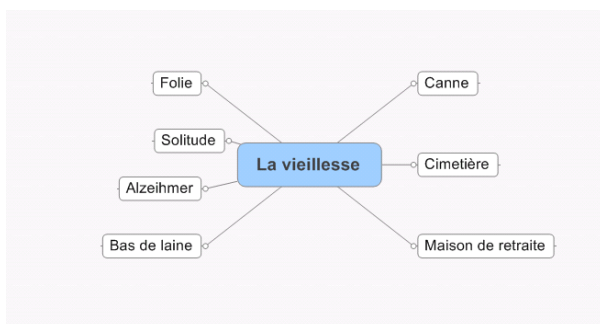
Il existe, bien entendu, la fameuse « Structure en trois actes », chère à Syd Field (cf. son livre réputé *Screenplay*), qui vise à faire tenir toute histoire dans un canevas universel, mais ce type d'approche ne fonctionne qu'après que le scénario soit écrit. Avant l'écriture, pendant l'écriture, si l'on commence à enfermer son désir et sa créativité dans un carcan logique, on n'ira pas bien loin. Dans le processus d'écriture, il faut avancer, découvrir, défricher, chercher, et c'est dans cette complexité là, cette complexité de la vie, que des choses qui ont du sens pour nous, donc qui sont susceptibles d'en avoir aussi pour un spectateur, pourront émerger.

Le mind mapping

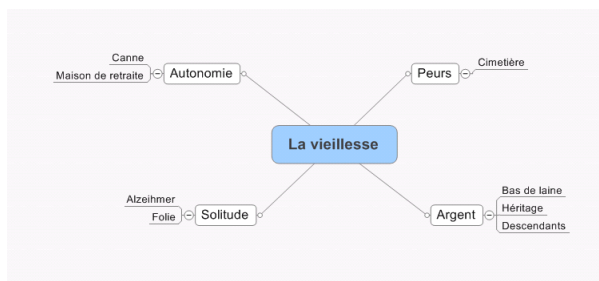
Le mind mapping est une technique de mémorisation, de brainstorming, d'organisation rapide des idées. On utilise un logiciel comme Mindmanager (le meilleur, mais payant), ou Freemind (gratuit, un peu moins ergonomique), ou Xmind (gratuit, presque aussi bon que Mindmanager), et on « jette » littéralement l'idée principale du film, de préférence le titre provisoire, ou le thème sur lequel on a envie de travailler. Je prends un exemple, la vieillesse.



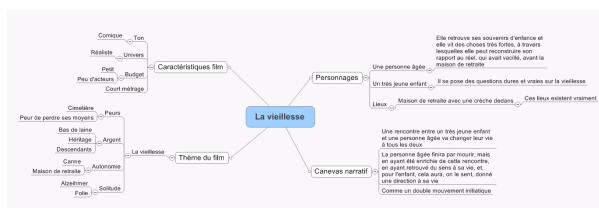
Ensuite, on « jette » les idées qui nous viennent, tout de suite, par association, les unes après les autres, autour du thème central.



En quelques secondes, les idées viennent. Ensuite, il convient de les organiser, les répartir en groupes plus clairs.



Cela pourrait être une structure pour écrire un article de journal sur la vieillesse, mais nous avons le projet d'un film. Donc, commençons à répartir les choses dans ce sens.



On voit que la mind map change de sens, qu'on répartit au fur et à mesure les idées dans un cadre qui devient celui d'un projet de film. On ajoute, un à un, en vrac, comme ça vient, les idées, puis on les organise. On va vite, les idées s'enchaînent, s'entraînent les unes les autres, par cette vision du tout. Le travail d'écriture accompagne et mime le mouvement de la pensée.

On a même indiqué les notions de budget, de lieux de tournage, etc. c'est à dire le cadre de contraintes, qui du coup devient présent à l'esprit, et qui, au lieu d'être une entrave, devient un adjuvant au processus d'écriture.

La page blanche

On voit que la technique du mind mapping est un formidable antidote à la page blanche. Par l'aspect visuel, par la spontanéité que cela apporte, c'est d'une grande aide pour « débloquer ses idées ».

La structure globale

Cet outil de travail peut aussi être très utile pour construire la structure globale du film : où ce film a-t-il l'intention d'amener le spectateur et pourquoi. C'est le type de question qu'il est indispensable de se poser, tout le temps, autant au début de l'écriture qu'au milieu ou à la fin. Travailler à sa vision d'ensemble est vraiment essentiel, surtout lorsqu'on avance dans l'écriture, qu'on a le « nez dans le guidon », et qu'il peut arriver qu'on se perde en chemin. Rassembler ses idées, en faisant une mind map (en français : carte heuristique) à intervalles réguliers est d'une grande aide.

La mind map pour tout ?

Le défaut de la mindmap intervient lorsqu'il commence à y avoir beaucoup d'informations. Là, elle devient difficile à manipuler, et peut, parfois, même bloquer la vision d'ensemble, car il y a trop d'informations partout et on s'y perd. Cela demande une grande maîtrise de l'outil informatique, pour la plier-déplier rapidement et se déplacer dedans. On peut se débrouiller avec de grandes mind map et en tirer bénéfice, mais il faut une assez longue expérience de

Mind Manager (pour cela Freemind trouve vraiment sa limite). Je ne pense pas que la mind map soit l'outil qui serve à tout pour écrire un scénario (même si, techniquement parlant, on pourrait même tout écrire avec, ce qui donne une grande facilité pour intervertir des scènes par exemple). Par contre, à intervalles réguliers, pour avoir des idées et les remettre en place, c'est un outil précieux !

Pour approfondir

Lisez aussi

- « Scrivener »
pour écrire un
scénario
- La technique
du tamis
- Écrire un
scénario de
documentaire

Thématiques

- Brainstorming
- Créativité
- Dramaturgie
- Écriture
- Formation
- Idées
- Imagination
- Intention
- Mindmapping
- Scénario

Dessiner pour écrire

Technique pour libérer le cerveau.

Dessiner pour écrire : une clé pour débloquer l'écriture. Le dessin, souvent perçu comme difficile, libère la pensée et offre une nouvelle perspective. En esquissant des formes, des cartes ou des émotions, on fait un pas de côté pour mieux organiser ses idées et relancer la créativité.

Dessiner, une activité qui demande des compétences ?

A priori, dessiner semble une activité qui demande plus de compétences que l'écriture. La majorité des personnes disent qu'elles dessinent mal, mais pourtant, elles dessinent très souvent. Par exemple, qui n'a jamais fait des « gribouillages » ou des figures géométriques tout en téléphonant ? Cela montre que le dessin est quelque chose qui nous est presque naturel, évident, plus encore que l'écriture.

On peut dessiner sans réfléchir. Le fait d'avoir une activité graphique permet, d'une certaine manière, de libérer la pensée, en déchargeant nos émotions de façon presque automatique, on le sait bien, quand on dessine en réunion, en conversation téléphonique ou en écoutant un cours ou une conférence.

Le moment du blocage dans l'écriture d'un scénario

Au fur et à mesure qu'on avance dans l'écriture d'un scénario, on accumule des idées, des pistes. On sait qu'il faut organiser tous ces éléments, mais à un moment on se retrouve face à un blocage. Pourtant, nous avons besoin de plus d'éléments. Je crois qu'il ne faut surtout pas avoir peur d'avoir trop d'éléments, ni de la difficulté perçue de leur organisation. Nous avons besoin de nouvelles idées, de pistes, de situations, de morceaux de canevas dramatiques, afin de pouvoir eux, de se sentir libre, pour extraire de toute cette

matière des choses qui font sens pour notre projet.
Mais nous sommes face à une accumulation ingérable.

Le dessin pour le pas de côté

C'est là que le dessin intervient. Faire des schémas, des formes géométriques, dessiner des personnages si on en est capable, des cartes, des parcours, ou même des émotions. Prendre un temps pour « dessiner n'importe quoi » !

Le dessin va nous permettre de changer de perspective. En utilisant d'autres compétences cérébrales que celles nécessaires à l'écriture, le dessin nous aide à voir les choses différemment. Ces dessins vont nous permettre de faire un pas de côté. On peut les conserver, les prendre en photo, et même pour quoi pas les intégrer aux éléments de notre écriture.

Même si ces dessins ne sont pas à proprement parler de l'écriture, ils constituent un outil d'écriture précieux. Ils nous aideront à y voir plus clair, car ils nous permettront de voir autrement.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La technique du tamis
- Trouver l'inspiration dans les décors
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Dessin
- Inconscient
- Inspiration

Recherche scientifique et scénario

L'exigence scientifique gage de la qualité du scénario.

La recherche scientifique rigoureuse, qu'elle concerne les sciences dures ou humaines, ancre le scénario dans le réel et génère des idées singulières issues de la rencontre entre l'imaginaire et la réalité.

Documentation, expérimentation et Sergio Leone

La recherche scientifique consiste en un grand travail de documentation sur un sujet, ainsi qu'en un travail d'expérimentation sur le même sujet. Quand je parle de sciences, j'envisage toutes les sciences, pas seulement les sciences dures, mais aussi les sciences humaines : l'histoire, la sociologie, l'anthropologie, qui sont des sciences elles aussi ! Il n'y a pas que la physique, les mathématiques ou la chimie.

Le cinéaste Sergio Leone, qui n'a jamais fait de film à proprement parler historique, dans le sens où les histoires qu'il raconte sont toujours des fictions, s'appuyait sur une très grande rigueur scientifique pour les costumes, les armes, les accessoires et les décors. Chacun de ces détails était d'une exactitude historique parfaite. Rien ne l'y contraignait car les histoires qu'il racontait étaient des fictions pures. Il aurait pu, et personne ne lui en aurait tenu rigueur, prendre toutes les libertés qu'il souhaitait avec la véracité historique de tous ces détails, mais telle n'était pas sa pratique. Il mettait une immense attention à la précision de ces détails. Cela pourrait sembler de prime abord inutile, ou même obsessionnel. Mais pourquoi les films de Sergio Leone ont-ils à ce point résisté au temps ? C'est parce qu'ils sont ancrés dans la réalité.

Ontologie du cinéma et de la recherche

Le cinéma tire sa magie, tout comme le magnétophone ou la photographie, d'un enregistrement mé-

canique du réel, c'est en cela qu'il est ontologique : il est la preuve de l'existence de ce qui est filmé (et même avec les effets spéciaux, il ne perd pas cette force de preuve, c'est un autre sujet, très intéressant d'ailleurs). Et si ce qui est filmé dans une fiction inventée est de l'ordre du réel (comme les exactitudes historiques chez Sergio Leone), ce qui est filmé se retrouve alors en résonance avec la nature ontologique du cinéma lui-même. **Cette exactitude de la trace confère au film une puissance d'ancrage multipliée.** C'est l'une des clés de la force des films de Sergio Leone.

Par ailleurs, un travail de recherche par la documentation et par l'expérimentation approfondie sur le sujet ou le contexte du film va nous permettre de découvrir des idées par la rencontre entre notre imaginaire et ce réel précisément. Nous allons littéralement découvrir nos idées, ancrées dans le réel. Et elles seront très précises, très informées. Elles constitueront pour les spectateurs des découvertes puissantes, dignes du plus grand intérêt, même dans une fiction.

Nos recherches vont nous inspirer un nombre infini de situations dramatiques, d'idées toutes plus étonnantes et singulières les unes que les autres, qui vont apporter à notre scénario, puis à notre film, une puissante singularité, quelque chose d'unique qui consiste dans la rencontre entre notre subjectivité personnelle et la réalité du champ dans lequel se situe notre film.

Ce champ peut tout à fait avoir de multiples aspects. Imaginons une fiction qui se déroule dans le domaine médical, en banlieue de Naples, dans une communauté de personnes de gauche. Nous allons pouvoir faire des recherches scientifiques autant sur la géographie de ce territoire que son climat, que l'histoire de la santé publique dans cette région d'Italie, ou la

manière dont la crise Covid y a été gérée, etc.

L'enquête sociologique

Pour faire ces recherches scientifiques, rien de tel que l'enquête sociologique. Je suggère vivement de démarrer votre recherche scientifique par une enquête sociologique à la manière de Bruno Latour. Cela ouvre des portes incroyables, dans des proportions difficilement imaginables. Bien sûr, c'est plus efficace de faire ses recherches en amont de l'écriture, mais elles seront utiles à tout moment.

Petit résumé de la méthode d'enquête de Bruno Latour :

- Identifier les acteurs impliqués dans un phénomène donné (par exemple, des personnes, des institutions, des technologies, etc.).
- Tracer les relations entre ces acteurs pour comprendre comment ils interagissent et coopèrent pour produire des résultats concrets.
- Analyser les réseaux de relations pour identifier les points de contrôle et les points de rupture, c'est-à-dire les moments où les acteurs peuvent influencer les résultats.
- Utiliser des techniques de visualisation pour représenter les réseaux de relations et pour faciliter l'analyse.
- Interroger les acteurs pour comprendre leur point de vue et leur rôle dans les relations et les processus étudiés.
- Analyser les objets matériels impliqués

dans les processus étudiés pour comprendre leur rôle dans les relations sociales.

- Identifier les moments clés où les acteurs et les objets matériels ont été connectés ou déconnectés pour produire des changements dans les relations et les processus étudiés.

Mise en pratique de la recherche

Il n'est jamais trop tard pour s'investir dans la recherche scientifique qui nourrira le scénario automatiquement et une recherche scientifique exigeante, pas superficielle, faite de quelques lectures sur Internet, une recherche dans les livres, dans les bibliothèques. Je vous suggère d'avoir un budget important d'achat de livres et sur le terrain et dans la rencontre directe avec des chercheurs, non pas pour les interviewer, mais pour discuter avec eux en profondeur de leur sujet d'étude dans le but d'exciter notre pensée sur des aspects du sujet que nous n'étions même pas en capacité d'imaginer si nous n'avions pas fait ces recherches.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La démarche d'enquête
- Comment écrire un scénario ?
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Anthropologie
- Histoire
- Mathématiques
- Philosophie
- Science
- Sociologie

LES ÉMOTIONS ET L'INSPIRATION

Le cinéma est né en même temps que la psychanalyse.
La projection en salle de cinéma a tout à voir avec le
rêve éveillé. Ce qui parle au spectateur est souvent ce
qui est sorti de nous de plus intime, de plus singulier.
L'inspiration va de pair avec des émotions fortes que
nous vivons.

Sérendipité et écriture de scénario

Désordonner l'écriture.

Un scénario, structuré et fruit d'un long travail, est la partie visible d'un iceberg. La sérendipité, art de découvrir l'essentiel par hasard, enrichit l'écriture en apportant des connexions inattendues. S'ouvrir à l'imprévu crée des récits profonds et intimes, captivant le spectateur au-delà d'une narration linéaire.

La structure du scénario : l'iceberg invisible

Un scénario est un document qui doit être très structuré, car l'une de ses fonctions est de construire la narration, donc le sens et l'intérêt pour le spectateur. C'est aussi le résultat d'un long travail d'enquête et d'élaboration. Le scénario n'est que la partie visible d'un iceberg, et non pas l'ensemble de l'iceberg.

La sérendipité : une alliée créative

La sérendipité, qui est l'art ou la capacité de recevoir, comme par hasard, au fil de ses pérégrinations, des choses importantes, de rencontrer l'essentiel sans avoir cherché à le provoquer, me semble être une voie riche dans le cadre du travail d'écriture de scénario. Elle peut s'appliquer à la fois dans l'écriture finale, en offrant une structure narrative peut-être plus souple, plus contemporaine, complexe et enrichissante pour le spectateur, et à la fois dans le processus même de l'écriture.

L'imprévu comme source d'inspiration

La sérendipité nous amène toujours des choses qui tombent juste, qui arrivent à nous comme des évidences. Mais cela demande de se mettre dans un état qui nous rend capable de recevoir cet imprévu, cet inconnu, cette ouverture, ou plutôt ces ouvertures. On

pourrait rapprocher cela de l'innovation, car l'innovation consiste à mettre en lien des choses qui n'avaient pas de lien apparent, et dont on ne voyait pas la connexion. En les associant, elles dessinent un nouveau chemin, riche de cette pluralité nouvelle des liens.

Se mettre en état de réceptivité

Se mettre dans l'état de recevoir, c'est par exemple oser sortir de chez soi pendant qu'on est en train d'écrire. C'est lever la tête en marchant, et ne pas du tout savoir ce qu'on va recevoir. C'est se rendre capable d'accueillir l'imprévu. C'est une technique créative très enrichissante. Cependant, elle n'est pas simple du tout à mettre en œuvre, car elle n'est pas rassurante ni légitime. On ne sait pas précisément ce qu'on va trouver, et on n'a même pas vraiment l'intention de trouver quelque chose... C'est pourtant dans ces moments que souvent les portes les plus importantes s'ouvrent.

Oser l'inutile pour révéler l'essentiel

Il s'agit donc de s'engager dans une démarche qui, initialement, semble totalement inutile et inefficace, sans objectif précis. Et c'est souvent là que vont se révéler à nous des choses essentielles. Oser, même dans les moments de plus grand stress ou de retard, s'ouvrir à la sérendipité pour l'écriture, c'est une démarche qui va enrichir et approfondir le sens du scénario.

Créer une relation intime avec le spectateur

De la même manière, dans le scénario lui-même, pour le spectateur, créer des ambiances, le placer dans des états de réceptivité, et dans ces moments-là, lui apporter des choses surprenantes, profondes, enrichissantes et questionnantes, c'est peut-être faire qu'il construira avec le film une relation plus intime, complexe et riche. Une relation qui va bien au-delà d'une simple histoire où tout pourrait être expliqué.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Nos émotions vécues comme source du scénario
- Écrire un scénario de documentaire
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Thématiques

- Écriture
- Hasard
- Lâcher-prise
- Rencontre
- Scénario

Nos émotions vécues comme source du scénario

Encouragement à se risquer dans l'écriture.

Un scénario captivant puise dans les émotions vécues de l'auteur. En explorant ses propres peurs, joies ou peines, l'auteur crée des situations authentiques et fortes, qui résonnent en profondeur chez les spectateurs. L'écriture devient alors un voyage introspectif, révélateur et universel.

Retrouver ses émotions

Le scénario, qui structure le futur film, doit parler aux émotions des spectateurs. Sinon, le film n'aura pas d'intérêt à être vu. Or, les émotions ne sont pas quelque chose qui s'invente. Par définition, l'émotion se vit, s'éprouve. Ainsi, pour pouvoir structurer un scénario autour d'émotions vraies et engageantes pour les spectateurs, la voie la plus efficace et riche, me semble-t-il, est d'aller chercher au cœur de ses propres émotions.

Cultiver l'inconfort

Le processus d'écriture peut être particulièrement inconfortable, car pour écrire, on va se remettre en lien avec nos émotions vécues. Même s'il s'agit de l'émotion de joie, cela peut nous apporter de la nostalgie par la suite. Et si ce sont des émotions de peur, de honte ou d'immenses peines, nous allons revivre des moments particulièrement difficiles. Mais c'est à partir de ce vécu que nous allons pouvoir écrire des situations vraies et fortes.

C'est au prix de ce que nous risquons de nous-mêmes dans l'écriture que celle-ci contiendra en elle une humanité dont elle ne sera que la surface, mais dont tout le monde sentira qu'elle est présente. Je n'entends pas par là qu'il s'agit de raconter sa vie, mais plutôt d'aller, dans l'histoire d'un personnage qui vit une émotion (la peur, par exemple), chercher en nous nos propres émotions de peur dans des situations réelles. Ainsi, nous pourrions trouver les bons dialogues, les bonnes attitudes, les bons gestes, les bons regards, les bonnes contradictions, les bons mensonges que le

personnage devra produire dans la situation pour pouvoir vivre avec.

L'inspiration de nos vécus est particulièrement enrichissante. Nous nous appuyons sur nos émotions et tous les actes qu'elles nous ont amenés à faire, pour nourrir les personnages d'actes et de situations vraies, puissantes et passionnantes pour les autres, mais aussi pour nous-mêmes. C'est là que ce processus d'écriture devient encore plus passionnant. Nous allons, grâce à cela, nous explorer nous-mêmes plus en profondeur. Ces personnages vont aussi nous révéler des choses sur nous-mêmes, pendant le travail d'écriture et parfois même bien après. Et si c'est le cas, c'est le signe que cela révélera aussi des choses à d'autres personnes que nous.

Évaluer à l'aune de notre vécu

Je propose cette vision pour donner une grille d'analyse : est-ce que je me suis vraiment appuyé sur moi ? Est-ce que je découvre des choses de moi-même à travers ce que j'ai écrit ? Ou est-ce que j'ai la sensation de maîtrise et de contrôle ? Ce qui est un mauvais signe, car cela signifie qu'on aura écrit un objet extérieur à nous. Et s'il est extérieur à nous, émotionnellement parlant, il sera aussi extérieur au spectateur.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Sérendipité et écriture de scénario
- Écrire un scénario de documentaire
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Thématiques

- Écriture
- Émotion
- Joie
- Nostalgie
- Peur
- Risque
- Scénario
- Tristesse

Rêve, psychanalyse et scénario

Pour un travail scénaristique avec l'inconscient des spectateurs.

Le cinéma et la psychanalyse, nés ensemble, explorent l'inconscient. Le rêve, au cœur des films, agit comme un moteur narratif puissant, mêlant réalité et fiction, et touchant profondément le spectateur. Exploration de techniques narratives mystérieuses...

Le cinéma et la psychanalyse, deux naissances contemporaines

La relation entre le scénario et le rêve, entre un film et un rêve, est profonde et fascinante. Le cinéma est né à peu près en même temps que la psychanalyse. La psychanalyse vient affirmer que l'être humain possède un inconscient, et que ses actes sont davantage dirigés par l'inconscient que par le conscient. C'est une vision du fonctionnement psychologique aujourd'hui partagée de façon presque universelle.

La psychanalyse, en tant que clinique thérapeutique, travaille sur le système de projection, qu'on appelle le transfert. On projette sur l'analyste des figures de notre passé et revit des expériences à partir d'une autre place, ce qui permet de prendre conscience de nos névroses. Il ne s'agit pas de les supprimer, mais d'apprendre à devenir libre par rapport à elles. La psychanalyse travaille aussi beaucoup sur l'interprétation des rêves, c'est-à-dire sur le rêve comme un espace à partir duquel on peut élaborer, mettre son psychisme en mouvement, et ne plus en être l'objet, mais en devenir le sujet : agissant, désirant, comme on dit dans le jargon de la psychanalyse.

La séance de cinéma, elle, se déroule dans l'obscurité, avec une projection sur un écran. Le cinéma met en œuvre une forme de rêve éveillé. Car nous assistons, comme dans un rêve, à des situations qui semblent réelles mais qui pourtant ne le sont pas. À travers nos interprétations et nos vécus de ces situations imaginaires, nous pouvons vivre des expériences cathartiques, par exemple, qui nous font du bien dans le sens où elles mettent en mouvement notre psychisme

de façon librement choisie et consentie.

Je crois qu'il est important d'avoir conscience du fait que le dispositif cinématographique est proche du dispositif psychanalytique dans ses fondements, sa conception et sa mise en œuvre. Lorsqu'un rêve est mis en scène dans un film, c'est une forme de mise en abyme du cinéma lui-même. Le trouble de la confusion entre rêve et réalité, que nous ressentons si souvent dans nos vies, est exprimé de façon particulièrement puissante et efficace dans les films.

Les scènes de rêves

Utiliser des scènes de rêve dans un scénario est un moteur narratif d'une immense puissance, mais qui peut aussi être à double tranchant, car trop déstabilisant pour le spectateur. *Attention, danger, produit explosif*. Un explosif peut détruire, mais il peut aussi ouvrir des chemins dans la roche et dévoiler des perspectives incroyables.

Parfois, d'ailleurs, dans un film, il est plus puissant qu'un personnage raconte son rêve plutôt que nous montrer le rêve. Car nous savons qu'un film est une fiction : si nous voyons un rêve, nous projetons sur lui. Mais si un personnage raconte un rêve, nous pouvons croire que ce rêve a été réellement rêvé. Il gagne donc une vérité très forte.

On peut aussi s'inspirer de ses propres rêves pour écrire des scénarios. Dans ce cas, il y a dans la narration des choses inexplicables, ce qui nous autorise à intégrer de l'inexplicable dans notre histoire. En cela, les rêves sont un levier d'inspiration très utile, car ils nous permettent d'aller au-delà de la logique

cartésienne, celle de notre esprit conscient. Ils nous offrent des logiques d'enchaînement des faits qui relèvent de l'inconscient et qui peuvent donc toucher les spectateurs en profondeur, au niveau de leur inconscient.

L'inconscient pour faire lien

Car l'inconscient est à la fois personnel et collectif. Nos liens humains sont faits d'une dimension consciente, d'une dimension non-verbale et d'une dimension inconsciente, que nous connaissons encore extrêmement mal et qui est expliquée par diverses traditions, qu'on retrouve dans bien des études ethnologiques depuis longtemps.

Le cinéaste David Lynch, récemment disparu, s'est beaucoup inspiré de ses rêves pour écrire ses scénarios et a aussi mis en scène les rêves de ses personnages. Dans ses films, ces moments semblent, par instants, nous toucher de façon presque surnaturelle. Cela est lié à la dimension du rêve, qu'il a très bien maniée. En voici un exemple : dans le film *Mulholland Drive* (2001), à 11 minutes 40 secondes, dans un café, un personnage raconte son rêve à un autre personnage. Il lui dit que, dans son rêve, son interlocuteur était à côté de la caisse et le regardait étrangement, et qu'il ressentait une immense angoisse. Il décidait alors de sortir du restaurant, et là, il se retrouvait face à un terrible visage, qu'il ne veut jamais revoir. À ce moment-là, son interlocuteur se lève pour aller payer. Et tout à coup, nous le voyons à côté, de la caisse, en train de nous regarder étrangement... Nous vivons donc la réalisation du rêve, ce qui est quelque chose d'impossible dans la vie réelle, mais qui se déroule

dans ce film. Nous entrons alors dans une dimension complètement surnaturelle, car nous voyons le rêve se réaliser. Ce rêve se termine mal : le personnage sort du café, croise un être monstrueux, s'évanouit et, sans doute, décède. Cette scène est d'une incroyable force, et c'est avec beaucoup de grâce que David Lynch utilise toutes les dimensions du rêve dans son scénario.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le processus d'identification au personnage
- Le remplacement de personnages
- La démarche d'enquête

Thématiques

- David Lynch
- Inconscient
- Mystère
- Projection
- Psychanalyse

LES LOGICIELS ET OUTILS NUMÉRIQUES

L'écriture aujourd'hui ne se fait plus qu'avec du papier ou un simple traitement de texte. Bien des outils existent qui peuvent nous aider à écrire, et notamment écrire spécifiquement les scénarios. Il y a les grands classiques comme Celtx et Final Draft, mais il y a aussi, étonnamment, notre téléphone portable dans son plus simple appareil !

Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées

Le bon usage du raisonnement des machines.

Les IA génératives excellent à organiser l'information grâce à leurs capacités de raisonnement logique. En leur soumettant nos idées, même de façon disparate, elles peuvent révéler des structures cohérentes et des connexions inattendues, souvent bien utiles.

Évident pour certains, nouveau pour les autres

Ce que je développe ici peut être absolument évident pour certains lecteurs car ils l'utilisent déjà au quotidien, et peut-être que pour d'autres, ce n'est pas encore le cas. Les intelligences artificielles génératives ont des facultés de raisonnement logique liées à leur conception. Ainsi, elles sont effectives, entre autres, pour trouver une structure dans les choses disparates, pour élaborer un plan, pour trouver les points communs. Elles peuvent nous être d'une grande aide à l'endroit de l'organisation des idées, de la pensée, de la trame, parce qu'elles ont cette capacité plus grande que la nôtre d'embrasser de façon détaillée un grand corpus et d'y tisser des relations. Les intelligences artificielles sont d'autant plus efficaces lorsqu'elles ont beaucoup de grain à moudre.

Donc, si vous avez noté que ce soit à la main levée sur du papier (dès lors que l'écriture est lisible), ou dans un document texte, des idées en vrac, que vous y avez écrit des intuitions, des envies, des craintes, des questions, une sorte de collecte de matières premières, pour le moment informe, et que vous donnez ces éléments à l'IA sous la forme d'un grand fichier PDF par exemple, ou d'une suite d'images, vous pouvez ensuite lui poser des questions à partir de votre corpus. Les réponses seront généralement très inspirantes. Souvent, elles ne seront pas complètes. Il ne faut pas en attendre un travail qui serait fait à votre place, mais plutôt une inspiration très utile.

Il ne fait pas à notre place, il nous inspire

Par exemple, si à partir de toutes ces notes et idées, vous demandez à Chat GPT de rédiger, sans oublier aucune de ces idées, un récit cinématographique qui respecte l'esprit de vos notes, ou si vous lui demandez d'établir, à partir de ces idées, une liste de personnages qui les illustreraient, ou de relier vos idées au contexte politique du 18^e siècle en Angleterre, vous aurez des suggestions, qu'il faudra retravailler, mais qui pourront vous apporter un gain de temps très important ainsi qu'une vision distanciée de ce qu'on comprend de vos intentions et des potentialités de votre projet, que vous n'aviez peut-être pas identifiées vous-même de façon si explicite et concrète.

Cela est assez troublant, et même c'est un peu « refroidissant », car on a, en l'espace de quelques instants, un résultat structuré. Cela paraît de prime abord désincarné, mais cette structure a plus à voir avec vous qu'avec Chat GPT. L'IA n'a été qu'une machine de raisonnement logique à partir de ce que vous lui avez donné et en lien avec son modèle d'apprentissage, c'est-à-dire la langue écrite et toutes les œuvres littéraires et les raisonnements qu'elle contient.

Et l'écologie, dans tout ça ?

Oui, les intelligences artificielles génératives sont de très grandes consommatrices de ressources naturelles, elles sont à utiliser avec parcimonie et conscience. Par exemple, l'hébergeur écologiste suisse Infomaniak propose des modèles d'intelligence arti-

cielle générative qui tournent sur des serveurs informatiques dont la chaleur est utilisée pour chauffer 10 000 logements à Genève, et dans lesquels ils utilisent encore des anciens ordinateurs qu'ils ne mettent pas au rebut, pour les tâches qui demandent moins de puissance.

Mais je crois que ces outils sont absolument passionnants et la question réside dans comment être dans son temps, de la manière la plus éthique possible, c'est-à-dire en alignement avec ce qu'on souhaite pour le monde. Je crois qu'en ce qui concerne les intelligences artificielles génératives, il ne faut pas les rejeter en bloc ni les employer sans conscience. On peut les utiliser avec conscience. On peut aussi télécharger des modèles de langage dans son propre ordinateur et les faire tourner « en local », avec notre propre électricité. Ce sera peut-être plus lent que sur des serveurs distants, mais on sait exactement ce qu'on est en train de consommer.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les logiciels d'écriture de scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- A quoi sert un scénario ?

Thématiques

- Construction
- Écologie
- Intelligence artificielle
- Structure

Les logiciels d'écriture de scénario

Des outils qui nous formatent ou qui nous émancipent ?

Les logiciels de scénario standardisent la mise en page, appliquent automatiquement styles et numérotation, et libèrent du temps pour la créativité. De Final Draft à Celtx, ils sont devenus des outils précieux pour les scénaristes.

Pourquoi utiliser un logiciel spécifique pour écrire un scénario ?

Un scénario de film rentre, le plus souvent, dans une présentation standardisée, qui se résume à quelque chose de très simple : une page = 1 minute.

Une page de scénario contient : les numéros, titre et détails des scènes, les didascalies (indications de ce qui se passe), et les dialogues. La présentation est traditionnellement très aérée, et le temps de la lecture est d'approximativement une minute.

Ainsi, temps de lecture = temps du film. Donc, à la lecture du scénario, on « sent » le rythme du film.

Même la présentation, la mise en page, répond à des critères très standardisés. On pourrait, à juste titre, critiquer cette standardisation, et la qualifier de frein à la créativité. Mais, au fond, je ne pense pas, je pense que c'est un simple cadre technique. De même qu'un film, pour pouvoir être vu, quelle que soit son originalité, doit toujours être sur un support standard de projection, un scénario procède de la même logique. C'est un document technique support d'un projet de film.

Donc, bien souvent, le scénario n'est pas suffisant pour décrire et préparer le film. Il n'est qu'un élément parmi d'autres, et un élément dont l'objet principal est dramaturgique.

Donc, avant l'existence des logiciels d'écriture de scénario, on utilisait Word, en passant un temps fou à faire de jolies indentations, marges, caractères gras et autres, afin que le scénario ait la « tête » de cette stan-

dardisation. On perdait beaucoup de temps. Par exemple, si on voulait rajouter, ou enlever, une scène, il fallait, manuellement, changer tous les numéros de scènes suivants.

Ainsi, utiliser un logiciel d'écriture de scénario permet de gagner un temps précieux pour la mise en forme technique du document. C'est son principal intérêt. Ensuite, certains logiciels permettent d'aller plus loin, de travailler la « courbe dramatique » du film, de construire les personnages, de préparer le plan de travail, etc. Ce sont des fonctions supplémentaires, qui, là, peuvent prêter plus facilement à critiques.

L'histoire des styles en informatique

Un scénario est divisé en trois « styles » de caractères et de paragraphes principaux :

- En-tête de scène.
- Didascalies.
- Dialogues.

Auparavant, il fallait, élément par élément, redéfinir manuellement les marges, les gras, etc. à chaque endroit du scénario. Maintenant, on peut utiliser les « styles », en informatique : on qualifie tel morceau de texte de « Dialogues », et ça peut se faire au moyen d'une seule touche, et automatiquement, les marges s'adaptent. Si, à un moment donné, on trouve que les marges des dialogues sont à changer, il suffit de changer leur définition, et tout va changer automatiquement dans le document.

Le principe des styles, c'est à dire d'une approche sé-

mantique des portions de texte, est à la base, entre autres, des logiciels d'écriture de scénario.

L'histoire des logiciels d'écriture de scénario

Le premier en date, me semble-t-il, est Final Draft. Un logiciel, purement technique, de mise en forme du document final.

Puis, à la fin des années 90, Michel Loulergue (scénariste de *Rue case nègres*), a développé, avec sa société Creative Valley, le logiciel Scenario Pro, basé sur sa méthode d'enseignement du scénario. C'est une série de questions, posées à l'auteur, auxquelles il doit répondre, et qui l'emmène, peu à peu, à construire la structure du récit et les personnages. Une approche intéressante, pédagogique, mais qui n'a pas su trouver son public, malgré des partenariats avec des écoles comme l'Esra.

Aujourd'hui, la règle est plutôt aux conseils prodigués par des experts, intégrés dans les logiciels, une sorte de fichier d'aide classique amélioré.

Une sélection de logiciels d'écriture de scénario

Il ne s'agit pas ici d'être exhaustif, mais de proposer des outils intéressants.

- **Final Draft.** C'est la référence en la

matière. Assez basique au fond, mais efficace dans l'application automatique des styles. Payant (assez cher).

- **Celtx**. Quasiment aussi bien conçu et ergonomique que Final Draft, mais totalement gratuit, et disposant de modules puissants d'aide à l'organisation du tournage. Propose une sorte de « communauté » de scénaristes, on peut, directement à partir du logiciel, avoir accès à d'autres scénarios.
- **Ecrire un scénario avec Open Office**. Gratuit aussi. C'est une feuille de style Open Office, qui rajoute des boutons. Beaucoup moins puissant que Celtx, mais peut rendre des services si on a un petit scénario à écrire.
- **MindManager**. Ce n'est pas du tout un logiciel d'écriture de scénario, et encore moins de mise en page, mais un logiciel de « cartes heuristiques », très utile pour organiser les idées, une structure narrative. Payant. Il existe des logiciels gratuits du même ordre (Xmind et Freemind).

Pour approfondir

Lisez aussi

- « Scrivener »
pour écrire un
scénario
- Les
spécificités de
l'écriture
scénaristique
- Testez vos
scénarios
avec votre
téléphone
portable

Thématiques

- Automatisa-
tion
- École de
cinéma
- Écriture
- Logiciel
- Pédagogie

« Scrivener » pour écrire un scénario

Un outil atypique et très puissant.

Scrivener est sans doute aujourd'hui le meilleur logiciel pour écrire un scénario. Découverte synthétique de cet outil.

Pourquoi un logiciel spécifique pour écrire un scénario ?

Pourquoi aurait-on besoin d'un logiciel spécifique pour écrire un scénario ? N'a-t-on pas seulement besoin d'un stylo ou d'un traitement de texte ? Pourquoi aller se « compliquer la vie » avec l'apprentissage d'un nouvel outil quand, au fond, l'enjeu est avant tout de laisser sortir de soi des idées, pour ensuite les organiser par l'écrit ?

On peut légitimement penser qu'un logiciel va venir avec ses normes conceptuelles, même inconscientes, qui vont nuire à notre liberté d'expression, donc à notre créativité.

Être libre

Le but est d'être le plus libre possible pour imaginer et organiser ses idées. Ces deux enjeux, la **créativité** et l'**organisation**, sont clés pour pouvoir avancer dans l'écriture d'un objet qui va nous dépasser.

Pour ceux qui écrivent, vous avez sans doute déjà fait l'expérience d'un démarrage plein d'énergie, avec les idées qui viennent, spontanément, librement, vivantes et joyeuses ! Et puis au bout d'un certain temps toutes ces idées accumulées dans un fichier Word ou sur du papier commencent à faire une « masse » indistincte, dans laquelle nous ne voyons plus clair. Finalement toutes ces belles idées, par leur accumulation, nous bloquent, nous empêchent d'avancer. Et alors à quoi bon en rajouter de nouvelles puisque de toutes façons elles ne vont que contribuer à la confusion... Bref, on se retrouve totalement bloqué...

Les idées libres du début ont finalement produit un blocage majeur, qui arrête notre créativité, qui affecte notre liberté.

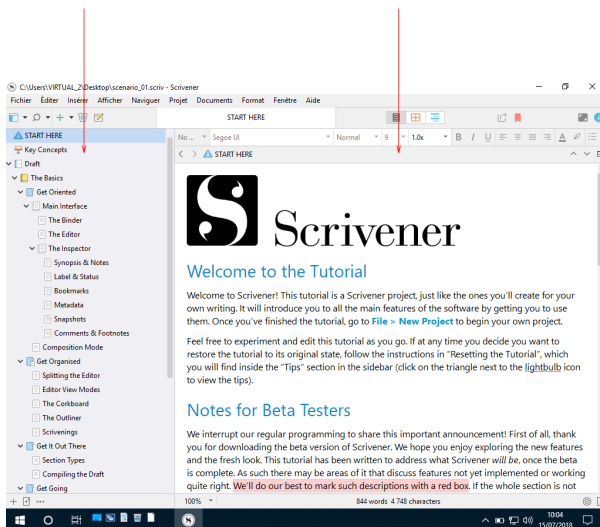
Un texte qui nous dépasse

Le texte que nous allons écrire nous dépassera. On ne peut pas avoir l'ensemble de son scénario en tête. L'écrit nous permet de faire sortir ce qui va se construire à l'extérieur de nous : les idées, sur le papier, placées les unes à côté des autres, vont nous en donner de nouvelles et vont vivre presque par elles-mêmes. Ceux qui écrivent connaissent tous ce moment où le texte commence à avoir sa vie propre.

On se rend compte à cette étape de l'utilité d'un outil macroscopique : les post-its, les mind-maps, etc. On peut « bricoler » cet outil avec du papier et des crayons. Mais il porte en lui le défaut de n'être que macroscopique.

Interface de Scrivener

Scrivener, qui existe depuis 2007, propose deux zones principales : une zone d'arborescence et une zone d'écriture :

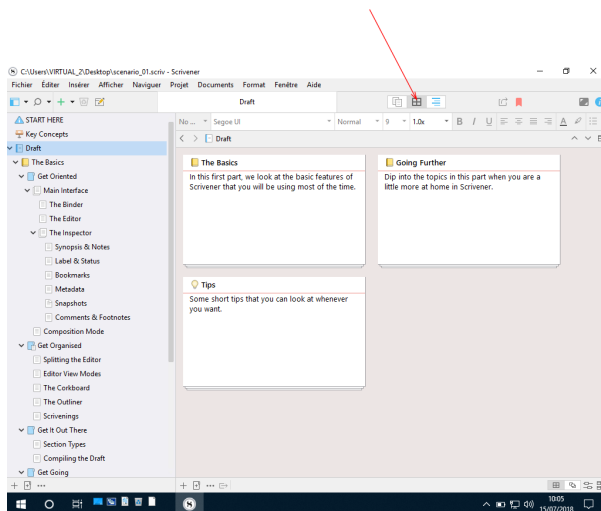


C'est dans cette simplicité que réside son efficacité : on peut créer autant « d'entrées » que l'on souhaite dans l'arborescence, les réorganiser à sa guise, et un simple clic sur l'une d'entre elles nous permet d'y écrire.

Ainsi, on peut « jeter » autant d'idées que l'on souhaite, elles ne forment jamais un ensemble indistinct, elles sont toujours accessibles et réorganisables. Le macroscopique (l'arborescence) et le microscopique (le contenu de chaque texte) sont liés.

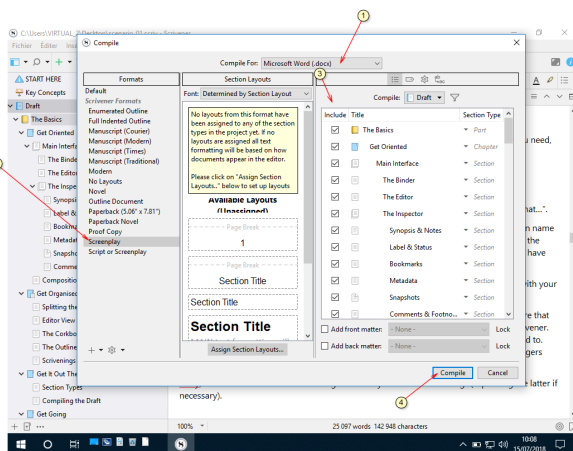
Important : on peut afficher le texte élément par élément ou de façon globale, ce qui permet de circuler de façon immédiate entre le travail sur un détail sans être « pollué » par l'ensemble et la vision du texte entier. C'est là que la créativité, qui a besoin de liberté et d'indépendance, peut s'articuler de façon fluide avec l'organisation générale.

Le « tableau d'affichage »



Un simple clic sur le tableau d'affichage permet d'afficher des « cartes » correspondant à chaque texte. On peut les déplacer les unes par rapport aux autres, les réordonner à loisir, ce qui est plus incarné qu'avec l'arborescence.

La « compilation »



Lorsqu'on le souhaite on peut « compiler » son texte c'est à dire créer un fichier organisé unique (format .doc, .pdf, .epub, etc), qui peut être formaté de diverses manières.

Alors utile ?

Scrivener intègre des outils de formatage spécifiques au scénario, comme les logiciels d'écriture de scénario. Mais Scrivener a une portée plus grande, et est beaucoup moins « cadrant » que les logiciels d'écriture de scénario. C'est un outil très ouvert, centré sur **créativité et organisation**, ce qui est à mon sens le plus essentiel.

J'en ai fait ici une synthèse partielle et incomplète. J'ai voulu mettre en avant la logique, « l'esprit » de cet outil, qui me semble clé pour entre autres l'écriture de scénario, qui a besoin de souplesse et de liberté.

Plateformes et prix

Scrivener fonctionne sur Mac OS et Windows. Une version pour Linux est en version bêta. On peut télécharger une version d'essai qui fonctionne à 100% pendant 30 jours. Il coûte 70€.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les logiciels d'écriture de scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Cinéma
- Créativité
- Écriture
- Informatique
- Logiciel
- Scénario

Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Pourquoi s'en priver ?

Un usage très simple du téléphone portable peut donner un coup d'accélérateur au travail d'écriture de scénario.

Les prototypes

Dans bien des domaines on fabrique des prototypes, qu'on peut aussi nommer brouillons, schémas, wireframes, mockups... Le prototype permet de simuler partiellement le fonctionnement du futur objet. Dans le cas d'un scénario, paradoxalement, alors même qu'il s'agit d'un objet provisoire, modifiable à volonté grâce à l'outil informatique, il est très rare (à part dans le domaine du dessin animé) qu'on en fasse un « prototype fonctionnel » antérieur à la réalisation finale du film. On écrit, on réécrit, mais on reste toujours au même niveau technique : on ne manipule quasiment que du texte.

Pourtant lorsqu'on travaille un scénario, ce n'est pas un scénario que l'on écrit, c'est un film que l'on projette, en amont de son existence. Un scénario est un objet mental. Un film, par contre, c'est un objet matériel très particulier, fait d'espace, de son et de temps. Sa nature est essentiellement différente de celle d'un écrit, quand bien même cet écrit est un scénario.

Ainsi l'une des grandes difficultés du scénariste consiste en la façon d'envisager cette future réalité du film, en mouvements, en sons et en espaces. Et ce d'autant plus qu'un scénariste n'est pas forcément réalisateur. Il n'a donc, de fait, pas forcément une conscience aiguë de l'impact d'un angle de prise de vue, d'un mouvement de caméra, d'une lumière, d'un rythme de montage, etc.

Le scénariste a

besoin du film qui n'existe pas encore, c'est une utopie

Il semble donc « tomber sous le sens » qu'un scénariste, pour éclairer sa technique d'écriture, devrait être confronté à la réalisation du film qu'il est en train d'écrire. On pourra m'objecter qu'un scénariste voit des films, donc qu'il peut anticiper à partir de sa connaissance de spectateur. Bien-sûr, le travail du regard est au cœur du travail des cinéastes. Mais l'exercice du regard sur d'autres objets n'est pas suffisant. En effet, le travail de fabrication de l'image révèle en lui-même des potentialités que l'on ne peut pas percevoir de l'extérieur, en tant que simple spectateur. Le scénariste est un créateur de film, pas un spectateur. Il tire donc des « ficelles », invisibles pour le spectateur, mais clés pour l'auteur. Et un grand nombre de ces « ficelles » n'ont pas d'équivalents littéraires, elles sont proprement cinématographiques. Elles ne peuvent donc pas se découvrir dans l'écriture, mais seulement dans la confrontation au réel de l'image et du son.

Par exemple, essayez d'imaginer et de décrire le mouvement d'un danseur avant même que quiconque danse devant vous : c'est quasiment impossible. Alors qu'un danseur qui improvise rend vos choix artistiques de mise en scène et de narration tangibles, sensibles, concrets, profondément humains, c'est à dire irréductibles par des mots. Anticiper le cinéma, c'est le même type de gageure.

Dans cette utopie, seulement réalisée par certains cinéastes (par exemple Charlie Chaplin pour la réalisation du film *Les lumières de la ville* en 1930 ou Alain Cavalier pour le tournage du film *Libera Me* en 1992),

le traditionnel problème du scénariste était l'absence de budget, qui ne lui permettait pas de tester des scènes par lui-même en les filmant. Et pourtant on ne peut que convenir de la potentielle grande utilité scénaristique de pouvoir le faire.

Passer à l'acte, en numérique

Mais depuis la révolution numérique du début des années 2000 et la démocratisation des outils de prise de vue, il est possible, sans aucun budget, de tester bien des choses : des dialogues, des mouvements de personnes, des façons de filmer un décor, de capter une lumière, de restituer un son, un bruit ou une musique...

Que le scénariste ose tester, avec son simple téléphone portable, des idées qu'il essaie d'écrire, qu'il fasse improviser des amis sur une thématique pour en retirer des idées, qu'il capte des ambiances sans but apparent qui pourront, par leur nature cinématographique intrinsèque, lui donner des idées de scènes ou même de scénarios entier, il a dans les mains au quotidien l'outil même de la création cinématographique, qui peut lui permettre, à certains moments clés, d'aller plus vite, plus loin, plus en profondeur dans son travail d'écriture.

Je sais que certains emploient depuis longtemps déjà ce type de méthode pour nourrir leur écriture scénaristique. Et je sais aussi que d'autres peuvent juger ce type d'approche comme très anecdotique, sans noblesse, sans distance critique et la considérer comme assez naïve, « pas sérieuse ». A mon sens c'est juste une forme de peur du ridicule, une peur de se risquer,

car l'image est puissante. Ma réponse est : faites le pour vous-mêmes, testez cette technique sans vous prendre au sérieux. Et surtout, prenez ensuite le temps de regarder (et écouter) vos images dans de bonnes conditions, de multiples fois, oui, de multiples fois. N'hésitez pas à regarder dix fois, vingt fois, cent fois vos images, et laissez vous inspirer, elles donneront des ailes à votre écriture.

Pour approfondir

Lisez aussi

- « Scrivener »
pour écrire un
scénario
- Écrire un
scénario de
documentaire
- Comment
écrire un
scénario ?

Thématiques

- Alain Cavalier
- Angoisse de la
page blanche
- Charlie Cha-
plin
- Création
- Écriture
- Narration
- Prototype
- Répétition
- Scénario
- Téléphone

PARTIE 3 : LES DIMENSIONS PSYCHOLOGIQUES ET PHILOSOPHIQUES

Un scénario, c'est tellement plus qu'une bonne histoire ! C'est un objet provisoire qui va donner naissance à des œuvres audiovisuels qui seront potentiellement vues par beaucoup de personnes.

Ainsi, à l'étape de l'écriture, nous sommes déjà face à de grandes responsabilités, dans notre éthique, ou non, dans la relation au spectateur ou dans la vision du monde que nous transmettons, souvent inconsciemment.

Il me semble aussi essentiel d'envisager l'objet scénario dans ses dimensions philosophiques.

Et enfin, le scénario est comme tout le reste relié aux évolutions du langage et de son expression dûes à l'intelligence artificielle générative, qui génère autant des textes que des images ou des vidéos. Quelle est notre place ? Comment faire les meilleurs usages de notre écriture dans et pour ce nouveau monde.

LA PSYCHOLOGIE DES PERSONNAGES ET DU SPECTATEUR

Un film construit un espace relationnel entre lui-même et son spectateur : quelle est la place de chacun ? Manipule-t-on le spectateur ou le laisse-t-on libre, et pourquoi ? Faut-il creuser les émotions des personnages, ou celles du spectateur, et comment ? Comment construire avec l'inconscient du spectateur ? Comment créer des connivences entre le film et son spectateur ?

Le processus d'identification au personnage

Exploration du creux des personnages de fiction.

Comment se fait-il que nous nous identifions aux personnages de fiction ? Dans certains films, les personnages principaux sont délibérément insipides, tandis que les personnages secondaires, notamment les méchants, sont plus travaillés, bien plus intéressants, complexes et profonds. Cela semble contre-intuitif, car c'est l'histoire du personnage principal que nous suivons et c'est à lui que nous allons nous identifier. On peut donc être surpris de s'identifier à un personnage insipide plutôt qu'à un personnage intéressant, riche et valorisant, et pourtant c'est la clé du processus d'identification. Explorons-en les arcanes.

Les clés de l'identification

Cependant, le processus d'identification n'a strictement rien à voir avec un processus de valorisation. Nous ne regardons pas un film pour nous valoriser, mais pour projeter nos émotions et vivre des expériences par procuration. Comme le cerveau ne fait pas la différence entre le réel et l'imaginaire, ces expériences vécues à travers les films sont très fortes. C'est donc nous-mêmes qui vivons ces expériences lorsque nous regardons un film, et non pas les personnages.

Dans le cinéma narratif académique, il y a presque toujours un personnage principal que nous suivons et auquel nous nous identifions. Cela nous inscrit dans une histoire, c'est-à-dire un déroulement d'événements, comme dans la vie. Parfois, nous nous ennuyons dans certains films parce que le personnage principal nous semble peu intéressant, même si les enjeux de l'histoire sont énormes. Par exemple, si le personnage principal doit sauver le monde, nous devrions en théorie nous sentir extrêmement impliqués dans ses aventures. À l'inverse, dans d'autres films où il semble ne pas se passer grand-chose, comme des histoires d'amour sans enjeux majeurs, nous pouvons ressentir des émotions très fortes et nous passionner pour les personnages et l'histoire.

L'identification au personnage est l'un des éléments clés de notre intérêt pour les films et les histoires qu'ils racontent, même si ce n'est pas le seul. **Pour que nous puissions nous identifier à un personnage, celui-ci doit être une sorte de surface vide sur laquelle nous pouvons projeter nos émotions et nos pensées.** C'est pour cette raison qu'il ne doit pas être trop défini ou trop riche dès le départ. Le personnage d'un film, comme son nom l'indique, n'est

qu'un objet narratif, un support pour notre projection émotionnelle et philosophique.

Pour que l'identification fonctionne, il faut aussi un décalage d'informations entre le personnage et nous, un mécanisme bien documenté par Alfred Hitchcock dans son explication du **suspense**. Par exemple, si le personnage est dans une pièce et que nous savons qu'un intrus armé entre dans la maison, nous vivons une tension intense car nous voudrions intervenir sur son destin. Ce décalage nous pousse à nous identifier à lui, non pas parce que nous vivons la même chose que lui, mais parce que nous vivons une expérience différente, celle de vouloir l'aider.

Les récits d'initiation, où un personnage incompetent et illégitime acquiert peu à peu des compétences et une légitimité, fonctionnent particulièrement bien pour susciter l'identification. Ces personnages sont souvent vides au départ, ce qui permet au public de projeter ses propres incompetences et d'espérer, à travers le personnage, acquérir des qualités et des compétences. Si le personnage avait déjà toutes ses compétences dès le début, nous ne pourrions pas nous identifier à lui.

Le personnage principal, c'est nous

En conclusion, ce qui fait que nous nous identifions à un personnage, c'est que le vrai personnage de l'histoire, c'est nous. Le personnage à l'écran n'est qu'un support pour notre personne imaginaire pendant le film. Il doit donc être le plus vide possible au départ, afin que nous puissions, en même temps que lui, acquérir des expériences, des compétences et des émo-

tions. S'il était déjà plein et intéressant dès le début, il nous serait impossible de nous identifier à lui.

Ainsi, le personnage principal doit être envisagé comme un récipient vide qui se remplit peu à peu. Même si ce personnage découvre qu'il est, par exemple, le fils d'un roi, cette révélation fonctionnera comme une nouvelle qualité acquise, car lui-même l'ignorait auparavant. Nous aussi, nous ignorons beaucoup de choses sur nous-mêmes, ce qui rend ce type de découverte aussi fonctionnelle pour l'identification.

Enfin, pour que le processus d'identification touche plusieurs de nos zones émotionnelles, il faut que les qualités du personnage s'acquièrent par différentes voies : à la fois par ses efforts et par des « dons du ciel », comme un héritage ou une révélation. Cela ouvre l'histoire et renforce notre implication émotionnelle.

L'identification passe donc par une projection sur le personnage, au sens psychanalytique du terme, qui fait qu'on se retrouve acteur dans cette histoire. Quand on est mis à la place des yeux du personnage, paradoxalement, l'identification est assez faible, car nous n'avons plus de surface de projection, nous sommes à la place d'un personnage dont nous savons qu'il est en réalité inexistant. Car le personnage n'existe en nous que par notre projection sur lui. C'est pourquoi un film entièrement tourné en caméra subjective comme « La dame du Lac » de Robert Montgomery (1947) préfigure plutôt le jeu vidéo qu'un futur cinéma immersif imaginaire. Dans le jeu vidéo, les règles de l'identification sont complètement différentes, c'est un autre sujet.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Scénario et psychologie
- Rêve, psychanalyse et scénario
- L'ascenseur émotionnel

Thématiques

- Alfred Hitchcock
- Émotion
- Empathie
- Personnage
- Projection
- Psychanalyse
- Sincérité

De la liberté du spectateur

Pour une éthique de la relation entre le film et le spectateur.

L'écriture de scénarios repose souvent sur une maîtrise narrative visant à contrôler les émotions du spectateur. Pourtant, cette quête de contrôle peut entrer en conflit avec une éthique de la liberté du spectateur. Pourquoi ne pas envisager le film comme un espace de partage de connaissances, où le spectateur est libre de penser et de ressentir, plutôt que chercher à le manipuler ? Je propose une introduction aux nuances entre narration manipulatrice et respect de la liberté du spectateur. Et découvrons pourquoi laisser le spectateur libre peut transformer un film en chef-d'œuvre.

Une éthique de la relation entre l'œuvre et son spectateur

L'arsenal des techniques narratives du scénario, ou plutôt l'ensemble des techniques de narration que l'on utilise pour écrire des scénarios, a pour rôle – ou pour objectif – une maîtrise du processus narratif : les émotions, les évolutions, les arcs, les niveaux d'intensité, etc. On cherche à contrôler au mieux ce que vit le spectateur et ce que traversent les personnages. Et moi, le premier, je peux être tenté de partager ce fantasme de maîtrise. Mais le spectateur doit être libre. C'est une éthique que je défends dans la vie en général, alors pourquoi pas à l'intérieur des films ?

Si, dans la vie, je considère que nous devons partager la connaissance pour que chaque personne, au sein du collectif humain, puisse contribuer librement et dans le respect des autres, pourquoi, dans un film, construirais-je une entreprise de manipulation qui restreindrait la liberté du spectateur de penser et de vivre ses émotions pendant le visionnage ?

Contre la manipulation

On pourra m'objecter que raconter une histoire n'est pas de la manipulation, mais un choix conscient de se faire raconter une histoire. Tout à fait. Raconter une histoire n'est pas forcément de la manipulation. Et justement, il y a plusieurs manières de raconter des histoires : des manières manipulatrices et des manières qui ne le sont pas. Le sujet de cette réflexion

est de distinguer, dans les façons de raconter des histoires, ce qui relève de la manipulation et ce qui relève du respect de la liberté du spectateur. Ces méthodes pourraient sembler proches, mais elles sont philosophiquement très différentes.

On pourra aussi m'objecter que, si on ne force pas le spectateur à vivre des émotions, il s'ennuiera. Par exemple, un film qui serait un plan fixe d'une rue pendant une heure et demie serait sans doute très ennuyeux, même si le spectateur est totalement libre de penser ce qu'il veut. En réalité, le spectateur ne serait pas si libre : il serait pris en otage dans ce point de vue unique. Imposer un plan fixe d'une heure et demie sur une rue ne respecte pas nécessairement sa liberté.

De la démocratie du scénario

Ce qui rend les personnes libres, c'est l'accès à la connaissance. Ainsi, ce qui distingue, à mon sens, le respect de la liberté du spectateur dans un film, c'est la manière dont on partage ou non les connaissances avec lui. Est-ce qu'on le manipule ? Est-ce qu'on lui fait croire quelque chose pour finalement lui révéler autre chose ? C'est là qu'on entre dans la nuance.

Je suis d'accord pour dire que cacher la vérité un certain temps, faire croire quelque chose au spectateur, puis lui révéler autre chose, peut rendre le film intéressant. Mais il y a une nuance entre le faire de manière manipulatrice et le faire de manière ludique. Si on propose explicitement aux spectateurs un jeu, en leur faisant comprendre qu'ils ne disposent que d'une partie de la réalité et qu'ils découvriront

d'autres facettes au fil du récit, on ne leur ment pas. On ne donne pas toutes les informations d'un coup, mais on assume que c'est un jeu.

Croire que mentir au spectateur rend le film plus intéressant est une erreur. En réalité, c'est simplement plus facile de mentir que de construire une narration complexe et respectueuse. Par exemple, si le personnage principal est manipulé par les autres personnages, le spectateur peut être mis dans la confiance : il sait que les autres mentent au protagoniste, mais ce dernier l'ignore. Ainsi, le spectateur est libre parce qu'il a l'information. Il ne sait pas sur quoi portent les mensonges, mais il sait qu'ils existent.

Barry Lyndon

Un bon exemple de cette approche est le film *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick (1975). Le film est divisé en chapitres, chacun introduit par un intertitre qui dévoile l'élément essentiel de l'histoire à venir. Par exemple, un chapitre annonce que Barry Lyndon est « destiné à ne pas avoir de descendance ». Puis, on voit des scènes avec son enfant qu'il adore. Le spectateur sait donc que cet enfant va mourir. Cette connaissance nous permet de réfléchir, de sortir du film, de porter une réflexion philosophique sur la parentalité, la mort, etc.

Ce film raconte une histoire que nous suivons, mais il nous invite aussi à produire nos propres réflexions, à nous relier à nos émotions, sans être prisonniers du récit. On pourrait croire que cette technique réduit l'intérêt – comme on dit aujourd'hui, c'est « spoiler » –, mais au contraire, elle rend notre cheminement personnel plus fin et plus nuancé. Cela fait de *Barry Lyn-*

don un film que l'on peut revoir sans perdre de son intérêt, car il nous propose un espace de liberté pour élaborer nos propres réflexions sur les thématiques abordées.

De la délicatesse des chefs d'œuvre

C'est ce qui fait, sans doute, la différence entre un chef-d'œuvre et un film que l'on regarde une fois sans envie de le revoir. Un chef-d'œuvre est un objet artistique qui nous laisse libres. Les œuvres qui ne ménagent pas, dans leur structure, un espace de liberté pour le spectateur perdent rapidement leur intérêt.

Il est donc plus fin, plus compliqué, plus difficile, plus nuancé et plus délicat de faire un film ou d'écrire un scénario qui laisse le spectateur libre de son propre cheminement. Mais je pense que cette difficulté supplémentaire vaut absolument la peine d'être engagée, car elle permet d'aboutir à des œuvres bien plus passionnantes. Écrire un scénario est déjà un travail considérable, et je crois qu'on peut essayer de le faire avec une éthique de la relation entre le film et son spectateur.

La liberté du spectateur est au cœur d'une éthique narrative qui privilégie le partage de connaissances plutôt que la manipulation. Des films comme *Barry Lyndon* montrent que la transparence et la complexité narrative peuvent enrichir l'expérience du spectateur, en lui laissant l'espace pour réfléchir et s'émouvoir librement. Écrire un scénario qui respecte cette liberté est un défi, mais il ouvre la voie à des œuvres plus profondes et durables. En fin de compte, un chef-d'œuvre est celui qui nous laisse libres de penser, de ressentir

et de revenir, encore et encore.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Scénario et psychologie
- L’ascenseur émotionnel
- La rétention informationnelle

Thématiques

- Démocratie
- Éthique
- Information
- Liberté
- Respect
- Scénario

Scénario et psychologie

Dépasser la psychologisation des personnages.

L'écriture de scénarios repose souvent sur une psychologisation des personnages pour susciter émotion et identification. Mais si cette approche, bien que pertinente, n'était pas la seule voie ? En explorant d'autres perspectives, comme la psychologie du spectateur ou des visions non-occidentales, on peut enrichir la narration et repenser le cinéma comme une expérience globale, où le film devient un interlocuteur à part entière. Découvrez pourquoi et comment la psychologie des personnages n'est qu'un outil parmi d'autres pour toucher le public.

Une focalisation trop forte sur la psychologie des personnages

Dans l'écriture de scénarios, une attention très grande est portée sur le récit. Et dans ce récit narratif, une attention encore plus grande est accordée à la psychologie des personnages, pour qu'il y ait une cohérence, une identification et de l'émotion chez le spectateur. Cela fait évidemment partie de l'écriture du scénario : la psychologie des personnages, leurs évolutions, leurs conflits internes, comme on dit.

Cependant, il ne s'agit pas de remettre en question l'importance de cette dimension dans l'écriture d'une narration académique, mais de se détacher un peu d'une psychologisation peut-être trop forte dans l'écriture du scénario. À mon avis, cette approche n'est pas forcément la voie la plus riche pour inventer des formes de récits nouvelles, au-delà des référents psychologisants.

La psychologie est une science qui influence nos représentations du monde. Envisager un scénario principalement sous l'angle de la psychologie des protagonistes, c'est voir le monde à travers un filtre particulier : celui de la science psychologique du 20^e siècle. Ce filtre est pertinent, et je ne mets pas en question sa valeur, mais ce n'est qu'une façon de voir le monde parmi d'autres. Dans le champ de la psychologie elle-même, il existe de nombreuses écoles d'interprétation, des débats, des conflits, des « chapelles », comme on dit, qui proposent différents systèmes pour expliquer les actes et les émotions des êtres humains.

Ainsi, quand on psychologise fortement l'écriture de

scénarios, il faudrait peut-être commencer par savoir dans quelle école psychologique on se situe. Il faudrait se renseigner sur le contexte de représentation du monde qui est le nôtre. La psychologie des personnages est souvent perçue comme quelque chose d'objectif, alors qu'elle relève d'une vision particulière et culturelle des actions et des motivations. Par exemple, la psychanalyse, qui explique la psychologie sous certains angles, fut une innovation majeure. Elle a proposé une nouvelle façon de comprendre le monde, notamment en introduisant la notion d'inconscient comme pilote des actes humains.

Avant la psychanalyse, on expliquait les comportements humains par des concepts comme la possession, les démons, ou d'autres visions. La psychanalyse a changé cela, et cette vision du monde, qui est aussi la mienne, n'est pas fausse. Elle est simplement une perspective, celle d'un occidental bourgeois. Mais il existe bien d'autres manières d'expliquer la psychologie, ou même de sortir d'une vision psychologisante pour interpréter le monde autrement.

Dans les pratiques thérapeutiques, par exemple, on trouve des approches comme l'EMDR, qui traite les syndromes post-traumatiques par des mouvements oculaires, reliant la psychologie au corps de façon plus directe, sans passer par l'arsenal psychanalytique. Pour moi, tout cela est complémentaire. C'est pourquoi je ne veux pas rejeter la psychologisation des scénarios de films de fiction, mais simplement indiquer que ce n'est pas la seule voie pour construire les parcours de personnages, ni surtout pour construire le parcours du spectateur.

Le spectateur est le personnage principal du film

« Le spectateur est le personnage principal du film » : cette idée, proposée par Alfred Hitchcock, est très empreinte de psychanalyse. Mais elle ouvre une perspective différente par rapport à la psychologie des personnages du film. Dans la vision d'Hitchcock, les acteurs qui interprètent les personnages ne sont que des supports, des projections que le spectateur fait sur eux. Ils sont des instruments parmi d'autres éléments du film, permettant au spectateur de vivre son propre chemin émotionnel.

Si on envisage les personnages non plus comme des êtres auxquels il faut appliquer des raisonnements psychologiques cohérents, mais comme des instruments qui suscitent des émotions chez le spectateur, on cesse de psychologiser les personnages pour psychologiser le spectateur lui-même. Par exemple, le spectateur peut être face à des personnages dont les actes sont incohérents, ne correspondant à aucune structure psychologique explicable, mais qui lui font vivre des émotions fortes.

L'exemple classique d'Hitchcock sur le suspense illustre bien cela : le spectateur sait qu'il y a une bombe dans la pièce, ce que les personnages ignorent. Quelles que soient les émotions des personnages, elles n'auront rien à voir avec ce que vit le spectateur. Prenons une histoire d'amour entre deux personnages, très construite psychologiquement. Si une bombe est sur le point d'exploser, le spectateur ne s'identifiera pas à leur romance, mais à l'idée qu'ils vont mourir dans quelques minutes, rendant leur histoire d'amour vaine, moins importante que le risque vital

dont ils sont inconscients.

De même, un spectateur peut vivre des émotions fortes sans qu'il y ait de personnage humain. Par exemple, dans un film montrant la Terre vue du ciel, avec une météorite se dirigeant vers elle : on n'a pas besoin de personnages pour ressentir la tension. On s'identifie à la Terre elle-même, qui n'a pas de psychologie. Les émotions du spectateur peuvent donc être totalement dissociées de la psychologie des personnages.

La psychologie du spectateur

Pour conclure, si psychologie il y a au cinéma, c'est celle du spectateur dans sa relation au film. Cette psychologie nous intéresse, car elle concerne la manière dont le spectateur interagit avec l'œuvre. En tant que scénaristes, notre rôle est de nourrir cette relation pour que le film enrichisse le spectateur. Mais cette relation ne se limite pas à la narration : elle inclut aussi des expériences esthétiques, rythmiques et physiques.

Il est important de reconnaître que la vision psychologisante est une représentation du monde parmi d'autres. On pourrait tout à fait concevoir un scénario avec une vision chamanique, où les personnages rencontrent leur animal totem dans des états de transe. Dans ce cas, les explications des actes humains seraient radicalement différentes.

En somme, notre vision du monde, psychologisée, occidentale et bourgeoise, n'est pas la seule possible. Prendre de la distance par rapport à cette vision peut

enrichir les films que nous écrivons et les rendre plus universels. Il ne s'agit pas de se centrer uniquement sur les personnages, mais sur la relation entre le spectateur et le film, envisagé comme un corps, un interlocuteur. Cette approche ouvre des perspectives narratives et émotionnelles bien plus vastes.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le processus d'identification au personnage
- Maîtriser le suspense
- De la liberté du spectateur

Thématiques

- Alfred Hitchcock
- Personnage
- Psychanalyse
- Psychologie
- Scénario
- Sigmund Freud
- Stanley Kubrick

L'ascenseur émotionnel

Éthique et manipulation dans le cadre du scénario.

L'ascenseur émotionnel est une technique de manipulation psychologique où l'on alterne entre moments positifs et négatifs pour garder l'emprise sur l'autre. Ce phénomène, exploité par les manipulateurs, peut être utilisé dans l'écriture scénaristique pour explorer les relations humaines ou créer une expérience cathartique pour le spectateur. Mais attention à ne pas perdre notre éthique dans la relation au spectateur.

La manipulation psychologique

Les personnes manipulatrices, qui ne sont pas nécessairement les plus intelligentes, savent manier avec talent l'ascenseur émotionnel chez les autres, et faussement chez elles. Elles soufflent, comme on dit, le chaud et le froid. Elles vous rassurent, puis vous humilient. Elles vous aiment, puis vous rejettent. Elles vous jurent fidélité, mais vous trahissent. Comment peuvent-elles ainsi conserver une emprise sur nous ? Pourquoi ne partons-nous pas ?

Nous sommes manipulés, parce que nous savons que nous pouvons espérer le meilleur quand il y a le pire. Voici le processus : quand il y a le meilleur, nous faisons tout pour le maintenir, par crainte que le pire revienne. Nous agissons de façon responsable, dans le sens de préserver un moment présent qui soit le meilleur possible, pour nous et pour les autres personnes impliquées dans la situation. Et a contrario, quand le pire survient, nous prenons en charge de faire revenir la situation au meilleur, pour nous et pour les autres, même si le prix à payer est de renoncer à notre intégrité. Nous sommes manipulés parce que nous prenons nos responsabilités ! Notre fragilité, c'est d'être responsables.

Les manipulateurs prennent ce grand pouvoir sur les autres grâce au fait qu'ils n'ont pas d'éthique. Ils choisissent la manipulation là où d'autres choisissent le respect. On le sait, la seule solution est de fuir absolument ces personnes, ce qui est loin d'être facile à faire, car ils nous offrent aussi beaucoup, dans les moments les meilleurs. On sait ce qu'on perdra, et on peut se dire que rien n'est parfait et qu'on réussira peut-être à faire qu'il y aura une plus grande proportion de moments meilleurs ; quand on pense cela,

c'est qu'on est devenu complètement prisonnier de l'autre. La compréhension de ce phénomène humain permet certaines nuances dans l'écriture scénaristique.

Des personnages qui se manipulent entre eux

Dans le cadre du scénario, le premier usage est de mettre en scène cette modalité relationnelle entre des personnages, de raconter ce type d'histoire. Cela aura un vrai intérêt intellectuel de compréhension des comportements humains, on peut construire des films assez profonds autour de ces sujets. C'est sans fin et toujours assez troublant et passionnant.

Manipuler le spectateur avec éthique

On peut aussi faire vivre un sentiment d'ascenseur émotionnel au spectateur lui-même. Mais attention, c'est extrêmement difficile à manier, car c'est une démarche qui, comme celle des manipulateurs, n'a aucune éthique. A priori, nous choisirons de nous interdire de manipuler le spectateur dans un scénario. Car si notre attitude vis-à-vis du spectateur est de le manipuler, de manipuler ses émotions, c'est-à-dire d'affecter sa liberté de jugement, nous établissons une relation de manipulation vis-à-vis de lui, et c'est contraire à toute éthique. On ne peut pas faire n'importe quoi, me semble-t-il, dans un film, comme dans la vie.

C'est de la fiction, mais nous avons des responsabilités, notamment dans le respect des droits et de la dignité humaine.

Alors, comment se servir de cette puissance sans renoncer à notre éthique ? Eh bien, en affichant cartes sur table, au spectateur : on lui annonce que nous allons jouer au jeu de la manipulation avec lui, afin qu'il puisse le vivre, tout en conservant son esprit critique. La puissance émotionnelle sera donc un peu minorée, mais elle sera quand même là, associée à une pensée critique. Et la traversée de ces émotions et de ces obscurcissements de la perception et du respect de soi pourront être cathartiques pour certains spectateurs, et même extrêmement bénéfiques dans leur compréhension d'eux-mêmes.

Comment mettre cartes sur table ?

On met cartes sur table en l'écrivant ou en le disant avec une voix off, ou par le biais d'un personnage. Je donne un exemple : on va mentir au spectateur en lui disant qu'un personnage est mort, par exemple. Et cela est présenté de façon omnisciente. Donc, le personnage est mort. En fonction du contexte scénaristique, cela peut amener le spectateur vers un sentiment de tristesse. Puis, plus tard, nous découvrirons qu'en fait, ce personnage était vivant. Alors que le film nous avait fait croire qu'il était mort, pour jouer avec nos émotions, nous faire vivre un ascenseur émotionnel. Dans ce type de moment, nous nous sentons trahis. On sent qu'on a été manipulé, que les émotions que nous avons vécues étaient fausses, alors que nous les avons vécues réellement.

Mais si l'instance qui nous donne ces informations, que ce soit le film ou le personnage, nous indique, avant de nous donner cette information, que ce personnage est un menteur par exemple, eh bien, nous allons suivre l'histoire dans le sens de ce qu'il nous dit, mais nous n'y croirons pas à 100 %. Nous serons tristes de savoir que cette personne est morte, car c'est une information qui sera affirmée. Nous aurons quand même en nous la conscience que nous sommes sans doute en train d'être manipulés, même si nous croyons à ce qu'on nous dit. C'est cette petite voix, cette intuition que nous avons, que le film nous a permis d'avoir, en nous affirmant que ce personnage était menteur, c'est cela qui nous amènera, à la fin du film à nous réassurer face à notre intuition. L'effet cathartique est là.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le processus d'identification au personnage
- De la liberté du spectateur
- L'astuce du charmeur de serpent

Thématiques

- Émotion
- Éthique
- Manipulation

Jouer de la reconstruction narrative

Prise en compte des connexions neuronales du spectateur.

La reconstruction narrative est un processus cognitif où le spectateur crée activement des connexions neuronales pour donner sens à une histoire. Cet espace ludique, particulièrement gratifiant, constitue l'une des plus riches interactions entre l'œuvre et son public.

Un jeu très pratiqué

Les scénaristes savent souvent très bien jouer avec ce que je nomme la *reconstruction narrative*. Par exemple en début de film, nous sommes plongés dans une histoire dont nous ne connaissons pas encore les tenants et aboutissants, et au fur et à mesure de l'arrivée des informations, nous reconstruisons dans notre esprit la logique de l'histoire à laquelle nous sommes en train d'assister, si ce n'est de participer, puisque que nous en sommes le personnage principal. C'est un grand plaisir et c'est je pense l'endroit le plus fort de la participation du spectateur. C'est quelque chose d'assez jubilatoire. Il se passe le même processus de reconstruction narrative dans une série, par exemple lorsque nous la prenons au milieu, avec des amis qui nous racontent le contexte pour nous aider à reconstruire la narration. Mais comme ils ne peuvent pas tout nous raconter, nous sommes dans cette situation là très actifs pour reconstruire l'histoire. On se saisit d'éléments de détail de l'histoire, afin de créer dans notre esprit les connexions neuronales qui vont nous permettre de nous y déplacer de façon de plus en plus ordonnée, structurée, intelligible et donc constructive pour nous. C'est réellement une *construction* qui s'opère dans notre cerveau, car des liaisons très concrètes se forment entre les neurones.

Les scénaristes jouent avec la reconstruction narrative, car ils savent très bien que les films peuvent être vus de façon plus ou moins attentive en fonction des moments, ou d'une manière épisodique dans le cadre des séries, d'autant plus lorsque, par exemple, nous attendons un an et demi la saison suivante de la série télévisée ou l'épisode suivant d'une franchise.

Créer la connivence avec le film

Cet espace de la reconstruction narrative est à mon sens l'un des espaces de connivence entre le film et son spectateur. C'est l'un des espaces ludiques les plus riches et les plus gratifiants pour le spectateur. Tout le monde la prend en compte, plus ou moins consciemment, c'est pourquoi j'ai souhaité l'identifier en tant que telle. Parfois, c'est le sujet même du film et l'un des arguments de plaisir pour les spectateurs, comme souvent dans les franchises. Prenons l'exemple du film *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino : l'un des traits singuliers de ce film est de proposer un jeu de reconstruction narrative au spectateur. Pourquoi les deux personnages principaux, qui étaient toujours habillés de costumes noirs, se retrouvent tout à coup en short et en chemise hawaïenne, tout en arborant toujours le sérieux le plus imperturbable ? On analyse souvent ce film sous l'angle de l'inversion narrative. On peut bien-sûr observer sa structure narrative d'ensemble, mais le sujet d'un film n'est pas sa structure narrative, le sujet du film, c'est son interaction avec les spectateurs. Dans *Pulp Fiction*, peu importe que les séquences soient dans tel ou tel ordre, le but est d'ouvrir à un jeu de reconstruction narrative avec le spectateur, c'est l'un des sujets essentiels du film.

C'est pour cette raison-là que j'insiste beaucoup sur le sujet de la relation entre le spectateur et le film. Ce que je propose, c'est de travailler le présent, du plaisir, de la peur, du rire, du questionnement, etc. Ce que vit le spectateur, ce n'est pas uniquement suivre une histoire et projeter ses émotions sur des personnages imaginaires, c'est aussi et surtout, à mon sens, vivre une expérience sensorielle, émotionnelle, physique, visuelle, auditive. La grande force, à mon

avis, de Quentin Tarantino dans ce film est d'avoir su, en passant par la transgression des codes et le jeu avec les codes du cinéma de genre, nous faire vivre des expériences directement neuronales et pas seulement narratives.

Écrire dans les neurones du spectateur

Bien sûr, la compréhension des émotions et l'investissement dans une histoire passionnante et construite est importante, mais si je mets ce coup de projecteur sur la reconstruction narrative, c'est pour indiquer que, in fine, tout ce qui nous est présenté sur l'écran va s'organiser dans notre esprit sous forme de création de nouvelles connexions neuronales et qu'on peut choisir de travailler explicitement la narration à cet endroit.

Je n'ai pas de solution toute faite et je pense que, comme Quentin Tarantino l'a tenté, expérimenté, on peut chacune et chacun à sa manière l'expérimenter en ayant à l'esprit ce qu'on projette de faire construire dans le cerveau du spectateur.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le processus d'identification au personnage
- De la liberté du spectateur
- Scénario et psychologie

Thématiques

- Intelligence
- Mémoire
- Neurosciences
- Plaisir

Pour une considération pondérée des personnages

L'art de créer des sensations physiques chez le spectateur.

La comparaison visuelle des poids portés par différents personnages crée une sensation physique chez le spectateur. Ces charges, qu'elles soient matérielles ou symboliques, révèlent les dynamiques de pouvoir et engagent notre perception sensorielle du film bien au-delà de la simple narration.

Un sac à dos et un culturiste

Si on imagine deux personnages de même corpulence et de même force physique ayant chacun un sac à dos, l'un avec un sac extrêmement chargé et l'autre avec un sac très léger, leurs rythmes, leurs démarches, leurs énergies, vont être complètement différents. Leurs dynamiques respectives seront tout à fait singulières en fonction du poids qu'ils portent, représenté à l'écran par la taille des sacs à dos. Notre sensation physique liée à ces personnages est reliée à notre conscience du poids qu'ils ont sur les épaules, qui se voit visuellement.

Les vidéos TikTok du culturiste Anatoli sont à ce sens éclairantes. Anatoli est un culturiste extrêmement fort, mais plutôt fluide. Il se fait passer pour un homme de ménage de la salle de sport et s'habille avec un bleu de travail trop grand pour lui, qui fait paraître sa silhouette encore plus fine. Il joue l'homme très peu sûr de lui. Il s'approche de culturistes massifs, et, comme si de rien n'était, il soulève devant avec facilité des poids que les autres ont du mal à soulever. Il y a une inversion incroyable, pour les culturistes eux-mêmes, qui ont des réactions de surprise très drôles, et c'est tout l'objet de ces caméras cachées. C'est comme lorsqu'on lève une bouteille de 1 litre de mercure et qu'on ne sait pas ce qu'il y a à l'intérieur : on est extrêmement surpris de sentir que son poids est de 7 kilos et non pas d'un kilo comme habituellement avec cette taille de bouteille.

Volume, comparaison et sensation

Ces deux exemples signifient que le volume visible est toujours associé à un poids ou à une force. Dans l'exemple de deux personnages similaires qui portent chacun un sac à dos de volume différent, c'est par différence entre les deux que l'on ressent d'autant plus l'effet du poids. On ressent par différence les écarts de vécus des personnages, leurs sentiments, leurs énergies, leurs vitesses, leurs puissances, leurs freins, bien distincts pour l'un et pour l'autre. La comparaison des plusieurs personnages nous amène dans une forme de sensation physique. Les poids que portent ces personnages les qualifient, et pas seulement en termes narratifs, mais aussi en termes physiques, en termes de sensations dans le film. Dans le début du film *Conan le barbare* de John Milius (1982), le jeune Conan enfant est enchaîné à l'un des rayons d'une immense roue horizontale, poussée par des dizaines d'autres hommes enchaînés. On voit les étapes de son corps qui grandit, et à la fin, adulte et très musclé, il pousse l'immense roue seul. On en savait le poids par le nombre d'hommes nécessaires, et ce poids représente l'étendue de sa force. Cela expose la puissance de ce personnage, par une simple relation au poids, représenté à l'écran par divers personnages et leurs comparaisons.

Cet effet rend le film non seulement « physique », mais présente aussi un intérêt narratif. Dans un film sur le sujet du sexisme, par exemple, on peut voir une femme porter toutes les valises et l'homme ne rien porter, en comparaison, ou dans un western spaghetti comme *Le Bon, la Brute et le Truand* de Sergio Leone (1966), le personnage dominé doit porter plus que le

personnage dominant. Cela a une fonction dans l'histoire et dans le sujet, et cela nous fait aussi ressentir, par comparaison, les différentes sensations physiques des personnages en présence devant nous.

Ces poids peuvent être d'autres natures que mécaniques, ce peuvent être des poids psychologiques, des poids de mémoire, d'histoire, des pondérations de joie ou de peine, des poids du souvenir ou de l'oubli, etc. L'idée est que nous puissions faire une comparaison de rythme, d'énergie, d'émotion entre différents personnages de l'histoire.

Déclinaisons des différentes natures de poids

Pour que cela fonctionne bien et que la sensation physique soit là chez le spectateur, il faut que nous ayons à l'écran des signes visibles de ces différences de poids portées par les deux ou plusieurs personnages. Nous devons réussir à signifier ces poids par autre chose que des sacs à dos ! Ce peut être un vêtement neuf et un vêtement abîmé, ou une coiffure soignée et une coiffure décoiffée, ou une couleur de peau blanche et une couleur de peau noire dans un contexte raciste, par exemple. Une voiture neuve et une vieille voiture, ou même une grande maison et un petit appartement, et ainsi de suite.

Si ces poids sont matérialisés, nous vivrons très fortement la différence entre les personnages. Nous serons comme nous-mêmes dans cet écart de perception des poids portés par les divers personnages pendant les scènes. C'est une technique qui ancre des sensations physiques face à un film. Évidemment, en tant que

spectateur, ce n'est pas conscient, nous avons juste la sensation d'assister à une scène dans laquelle deux personnages ont des freins différents, l'un porte lourd et l'autre porte léger. Nous pouvons associer cela à la simple histoire, à la simple narration de la domination de l'un sur l'autre ou de la chance de l'un par rapport à l'autre. Mais en réalité, cela engage aussi, sans que nous nous en rendions compte consciemment, nos sensations pendant le visionnage de ce film.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La théorie de la porte qui se ferme
- Le bouton poussoir
- De la liberté du spectateur

Thématiques

- Énergie
- Sac à dos
- Sensation

Le remplacement de personnages

Toucher l'inconscient du spectateur.

*Un défi aux conventions narratives occidentales : le cinéma peut transgresser la notion d'identité fixe des personnages. Des œuvres comme *Lost Highway* ou *Matrix* révèlent qu'un personnage peut être remplacé, multiplié ou divisé, touchant ainsi nos certitudes identitaires et atteignant les profondeurs de notre inconscient.*

Et si on était plus que nous même ?

Dans la vision occidentale du monde, de la nature, de la vie et de l'humanité qui est la nôtre, nous identifions un personnage agissant dans le film à une entité physique représentée par un acteur qui interprète un personnage, qui a un nom, une histoire, etc. Mais pourquoi se restreindre à cette vision, limiter la réalité ? Et pourquoi un personnage ne pourrait-il pas être remplacé par un autre, qui continue à sa place, par exemple ? Cela peut être justifié dans certaines histoires avec des sujets d'usurpation d'identité par exemple, mais dans ce cas, on reste bien avec deux personnes distinctes qui font croire qu'elles sont quelqu'un d'autre. Fondamentalement, chaque personnage reste dans sa définition unique et univoque. Dans *Lost Highway* de David Lynch (1997), il y a à un moment le remplacement d'un personnage par un autre. C'est très étrange, très intéressant et très troublant. Et dans les films moins narratifs, comme par exemple *Sayat Nova* de Serguei Paradjanov (1968), il n'y a pas de définition aussi psychologisée d'un personnage, plusieurs acteurs peuvent représenter des symboles qui se relient à des personnages, mais aussi à la nature, à l'art, à l'histoire, à la philosophie. Ce n'est pas aussi simpliste que l'histoire avec des personnages qui vivent une aventure comme dans les mythes grecs classiques.

Je n'ai rien contre les mythes grecs, mais ils ne sont pas tout. Je pense qu'en tant que scénariste, on peut légitimement se poser la question du remplacement d'un personnage par un autre dans une dynamique narrative traditionnelle, avec un effet d'étrangeté, et on peut aussi décider du rôle que joue un personnage ou ses occurrences narratives dans l'histoire que nous

choisissons de raconter. Un personnage peut se multiplier, se diviser, se rassembler, changer de nature identitaire. On peut voir cela dans *Matrix Reloaded* des frères Wachowski (2003), le deuxième volet de la quadrilogie Matrix. Ici, le personnage du méchant peut remplacer n'importe quel personnage. Cela est justifié de façon rationnelle dans le scénario, mais il faut voir le film plusieurs fois pour bien le comprendre. Donc on voit souvent des personnages qui changent de tête devant nous. Le méchant peut lui-même être multiplié en des centaines ou des milliers d'exemplaires similaires, cela évoque sa puissance de méchant. Mais c'est bien un seul personnage, on le perçoit comme tel, qui est multiplié en diverses instances.

Cela se justifie de façon rationnelle si on cherche, mais ça n'a pas beaucoup d'importance, parce que pour bien comprendre l'histoire de *Matrix*, il faut vraiment creuser ; donc la plupart des spectateurs l'ont vu sans en comprendre tous les tenants et aboutissants, et ils ont tout à fait admis le fait qu'un personnage puisse se multiplier, se diviser, changer de place, changer d'identité, être l'un pour un autre, etc., sans qu'il y ait forcément besoin que ce soit à chaque instant justifié ni expliqué.

Dépasser la rationalité

Dans le cas de *Matrix*, on pourrait tout justifier et tout expliquer, mais dans *Lost Highway* par contre, ce n'est pas le cas, l'explication ne nous est pas donnée, donc le mystère reste entier. Et ce faisant, cela touche très profondément en nous car cela touche à nos certitudes occidentales sur notre unité. Je trouve que c'est

un champ tout à fait passionnant à explorer dans le cadre du scénario.

Au cinéma, nous voyons devant nous des personnes comme si elles étaient réelles. Et pour autant, elles prennent leur épaisseur de rêve quand nous leur faisons faire des choses qui n'ont plus à voir avec la rationalité *a priori* de la vie réelle. Cela nous permet de toucher une très grande profondeur humaine, aux endroits de nos inconscients.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Rêve, psychanalyse et scénario
- Dessiner pour écrire
- De la liberté du spectateur

Thématiques

- David Lynch
- Europe
- Identité
- Inconscient
- Wachowski (frères puis soeurs)

L'ANTHROPOMORPHISME ET LES NOUVEAUX RÉCITS

L'anthropomorphisation de tout ferme nos perceptions ; comment mettre en relation nos récits avec le vivant au sens large ? Et quel rôle peut jouer l'intelligence artificielle dans nos processus de création ?

Anthropomorphisme et scénario

Se situer dans le régime du vivant.

L'anthropomorphisme domine le cinéma, attribuant des traits humains aux non-humains. Face à l'anthropocène, il est crucial de dépasser cette vision pour raconter le monde autrement, en explorant des logiques narratives non anthropocentrées. Une invitation à réinventer les récits.

Dans les films qui mettent en scène des actants autres qu'humains—animaux, nature, phénomènes climatiques, mécaniques, etc.—l'anthropomorphisme est de règle. Cela signifie que les éléments non humains sont dotés par le scénaristes de fonctionnements psychologiques humains, pour que les spectateurs puissent les comprendre : les animaux ont des sentiments identiques à ceux des humains, les objets prennent vie comme de petits humains, etc. Souvent les non-humains gagnent en humanité : au départ, ils sont des sortes de sauvages non-humains, et petit à petit, ils découvrent et adoptent les sentiments et les valeurs humaines, comme une émancipation de leur nature brute. Bref, l'anthropomorphisme représente l'idéal du vivant.

Ainsi, dans le cinéma académique, la réalité est anthropocentrée. Or, aujourd'hui, avec des concepts comme l'anthropocène, nous avons découvert que la culture à cultiver pour s'émanciper de la destruction de notre milieu—qui peut mener à notre propre destruction—nécessite de raconter le monde en se décentrant de l'anthropomorphisme.

Les histoires et les fictions nous aident à nous représenter notre monde. En tant que conteurs d'histoires, nous avons donc une responsabilité importante ; la manière dont nous racontons les histoires est cruciale, en réalité. Il me semble essentiel de dépasser l'anthropomorphisme dans les films et de se risquer à explorer d'autres logiques que la psychologie humaine pour faire avancer les récits. Il s'agit d'arrêter de projeter nos sentiments sur les cailloux, les nuages, les chiens ou les lions.

Mais comment faire ? Cela demande un travail d'observation, même directement par soi-même, ne serait-ce qu'en prenant le temps de regarder le ciel. Par ex-

empe alors, au lieu de projeter sur le climat une logique de punition divine—ce qui est proprement anthropomorphique—on pourrait essayer de ressentir un lien à une logique non psychologisée, mais peut-être plus organique. Essayer d'ouvrir en nous l'espace pour inventer de nouvelles manières de raconter des histoires.

Je n'ai pas la solution ou la modalité narrative adaptée au « non-anthropomorphique », et c'est précisément ce qui rend la chose passionnante. En tant que scénariste, il est stimulant d'aller chercher autour de nous, et non plus en nous, d'observer, de ressentir, et d'essayer d'adopter d'autres modalités de comportements et d'explications des phénomènes que les modalités psychologisantes anthropomorphiques.

On peut aussi s'inspirer d'auteurs ou de chercheurs scientifiques pour raconter le monde autrement. Par exemple, les travaux de Bruno Latour sur les systèmes d'interaction entre humains et non-humains ouvrent des perspectives narratives étonnantes. À partir de là, je suis persuadé qu'on peut inventer des sujets et des façons de raconter capables de parler au plus grand nombre.

Je ne crois pas que les seules manières de faire fonctionner des histoires soient anthropomorphiques. Bien au contraire, les spectateurs peuvent certainement être passionnés par d'autres régimes narratifs.

Pour approfondir

Lisez aussi

- L'importance de la nature dans un scénario
- L'alternance du jour et de la nuit
- Scénario et psychologie

Thématiques

- Humain
- Nature
- Psychologie
- Vie

Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Anthropologie de l'écriture contemporaine.

Depuis ChatGPT en 2022, l'IA générative transforme nos modes de création et de pensée. Ces technologies, liées aux formes artistiques, modifient nos représentations du monde. Je vous invite à explorer, d'une façon atypique et peut-être un peu dérangement, leurs impacts sur l'écriture de scénarios. Le but est de se préparer à des changements très profonds.

Changements anthropologiques induits par les technologies

Les technologies d'intelligence artificielle générative avancent à très grande vitesse depuis la sortie de ChatGPT en novembre 2022, le premier agent conversationnel général dopé au deep learning. Il me semble important et intéressant de dater cet article, qui est du mois de janvier 2025, et peut-être aura-t-il plusieurs occurrences futures, plusieurs mises à jour.

Il faut à mon sens conserver des traces de notre relation à l'intelligence artificielle, car les outils d'intelligence artificielle sont intimement liés aux formes artistiques que nous produisons. Il faut faire écho entre les méthodes de travail et les techniques en présence. Comprendre de l'intérieur la fabrique des productions culturelles — films, spectacles, livres, musique, etc. — est important, car c'est notre culture, nos représentations du monde qui s'y construisent.

J'aborde ici les implications créatives de l'intelligence artificielle pour l'écriture de scénario, en date du mois de janvier 2025, et selon mon point de vue, qui est partiel, comme tout point de vue sur ce sujet. Il me semble impossible de réfléchir de manière exhaustive, car il y a énormément d'expérimentations en parallèle partout dans le monde ; assumons notre partialité.

Il y a quelques jours, je parlais avec une personne cadre dans une grande entreprise de la technologie, qui me disait que, pour elle, les changements produits par l'intelligence artificielle utilisable par tous aujourd'hui sont comparables à ceux qu'avait provoqué l'arrivée massive du téléphone mobile au début des années

2000, et surtout à partir de 2005 avec la 3G, c'est-à-dire l'accès à Internet sur les téléphones mobiles. Cette technologie, et surtout son usage très répandu, a induit des modifications anthropologiques, c'est-à-dire des changements dans les modes de vie, voire dans les conditions de vie. Je trouve ce regard assez juste. Même s'il s'agit de deux technologies complètement différentes, appliquées à des aspects distincts des phénomènes humains, je trouve qu'il est éclairant d'envisager ainsi l'intelligence artificielle et la façon dont elle s'intègre dans nos vies et en modifie assez rapidement la nature.

Pour une culture du changement

Cette comparaison permet de prendre conscience qu'avec les intelligences artificielles, nous n'en sommes qu'au début. Les téléphones mobiles, au fur et à mesure qu'ils se sont installés dans nos vies, ont modifié de plus en plus d'aspects de notre quotidien. Il en ira de même pour l'intelligence artificielle. On pourrait aussi établir une comparaison avec les questions écologiques : les téléphones mobiles sont très dangereux pour la santé, et l'intelligence artificielle est très consommatrice de ressources naturelles, ce qui pose des enjeux écologiques au sens large.

Revenons au scénario. En quoi les intelligences artificielles peuvent-elles influencer l'écriture de scénarios ? Qu'est-ce qui se passe en profondeur ? Je propose de regarder le sujet avec attention, car il y a une façon superficielle de l'aborder, qui consiste à se dire que l'intelligence artificielle permet de faire des recherches plus rapidement qu'avec Google. En effet, Google et Internet existent déjà, et l'intelligence artifi-

cielle apparaît comme une nouvelle fonction d'Internet, une nouvelle façon d'accéder aux données humaines de manière structurée et formulée. Alors qu'une recherche Google fournit une liste de résultats non formulés, l'intelligence artificielle s'appuie sur les mêmes données statistiques, mais produit une formulation synthétique.

Oui, l'augmentation de la vitesse de traitement peut sembler significative, mais il s'agit davantage d'une évolution que d'un changement profond. Grâce à l'intelligence artificielle, on fera moins de fautes, on gagnera du temps sur le formatage automatique des scénarios, etc. Tout cela est important, mais on reste dans le champ de l'évolution. Ce qui me semble plus important, c'est de comprendre comment l'intelligence artificielle pourrait remplacer l'auteur. C'est un sujet qui fâche les scénaristes, car on se demande : à quoi servons-nous si une machine peut nous remplacer ?

Bien sûr, on peut entendre dire que la machine ne remplacera jamais l'humain, que l'imagination est proprement humaine, etc. Je suis désolé pour ceux que cela pourrait choquer, mais je vais dresser des perspectives qui me semblent plutôt encourageantes. Je vous invite à lire jusqu'à la fin, même si ce que vous allez lire maintenant va peut-être vous heurter.

Il me semble que ce qui est le plus important avec l'intelligence artificielle, ce sont les changements qu'elle va produire sur le monde. On ne peut pas prédire ces changements, mais on peut s'y préparer. Évidemment, le futur nous surprend toujours, mais je crois que plus on s'y prépare, et plus on se rend capable de s'adapter aux surprises qui vont survenir. Si je ne me prépare pas à des changements, je vais croire ou me faire croire que les choses seront comme avant, et, face au

changement, je serai extrêmement démuni et déstabilisé. Alors que si je peux imaginer que le monde va changer, même de façon assez profonde, eh bien, même s'il est à peu près évident que les changements qui surviendront ne seront pas ceux que j'avais imaginés, je me serai préparé au changement. Les futurs changements me surprendront tout autant que quelqu'un d'autre, mais j'aurai anticipé en moi une forme d'agilité mentale qui me permettra de m'y adapter, d'anticiper, donc peut-être de faire mieux faire avec.

Big Blue, AlphaGo et l'apprentissage profond

Prenons un exemple hors du champ de l'audiovisuel, pour poser les bases du concept que je propose dans cet article. En 1997, la machine Big Blue, un ordinateur IBM, a battu l'humain aux échecs. Le champion du monde d'échecs de l'époque, Garry Kasparov, a été battu par un ordinateur ! Il serait difficile de parler d'intelligence artificielle, quoique c'est le terme qu'on pouvait employer à l'époque, parce qu'il s'agit de ce qu'on appelle la « force brute ». Il y a un nombre très important mais limité de coups aux échecs. Ainsi, la machine pouvait anticiper tous les coups possibles à partir d'une étape du jeu et ainsi, parmi tous les coups possibles, choisir celui qui lui garantissait les meilleures chances de succès, donc, de façon statistique, à chaque étape, choisir la meilleure solution pour gagner la partie. Cette force brute n'est pas très intéressante, même si elle est très efficace. Tout ne peut pas fonctionner en force brute.

Il y a eu un exemple ultérieur en 2016, c'est AlphaGo. C'est un logiciel de Google qui a fait égalité avec le plus grand joueur mondial de Go. La différence entre le Go et les échecs, c'est que dans le jeu de Go, il y a une infinité de coups possibles. Ainsi, la force brute ne peut pas être opérante pour le jeu de Go. Alors comment la machine a-t-elle fait pour gagner ? A l'époque, personne n'aurait cru qu'une machine serait capable d'égaliser ou de vaincre l'humain au jeu de Go ; on pronostiquait que cela arriverait sans doute, mais peut-être 30 ans plus tard. Et pourtant, ça s'est passé, grâce à l'apprentissage profond, le deep learning, qui est employé par les intelligences artificielles génératives d'aujourd'hui.

L'apprentissage profond fonctionne de la manière suivante : on donne à une machine des données d'entrée, et on lui donne un résultat à atteindre. Par exemple deux photos, et le résultat à atteindre, ce sont les deux prénoms de ces deux personnes. Comment la machine peut-elle apprendre à les reconnaître, c'est-à-dire à construire un « raisonnement » qui lui permet d'associer une image à un prénom ? Ce concept est celui du Perceptron, mis à jour, qui fut conçu et programmé en 1957 par Frank Rosenblatt ; on voit que notre réalité actuelle se prépare dans les laboratoires des chercheurs depuis bien longtemps ! On commence par diviser la photo en un certain nombre de pixels. Chaque pixel est relié à un « neurone » logique, qui a un « poids » dans sa relation aux autres. Il y a une première couche de neurones qui représente l'ensemble des informations de la photo. On donne un certain poids à chaque pixel. Puis ils vont se mettre en relation, pour produire une couche supérieure de neurones moins nombreux, en relation autrement, de façon plus « qualifiée », qui vont produire une couche supérieure et ainsi de suite. C'est ce qu'on appelle les couches d'abstraction. On aboutit à

une sorte de représentation symbolique, très synthétique qui va faire que cette grande complexité de neurones correspondra finalement à un mot, un prénom.

Il faut donc entraîner les machines. C'est l'opération la plus lourde et la plus onéreuse dans les intelligences artificielles, c'est pour cette raison qu'on nous dit que chatGPT par exemple, ne prend pas en compte le présent, mais des informations jusqu'à une certaine date, car le temps et le coût de l'entraînement est immense. Comment se passe l'entraînement ? On demande à la machine, à travers les couches de neurones, de produire une suite de lettres. Elle va emprunter un grand nombre de chemins, à travers les couches, pour produire des suites de lettres différentes. Mais comment la machine va-t-elle trouver le bon chemin vers la bonne suite de lettres ? Cela se passe grâce à ce qu'on appelle la « rétropropagation de l'erreur ». Pour le résumer, on va la faire revenir en arrière pour corriger le chemin, et le préciser au fur et à mesure, afin d'atteindre la bonne suite de lettre qui est le bon prénom (qui a été donné pour l'apprentissage). A l'intérieur, c'est comme s'il y avait deux interlocuteurs : l'un chemine et l'autre lui demande de revenir en arrière et de corriger.

Une fois que l'apprentissage est fait, on ne sait pas, en tant qu'humain, quel est le chemin. Ce n'est pas un algorithme qu'on aurait maîtrisé, c'est cette « machine-double » qui l'a elle même patiemment forgé. On ne sait pas exactement quel est le raisonnement, et d'ailleurs, peut-on appeler ça un raisonnement ? Mais, force est de constater qu'à partir de cette image, il y a une traversée des couches qui arrive à ce prénom. Et ensuite, si on donne à la machine une autre image de la même personne, mais prise sous un autre angle, avec une autre lumière, éventuellement avec un autre âge, etc., eh bien en

traversant les couches successives, la machine va pouvoir retrouver le même prénom, parce qu'elle en « comprend » ce qui y est commun. Pour créer ce « raisonnement », il y a eu dans le système de l'apprentissage une confrontation, et c'est la confrontation qui fabrique le raisonnement. Je réévoquerai ce sujet lorsque je reviendrai au scénario.

Revenons à AlphaGo. Cette machine a imaginé, si on peut dire, par le système d'apprentissage profond que je viens d'expliquer de façon simplifiée, des coups, des séquences, des ouvertures, uniques par sa modalité inhumaine de raisonnement. Nous, humains, ne raisonnons pas de la même manière. On ne passe pas des mois et des années dans des boucles de rétroaction. On ne sait pas très bien comment nous apprenons, mais on suppose que ça se passe autrement. Et donc, AlphaGo a inventé des ouvertures que l'humain n'avait jamais inventées, car AlphaGo a une « modalité de raisonnement » différente de la modalité de raisonnement humaine. Et aujourd'hui, il y a des joueurs de Go qui utilisent des coups, des ouvertures notamment, qui ont été imaginées par AlphaGo !

La capacité singulière d'imagination de la machine a enrichi nos connaissances et capacités humaines.

Des machines scénaristes

Passons maintenant au sujet principal de cet article : « Des machines scénaristes ». Si on reprend le principe de confrontation qui permet le raisonnement, on peut reprocher aux intelligences artificielles génératives d'aujourd'hui de produire des résultats très convenus. Par exemple, si on lui demande

d'écrire un scénario de film d'amour, elle s'appuie sur tout ce qu'elle peut trouver sur le sujet et produit une sorte de statistique du film, sans aucune originalité. Ainsi, *a priori*, pas de crainte de concurrence !

Cependant, on le sait, plus on rentre dans les détails de nos demandes (les « prompts » et la conversation » avec la machine), plus l'intelligence artificielle fournit des résultats pertinents, détaillés et singuliers, qui nous ouvrent des potentialités d'imaginaire que nous n'aurions pas eues sans elles.

Donc si on imagine que deux intelligences artificielles génératives dialoguent pour écrire un scénario ensemble, et qu'on prend deux intelligences artificielles génératives qui ont des algorithmes vraiment différents, conçus par des laboratoires différents, elles ont déjà des confrontations à l'intérieur d'elles-mêmes, mais en faisant dialoguer des outils différents, cela donne une forme d'altérité. Et si on leur donne pour instruction d'aller pousser l'autre à aller vers du nouveau, vers des choses qui sont peu faites, eh bien... elles vont le faire !

Allons un peu plus loin : pour s'enrichir de nos différences, en tant qu'humains, nous devons mettre en place des espaces de dialogue et d'intelligence collective, ce qui fonctionne assez bien à deux, mais qui est de plus en plus difficile à mesure qu'on est plus nombreux.

Et si on fabrique des logiciels d'écriture de scénarios qui contiennent en eux-mêmes ces deux moteurs différents ? Ce ne sont que des machines, donc de 2, on peut passer à 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, etc. On peut multiplier l'intelligence collective des machines avec la puissance de calcul de façon exponentielle, ce qui est impossible avec les intelligences humaines. Donc on peut imaginer aisément des imaginaires qui

se construisent, des façons de raconter des histoires différentes de nos façons convenues habituelles, des rythmes, des logiques narratives, des façons de travailler sur nos perceptions du temps, de l'espace. On peut tout à fait anticiper, tout comme l'a fait AlphaGo en son temps, que des machines toutes seules, grâce à ce système d'apprentissage profond, inventent des formes d'expression qui soient tout à fait enrichissantes pour nous, êtres humains, et que nous n'aurions jamais pu concevoir par nous-mêmes, mais qui vont nous enrichir et qui ensuite vont pouvoir faire partie de notre palette de perceptions du monde et de la vie.

Le plus intéressant avec les intelligences artificielles à mon sens, ce seront les scénarios qu'elles auront écrits toutes seules, car ils seront non humains et donc passionnants pour nous ! Ces scénarios feront évoluer l'écosystème des films, apportant de nouvelles façons de raconter les histoires. Tout comme le clip vidéo a influencé le cinéma, les scénarios écrits par des machines enrichiront notre palette de perceptions du monde.

Je pense que le rôle des scénaristes humains dans le futur sera de s'intéresser aux scénarios écrits par des intelligences artificielles, de s'en inspirer pour créer de nouvelles œuvres. Les machines deviendront des interlocuteurs, bien différents des êtres humains, capables de nous enrichir par leur différence. Il faut donc à mon sens, dès aujourd'hui, explorer ces nouvelles possibilités et s'adapter aux changements qu'elles apporteront.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- Écrire un scénario de documentaire
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Anthropologie
- Apprendre
- ChatGPT
- Création
- Échecs
- Écriture
- Innovation
- Intelligence artificielle

LA VÉRITÉ ET LE RÉEL DANS LE SCÉNARIO

Une fiction, *a priori*, ce n'est pas réel. Mais pourtant certaines fiction nous entraînent dans *leur* réalité et d'autres pas du tout. C'est une question de *vérité* profonde du scénario. Comment le travailler ?

Le documentaire est une forme très particulière de cinéma, faite de la rencontre avec le réel. En écrire un scénario semble presque absurde, et pourtant cela peut être très utile ; pourquoi et comment ?

Et comment un scénario, qui est un objet écrit, peut-il de façon pertinente produire du cinéma ? Là aussi, cela semble presque antinomique ; creusons l'angle ontologique.

La « vérité » du scénario

Méthode de créativité.

La « vérité », ce n'est pas le réalisme ni la vraisemblance. La « vérité » est une perception du spectateur, qui peut être très puissante : c'est le signe d'un ancrage du film en soi, du sens qu'une œuvre prend dans notre vie, de l'enrichissement profond qu'elle nous apporte. Mais qu'est-ce que cette « vérité » mystérieuse ? Peut-on travailler la « vérité » du film à l'étape du scénario et comment ?"

Fiction, documentaire ou expérimental : une vérité commune

Quand on évoque le scénario, on pense principalement à la fiction. Mais un documentaire, ou même un film expérimental, peuvent eux aussi avoir un scénario, c'est à dire un canevas de travail. Il n'aura simplement peut-être pas la même forme qu'un scénario de fiction.

A priori, dans le cas de la fiction, la « vérité » ne devrait pas être un sujet, puisque l'histoire est inventée, alors que dans le cas du documentaire, la relation à la vérité semble évidente, puisqu'on s'appuie sur le réel. Eh bien, ce peut être tout à fait l'inverse : un film de fiction peut être très véridique et un documentaire tout à fait faux. De la même manière, un film expérimental, qui travaille principalement la forme audiovisuelle par exemple, sans raconter d'histoire au sens normatif du terme, peut nous « parler » ou nous sembler creux et formaliste, sans aucune vérité, ou au contraire nous toucher au plus profond de nous même.

Ainsi, la vérité, c'est à dire l'importance du film pour son spectateur, est une notion intense, qui réside entre les lignes du scénario. La vérité a sans doute à voir avec la nécessité pour soi de traiter ce sujet plutôt qu'un autre. La vérité, c'est ce qui fait qu'un film va sembler essentiel à certains spectateurs, sans qu'il puisse en analyser exactement les raisons.

La justesse : écoute de l'intuition

Dans la conception ou l'écriture d'un projet, souvent on cherche une cohérence, narrative par exemple, une structure en plusieurs actes, etc. J'affirme que c'est absolument sans importance, face à l'écoute de votre intuition. Ne cherchez pas à remplir un canevas dramaturgique préétabli. La structure profonde de votre histoire serait alors en relation non pas avec votre intériorité mystérieuse, inconnue pour vous même et donc passionnante pour quelqu'un d'autre, mais avec des conceptions préétablies qui n'ont rien à voir avec ce dont vous êtes riche.

Comment faire le tri entre une intuition de valeur et du « n'importe quoi » ? C'est un travail de lâcher-prise à mener : ressentir la justesse de quelque chose, sans pouvoir l'expliquer. On sent la justesse à plusieurs signes :

1. Vous avez l'impression de découvrir quelque chose de nouveau, qui est survenu sans prévenir.
2. Vous ressentez comme un grand vide, un inconnu insondable, presque une impossibilité d'avancer à partir de cette idée : c'est un excellent signe.
3. Vous ne vous sentez pas en maîtrise, vous avez peur d'être en train de vous perdre.
4. Bref, vous vous sentez étranger à cette idée, qui ne semble pas venir de vous, mais s'impose discrètement.

Prenez ce risque, embrassez ce mystère. C'est tout à fait contre intuitif, car ce n'est ni rassurant, ni "ca-dré". Quand ces signes se montrent à vous, c'est que vous vous trouvez face à quelque chose qui vous ar-

rive « en direct » de votre inconscient. Notre inconscient constitue la structure sous-jacente de tous nos actes et émotions. Notre inconscient pilote nos rêves par exemple, ou nos réactions inattendues, qui feront sens après-coup. Servez-vous de votre inconscient, en travaillant à « capter » vos intuitions, pour entrer dans un monde d'invention fascinant et mystérieux pour vous même, qui semble impossible à circonscrire, à maîtriser : vous êtes au bon endroit. Cet endroit est tout sauf rassurant, il faut du courage pour y aller. Votre courage est à la mesure du futur sens de votre projet pour d'autres personnes.

L'erreur du « bien faire » : oublier les critères de jugement

Bien-sûr, quand on travaille à la production d'un objet artistique dont on souhaite qu'il soit intéressant pour d'autres personnes, on cherche à ce qu'il soit « bien ». On cherche des critères de jugement extérieurs, pour s'assurer de la « qualité » de notre création, au fur et à mesure du travail. C'est à mon sens une très mauvaise démarche, car cette prise de distance par rapport à notre création, notre regard qu'on cherche à extérioriser pour juger, nous font quitter l'essence de vérité, qui ne peut être que mystérieuse. L'application de critères extérieurs, « objectifs » de jugement sur notre travail, notre histoire, nos personnages, nos décors, va en réduire l'épaisseur, va vider nos éléments de leur substance, en nous éloignant du « toucher intime », de notre contact profond avec notre matière en gestation.

Je vous suggère de ne plus chercher à juger du « bi-

en » ou « mal » pendant votre travail de création. Restez connecté à vos sensations, ne lâchez pas ce qui vous semble improbable, laissez le émerger sans juger. D'autres personnes pourront voir votre projet de l'extérieur, et à un moment vous aurez besoin du regard des autres, mais du « vrai » regard des autres, c'est à dire d'autres personnes que vous même. Ne cherchez pas à vous substituer à eux par anticipation. Restez en vous.

Faire lire inlassablement

Faites lire votre travail à d'autres personnes, inlassablement. Demandez à d'autres leur regard sur des étapes de votre travail. Souvent, on ne le fait pas, car il y a une peur, une honte presque que l'autre découvre la « nullité » de notre production. On préfère alors, tout seul, essayer de se mettre à la place du regard de l'autre, ce qui est absolument impossible. Mais on se le fait croire, et on s'autocensure, pour se protéger de toute critique potentielle. Cela n'est pas intentionnel de notre part, bien-sûr, on croit bien faire. Mais ce faisant, on vide notre travail de son intérêt, de ses « rugosités vraies ».

Vous serez toujours surpris par le regard des autres : ils vous inviteront le plus souvent à cultiver votre singularité, car c'est ce qui les aura le plus intéressés. On n'ose pas leur faire part de ce qui nous semble si fragile, si faible, si personnel et donc sans intérêt. Et c'est précisément là que réside l'intérêt de notre travail. Mais il est quasiment impossible de reconnaître par soi-même la valeur de ce qui est fragile, c'est pourquoi le regard des autres est si précieux.

Dans la relation à vos lecteurs, ne cherchez pas à vous justifier, demandez leur simplement leurs impressions personnelles, ce qu'ils ont reçu. Cela vous aidera, soit à creuser des choses encore ténues dont ils vous renvoient la valeur, ou alors de continuer votre chemin en opposition à eux. Quoi qu'il en soit, la confrontation au regard fait avancer, bien plus que ce que l'on croit.

Embrasser la globalité

Relisez souvent l'ensemble de ce que vous avez écrit ou produit (car un scénario n'est pas forcément qu'un objet textuel). Cela peut au départ sembler superflu et presque ennuyeux. En réalité, plus vous le ferez et moins ce sera ennuyeux : cela vous mettra en contact avec tout le sous-texte, la respiration profonde de votre œuvre en cours de fabrication. Et ainsi, ce qu'il faut ajouter ou retrancher viendra à vous de façon de plus en plus naturelle. C'est comme construire une profonde intimité avec votre objet. Cette intimité entre vous et l'objet, cette vérité de la relation, est le gage d'une relation d'une qualité similaire entre vos futurs lecteurs et votre œuvre.

Ne pas chercher à plaire à tout le monde

Ne cherchez pas à vous adresser à tou·te·s, car le grand public n'existe pas. Adressez-vous à un petit public de passionnés. Les autres que ces passionnés

ne comprendront sans doute rien à votre travail, cela n'a aucune importance. Soyez radical. C'est ainsi que vous ouvrirez la porte à une puissance créative, libérée du besoin de séduire. Une puissance créative qui souhaite partager avec ses pairs un sujet profond, essentiel pour vous et pour la petite communauté à laquelle vous adressez.

Sachez que les effets de mode viennent toujours de petites communautés de passionnés. La mode ne provient jamais du plus grand nombre.

Le travail et la maîtrise

Pour résumer : souvent on cherche à « maîtriser » sa production. Ce qui signifie en réalité une quête de se rassurer. Ce qui est rassurant, c'est ce qui est déjà connu, donc dénué d'intérêt, en termes artistiques. Alors que travailler, c'est se risquer, oser, partir à l'aventure, sans être sûr du résultat. C'est une voie bien plus difficile que la quête de la maîtrise, car c'est une voie sur laquelle n'existent pas encore de critères de jugement. Mais ce travail est seul gage de la production d'un objet sincère, véridique dans votre relation intime à lui, et donc potentiellement intéressant pour quelqu'un d'autre.

« Une fois que vous avez libéré votre esprit du concept d'harmonie et d'une musique qui doit être « correcte », vous pouvez faire ce que vous voulez. Donc personne ne m'a dit quoi faire, et il n'y avait aucune idée préconçue de ce qu'il fallait faire.

*Interview de Giorgio Moroder dans la
chanson « Giorgio by Moroder » (Daft
Punk, Random Access Memories,
2013).*

»

Pour approfondir

Lisez aussi

- Écrire un scénario de documentaire
- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Écriture
- Intuition
- Jugement
- Maîtrise
- Scénario
- Vérité

Écrire un scénario de documentaire

Pistes pour un exercice d'équilibre.

Enjeux et approches de l'écriture documentaire.

Au départ des questions

- Qu'est-ce qu'on documentaire ? Un regard sur le réel ? Une rencontre entre un cinéaste et une réalité ?
- Quelle est la valeur d'un documentaire ? Dans la qualité de la spontanéité, la vérité, de cette rencontre ?
- Spontanéité et vérité sont-elles deux notions équivalentes ?
- Si tout est écrit, préparé, mis en scène, est-ce encore un documentaire ?

La réalité des réalisateurs

Chaque cinéaste a une approche particulière.

- Certains cinéastes attendent très longtemps avant de « sortir » leur caméra et de filmer. Alain Degré, réalisateur du documentaire *Life goes on in the Kalahari* (1991), magnifique film sur la vie des mangoustes, passe longtemps avec les animaux, à vivre avec eux, à se faire accepter. Puis, il amène son coussin avec lui, qui est son pied de caméra, il le fait accepter. Et enfin, il amène sa caméra 16mm. Et quand, après ce long temps de rencontre, il commence à filmer, il est parmi eux, il filme de tout près, jamais avec un zoom. C'est aussi la méthode qu'a eue, dix ans plus tard, Jacques Perrin, pour son film « Le peuple migrateur », pour lequel les opérateurs ont

carrément élevé eux-mêmes les oiseaux.

- Certains cinéastes tournent immédiatement, et le sujet leur vient en écrivant-fil-mant. La caméra stylo.

On peut convenir qu'il est difficile d'écrire un documentaire aussi précisément qu'une fiction ; et c'est même sans doute antinomique avec le genre.

La rencontre avec le réel

- Par la rencontre.
- Par la lecture.
- Par l'écriture.
- Par la prise de son.
- Par internet, aujourd'hui.
- Par le tournage d'images. Je le mets en dernier, mais à mon sens, il devrait être en premier, car on parle de « cinéma » documentaire, par opposition au reportage télévisuel. « Cinéma », c'est à dire un art de la forme au service d'un fond, un art qui a conscience de sa présence et de son impact, un art qui assume et qui travaille le fait que la simple présence de la caméra agit sur l'environnement, un art qui sait, justement, que dès qu'une caméra est là, ce n'est plus le réel, ce n'est plus le même réel, c'est un réel qui se sait regardé, c'est un réel qui se met en scène lui-même, qui revendique son « droit à l'image ». La caméra ne peut pas se cacher. La rencontre si particulière au cinéma documentaire, sa qualité profonde, vient sans doute de la prise en compte de sa spécificité, d'être là

en train de faire du cinéma. Nous faire croire qu'un documentaire n'est qu'un sujet, qu'on va filmer pour le transmettre, est mentir. Le vrai sujet est dans cette rencontre du cinéma avec un morceau de réel, de l'impact, sur le réel et sur les spectateurs - alors participants de cette expérience -, l'expérience d'un regard porté, l'expérience du travail du regard. Ce travail du regard peut s'opérer, surtout, dans la confrontation directe de la caméra avec son sujet je pense, même s'il n'est pas impossible par d'autres voies.

La réalité de la production

Si vous cherchez un financement pour votre projet de documentaire, on va vous demander un scénario. Cela pourrait être un dossier d'investigation, un projet, une direction, ce qui serait plus logique avec le genre documentaire. Non, c'est un scénario qu'il faut. Sinon, personne n'investit, ni le secteur public, ni le secteur privé.

Deux solutions

- Le premier parti à prendre : avoir de l'imagination, écrire tout, pour prouver qu'on est capable de « tenir » sur la durée, et assumer que le film sera peut-être complètement différent au bout du compte.
- Le deuxième parti à prendre : tourner son film, sans financement, et puis une fois

qu'il est fait, en écrire le scénario, et solliciter de l'argent pour le produire. C'est ce qui se passe régulièrement avec les demandes d'aides à la production au Centre National du Cinéma (CNC) : cet organisme n'aide pas les projets déjà réalisés, le film ne doit pas avoir été tourné. Il est déjà tourné, mais on ne le dit pas. On en écrit le scénario. Qui est dupe ? Et des projets obtiennent des aides de cette façon. Pourquoi pas.

Pourquoi écrire un scénario de documentaire ?

Ecrire, c'est indispensable, car l'écriture nous permet de préciser notre pensée. Ecrire un scénario, comme si un documentaire était un film de fiction, sans doute cela peut correspondre à certains projets, mais à l'évidence pas à tous.

La raison d'écrire un scénario de documentaire tient souvent à celle de convaincre, pour que le film puisse exister. Ne soyons pas restrictifs, certains documentaires sont au contraire très écrits, et trouvent leurs qualités dans cette écriture, déjà, avant d'être réalisés. Des documentaires qui reconstruisent. Par contre, si le projet est fragile, est fondé justement sur l'appréhension d'une rencontre entre le cinéma et un sujet, écrire peut avoir l'effet inverse, peut scléroser le projet, peut rendre la vérité de la rencontre future, sa naïveté, qui est la condition de la découverte, pervertie, et peut tuer la qualité du film, qui tenait justement à cette fragilité.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La « vérité »
du scénario
- Présenter
oralement son
projet de film
à une
commission
- Les
spécificités de
l'écriture
scénaristique

Thématiques

- 16mm
- Alexandre As-
truc
- Documentaire
- Écriture
- Financement
- Projet
- Scénario
- Vérité

L'application du sans contact

Pour ancrer des émotions dans le corps du spectateur.

Technique narrative visant à créer une connexion physique et émotionnelle entre le spectateur et les personnages, en faisant vivre une expérience sensorielle partagée, malgré l'absence de contact direct avec l'écran. Un procédé subtil pour ancrer l'empathie corporelle.

Nous voulons impliquer les spectateurs

Quand on s'engage dans un projet de film, on a toujours le souhait que le film fasse vibrer le spectateur, pour qu'il s'y sente engagé, partie prenante, empathique. Nous souhaitons qu'il vive des émotions fortes, que ce soient des émotions de joie, de peur, de lucidité... Une grande partie des trésors de techniques narratives que nous déployons ont pour objectif que le spectateur soit le plus possible engagé dans le film. *L'application du sans contact* est l'une d'elles.

Par définition, à part pour certaines très rares expériences de cinéma expérimental, le spectateur n'a aucun contact physique avec le film ou la vidéo qu'il est en train de regarder. Tout passe par le regard et l'ouïe, mais jamais par le toucher. Ainsi, le spectateur est *sans contact* avec le film, au sens du toucher bien sûr, car à l'écran par contre, il assiste à de nombreux contacts physiques : chutes de personnages sur le sol, chaleur du sable, froid du congélateur, étreinte passionnée... Le spectateur peut se projeter émotionnellement sur ces contacts, bien sûr, mais cette projection est forcément en dissonance avec ce qu'il ressent au niveau de son toucher. La peau du spectateur ne ressent que le tissu dans lequel elle est placée, pas autre chose.

Partager la même sensation physique que le personnage

L'application du sans contact est une façon de faire

ressentir au spectateur une émotion physique exactement similaire à celle du personnage sur l'écran. On l'a tous déjà ressenti quand, par exemple, deux personnages communiquent à travers la vitre d'un parloir ou à via la visiophonie : nous pouvons projeter une similarité de ce que nos sens nous disent avec ce que les sens des personnages leur disent. Nous ressentons physiquement exactement la même absence de contact que celle qui fait souffrir les personnages, ou tout du moins qu'ils ressentent. C'est pourquoi ce type de scène fonctionne toujours très bien. Elles appliquent le sans contact. Nous savons que notre corps ressent exactement la même chose que le corps des personnages.

Cela produit des moments de synchronisme sensitifs, qui sont très utiles à l'engagement émotionnel du spectateur dans sa relation au film. L'application du sans contact nous engage physiquement avec les personnages imaginaires.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La technique du trompe l'œil
- Le processus d'identification au personnage
- La « vérité » du scénario

Thématiques

- Empathie
- Peau
- Toucher
- Vitre

Ontologie du scénario, partie 1

Le scénario n'est-il pas à l'opposé du cinéma ?

Le cinéma, selon André Bazin, capte le réel grâce à l'enregistrement mécanique, créant une trace fascinante de ce qui a existé. À l'opposé, le scénario, fabriqué avec des mots, ne repose pas sur cette ontologie du réel. Pourtant, le cinéma peut filmer un scénario, le transformant en une forme d'expression autonome. Ainsi, le scénario devient une œuvre en soi, que le cinéma conserve et immortalise.

Qu'est-ce que le cinéma ?

Qu'est-ce que le cinéma ? Cette question fondatrice a été posée notamment par André Bazin dans son livre éponyme, *Qu'est-ce que le cinéma* (1958) ? André Bazin questionne, entre autres, l'ontologie de l'image cinématographique, c'est-à-dire l'être originel du cinéma. Il explique que le cinéma est la trace d'un réel qui a existé, et c'est là sa spécificité absolue, et ce qui produit la fascination que nous éprouvons pour les images cinématographiques. Il explique que cela provient de l'enregistrement mécanique de ce qui est devant l'appareil de prise de vue ou de prise de son. La photographie se différencie déjà de la peinture pour cette même raison, mais le cinéma y ajoute le temps et la durée, qui sont également captés par la machine.

La nature intrinsèque du cinéma réside dans le fait qu'il capte un réel, ce qui est tout à fait différent du dessin animé. Ce qui fait la force du cinéma tient donc principalement à sa captation.

Le scénario, à l'opposé du cinéma ?

Le scénario, lui, se situe à l'exact opposé de cette nature intrinsèque du cinéma en tant qu'ontologie de ce qu'il représente, c'est-à-dire en tant que preuve de la vérité de ce qu'il montre. Le scénario est fabriqué avec des mots. Il n'a strictement rien à voir avec la preuve et la captation de quelque chose qui a existé en vérité. Le cinéma est unique dans tous les arts pour cette raison, et il est aussi capable de représen-

ter tous les autres arts. On peut filmer un tableau, un spectacle, une danse...

Le cinéma, par sa nature de relation à l'ontologie du réel, nous permet de vivre une intensité presque aussi forte que si nous avions été présents dans ce moment réel dont nous ne voyons que la trace. Le scénario, qui prétend fabriquer les histoires, n'est pas de la même nature. Il n'a donc, *a priori*, rien à voir avec le cinéma. Cependant, le cinéma permet de filmer un scénario, tout comme il permet de filmer un spectacle. On en arrive à considérer le scénario comme l'une des formes d'expression que le cinéma peut capter. Cela nous amène à reconsidérer la nature du scénario.

De l'autonomie du scénario en tant que forme d'art

Le scénario ne serait ainsi plus un objet provisoire servant uniquement à faire du cinéma, il serait une forme d'expression en soi, dont le cinéma pourrait conserver une trace, tout comme il est capable de conserver des traces de nombreuses autres formes d'expression. Les traces que le cinéma conserve sont certes réductrices et partielles, mais elles existent, et leur puissance est intrinsèque à leur existence.

Cela amène donc aussi à redéfinir le cinéma lui-même. Ce que l'on appelle communément « cinéma » désigne souvent des films réalisés à partir de scénarios. Pourtant, le scénario filmé n'est qu'une des formes de cinéma, parmi tant d'autres. Un spectacle vivant filmé, la vie quotidienne filmée, ou même la nature filmée représentent également des formes de

cinéma.

Il existe donc une essentialisation du cinéma à une de ses formes les plus répandues, notamment celle qui a longtemps été la plus lucrative : le scénario filmé. Le scénario filmé n'est pas du théâtre filmé. Le but de cet article n'est pas de minimiser l'importance du scénario ou de sa construction, mais de mieux comprendre ce sur quoi nous travaillons.

Je propose le concept suivant à cette étape : le scénario est un objet dont l'unique but est d'être filmé, et cela d'une manière spécifique. Il ne s'agit pas de filmer directement comme on le ferait pour un spectacle. En réalité, le scénario est conçu pour être représenté par le cinéma. Cependant, il ne devrait pas être considéré comme central dans la définition du cinéma. **Le scénario ne définit pas le cinéma, il est l'un des sujets possibles du cinéma.**

Pour approfondir

Lisez aussi

- Écrire un scénario de documentaire
- « Scrivener » pour écrire un scénario
- Qu'est-ce qu'un scénario ?

Thématiques

- André Bazin
- Cinéma
- Philosophie
- Scénario

PARTIE 4 : LES ASPECTS TECHNIQUES ET PROFESSIONNELS

Oui, le scénario est un objet technique et professionnel, pas seulement un objet de construction artistique. Il est plein d'images, de sons et de mouvement, mais comment, lui qui n'est *a priori* fait que de mots ?

Le scénario s'inscrit aussi dans notre monde, et dialogue avec la façon dont les êtres humains reçoivent et conçoivent les œuvres audiovisuelles.

Et enfin, le scénario sert à convaincre. Mais qu'est-ce que convaincre, et est-ce aussi simple ?

Dans cette partie nous explorons des dimensions de construction incarnée du scénario.

LE MONTAGE ET LE SON

On pourrait croire que dans un scénario on ne parle pas technique, on ne parle pas image, son, montage. Bien au contraire, et c'est ainsi que l'on peut rendre nos scénarios encore meilleurs. Mais il y a la manière de le faire.

Le montage à distance

Un concept formel puissant au service du scénario.

Le cinéaste arménien Artavazd Pelechian, qui a réalisé des films documentaires à la forme très puissante et émotionnelle, comme « Nous », « Les Saisons » ou « Notre Siècle » entre autres, a donné l'explication dans un texte théorique de sa méthode principale de montage, le « montage à distance ». Cette méthode me semble pouvoir être appliquée dès l'écriture du scénario, et elle constitue à mon sens une des clés d'un cinéma organique, qui entraîne les spectateurs dans la Vie, au sens naturel du terme.

Les théories du montage

Les premiers textes théoriques au sujet du montage cinématographique viennent de cinéastes russes du début du XX^e siècle, notamment Lev Koulechov et Serguei Eisenstein, puis Dziga Vertov un peu plus tard. La théorie du montage à distance, développée par Artavazd Pelechian dans les années 1970, en Russie Soviétique aussi (il est arménien), s'oppose d'une certaine manière, mais je dirais plutôt complète, la théorie classique du montage.

L'effet Koulechov

Commençons par la théorie classique du montage, « l'effet Koulechov » : c'est un exercice de montage, dans lequel on voit un acteur relativement impassible, filmé de trois quarts face, en train de regarder quelque chose hors champ. Puis, on fait suivre ce plan par une autre image, un plat fumant sur une table. Ensuite, nous revenons sur le visage du personnage, toujours aussi impassible. Nous pouvons lire sur son visage la faim ou la gourmandise. Puis on fait le même exercice en remplaçant le plan de la table par un plan sur un cercueil, ou sur une jolie jeune femme. Alors, sur le visage impassible du personnage, nous lisons, nous ressentirons l'émotion de la tristesse, ou du désir, etc.

L'effet Koulechov existe, fonctionne et est très puissant. Nous pouvons déjà l'utiliser à l'étape du scénario, par la juxtaposition d'éléments, qui créent du sens et de l'émotion dans l'esprit du spectateur. Cela nous prouve que l'émotion, la vraie, n'est pas dans l'acteur, ni dans le personnage, ni même dans l'his-

toire. Elle est dans ce qui s'élabore dans le cerveau du spectateur.

Le montage à distance

Dans les films d'Artavazd Pelechian, il y a un effet de style qui est purement du montage, qu'il utilise à de nombreuses reprises, et qu'il a théorisé sous le terme de « montage à distance ». Nous voyons par exemple, au début d'un film, un plan d'une foule qui court, filmé d'en haut. Sur ce plan, nous entendons un motif musical répétitif. Le plan lui-même peut être répété plusieurs fois. Ainsi, sur cette image, nous entendons ce motif musical, qui est par exemple un piano très rapide et rythmé. Nous associons donc, mentalement, dans notre mémoire émotionnelle, ce morceau de musique à cette fuite d'une grande foule. Puis, bien plus tard dans le film, peut-être à la fin, nous voyons une autre scène qui n'a rien à voir, par exemple des machines-outils en train de fonctionner. Et nous entendons le motif musical du début, en boucle, que nous n'avions pas entendu depuis lors. Dans notre esprit, ce motif musical a été associé à la foule qui court. Ainsi, lorsque nous nous retrouvons devant cette nouvelle image, mais que nous entendons une musique que nous connaissons déjà et qui a été associée émotionnellement à la foule, il se passe dans notre esprit un montage à distance. Nous ressentons en nous comme une confrontation, une surimpression, un entrechoquement entre les personnes qui couraient et ces machines-outils, grâce à l'évocation que cette musique nous fait des images auxquelles elle avait été associée au départ.

C'est très fort et extrêmement organique, car le film

joue sur nos souvenirs sensoriels pour associer des éléments à distance, et non pas les uns après les autres comme dans l'effet Koulechov. C'est pour cela que, pour moi, ce sont deux fonctionnements du montage qui sont tout à fait complémentaires.

L'application au scénario

Dans le scénario, nous pouvons tout à fait mobiliser ce type de montage à distance, en introduisant des motifs sonores reliés à des motifs visuels, qui seront décorrélés l'un de l'autre dans la suite du film, et nous permettront de faire renaître en nous les images ou les sons associés, créant ainsi dans notre esprit un montage à distance.

On peut, par exemple, évoquer dans l'écriture, au début du scénario, une ambiance sonore particulière, comme des petits oiseaux, disons des petits oiseaux qui réveillent l'enfant dans sa chambre à la campagne. Bien plus tard dans l'histoire, alors que ce personnage est emprisonné, il est transféré dans une prison à la campagne, ce qui est contre son désir. Et nous, nous voyons cette prison et nous entendons les petits oiseaux que nous avons déjà entendus au début du film.

J'insiste sur la dimension du montage, à l'étape même du scénario : il n'est pas nécessaire que ce soit le personnage qui entende les petits oiseaux et à qui cela procurerait une émotion. Pour moi, ce type d'effet est vraiment un niveau basique de récit psychologisé, c'est un récit qui ne tient pas compte de son spectateur. Ce qui est important, et c'est pour cela que je parle bien de montage, c'est le lien émotionnel que

cela fait pour nous, spectateurs.

C'est encore plus intéressant si, par exemple, nous entendons les oiseaux qui sont au dehors de la prison, mais qu'ensuite, quand nous entrons dans la prison, nous nous rendons compte qu'il y a beaucoup de bruit, des portes qui claquent, des cris, etc., et que le personnage, lui, n'entendra pas du tout le bruit des oiseaux.

Dépasser la psychologisation

Cet exemple me permet d'insister à nouveau sur une proposition qui est la mienne, et complémentaire avec d'autres types de propositions dramaturgiques, qui est celle de dépasser la psychologisation. Souvent, dans l'art narratif, on parle de conflit interne, et du fait que le conflit serait ce qui structurerait une histoire. Par exemple un personnage qui est face à un dilemme moral et qui ne sait pas quoi choisir. Il y a aussi les conflits externes, bien-sûr. L'idée est que c'est grâce à ces conflits que nous sommes impliqués dans la situation. C'est juste, mais c'est très partiel, à mon sens.

Le scénario est un objet transitoire pour faire du cinéma. Ce n'est pas du roman, ni du théâtre, c'est du cinéma ! Le cinéma, c'est une forme technique extrêmement particulière, qui n'a rien à voir avec le roman, qui n'a rien à voir avec le théâtre, qui n'a rien à voir avec l'opéra. Le cinéma produit un effet physique proche du rêve éveillé sur le spectateur, il y a un lien avec la psychanalyse, et d'ailleurs les deux sont nés ensemble. C'est pourquoi des notions de psychanalyse, des notions d'émotion visuelle ou auditive pure,

me semblent des clés très importantes pour faire du cinéma, et des clés à prendre en compte dès l'écriture du scénario.

Je ne dis pas que ce sont les seules, ce sont des clés complémentaires, mais qui, si elles sont pensées à l'étape du scénario, vont pouvoir permettre de faire, à mon avis, des films plus denses, plus puissants, plus passionnants. Et peut-être même des chefs-d'œuvre.

Pour approfondir

Lisez aussi

- La voix-off :
amie ou
ennemie du
scénario ?
- Écrire un
scénario de
documentaire
- Présenter
oralement son
projet de film
à une
commission

Thématiques

- Archives
- Artavazd
Pelechian
- Association
- Documentaire
- Montage
- Souvenir
- Surimpression

Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario

La matérialité du cinéma, dès l'étape du scénario.

*Un scénario qui donne, à la lecture,
la sensation de la bande son du film,
aura une puissance d'évocation rare,
extrêmement convaincante.*

Pensée physiologique du scénario

Un film est, physiologiquement, un objet qui s'adresse à seulement deux de nos sens : vision et audition. Le scénario est la préfiguration du film, son moment et son espace d'invention, et il traite un nombre immense d'éléments. A partir de seulement quelques mots, il doit faire naître dans l'esprit du lecteur : une histoire, des personnages, des costumes, des décors, ambiances sonores, musiques, bruitages, contextes historiques, émotions...

Le son représente 70% du film

Dans l'expérience du spectateur, j'ai coutume de dire que le son représente 70% du film. Pourquoi cette hypothèse, assez basique il est vrai ? Car nous sommes physiologiquement plus libres face à l'image que face au son : il est facile de fermer les yeux, de détourner le regard, mais beaucoup moins de sortir d'un son dans lequel nous sommes plongés. On pourra m'objecter que cela est vrai dans le cas d'un visionnage en salle de cinéma mais beaucoup moins dans le cas d'un visionnage sur téléphone portable par exemple : nous sommes moins beaucoup baignés dans le son (à part si l'on porte un casque audio, auquel cas le son peut être encore meilleur que dans une salle de cinéma). Au demeurant, comme un film peut être vu dans différents contextes, et notamment en étant baigné dans la bande son, le son n'en devient, en aucun cas, un élément secondaire du cinéma.

Imaginez-vous un son strident, heurté, désagréable, sur des images magnifiquement cadrées et éclairées : le film vous sera insupportable en trente secondes et vous sortirez sans doute très rapidement de la salle. Imaginez-vous maintenant des images floues, mal filmées, tremblantes, servies par une bande son magnifique de contrepoints profonds entre musique orchestrale et bruitages réels : vous vivrez une puissante expérience de cinéma. C'est pourquoi je propose cette idée simpliste que le son représente 70% du film. Ce qui ne signifie pas que les 30% du travail sur l'image ne sont pas indispensables, bien-sûr !

Comment écrire le son d'un film ?

Cela n'a rien de compliqué en soi d'écrire, dans son scénario, des évocations sonores. Le tout est d'y penser, et surtout de penser, en se relisant, à ce que nous entendons dans notre tête pendant la lecture.

Au cinéma, on a coutume de séparer le son en quatre « pistes » :

- **Les dialogues** : facile dans le scénario. Mais n'hésitez pas à rajouter des indications sur le volume de la voix, l'intonation, l'enrouement, le chuchotement ou le cri, le rythme lent ou rapide de l'élocution...
- **L'ambiance sonore** : c'est l'univers sonore dans lequel la scène est plongée. Une rue passante, un marché dans un village, la haute montagne en été, un ruisseau, la mer déchaînée... Indiquez certains détails pour enrichir l'ambiance sonore : le soubresaut du ruisseau, le vent qui s'en-

gouffre, le coup de klaxon... Le lecteur-spectateur aura alors vraiment la sensation « d'y être ».

- **Les bruitages (ou effets sonores)** : un coup de pistolet, des bruits de pas, un accident de voiture, le froissement d'un vêtement... nommer le son qui correspond à des actions qui se déroulent dans le film les rend d'autant plus vivantes, réelles, incarnées. Cela fait « vivre » la situation dramatique au lecteur.
- **La musique** : la musique est, évidemment, un élément majeur du cinéma, à fortiori dans les films musicaux bien-sûr, mais aussi dans tous les films. Dans le scénario, vous pouvez nommer le morceau ou le type de style musical. Mais n'omettez pas de décrire les effets psychologiques que cette musique produit sur le spectateur. L'angoisse provoquée par la musique stridente, la douceur cotonneuse dans laquelle nous plonge le piano de Chopin, l'énergie que nous procure ce son de dance music techno...

On se rend compte, lorsqu'on « écrit le son » dans son scénario, que ces éléments sonores nouveaux que l'on intègre peuvent, pour certains, du fait qu'on a pris la peine de les décrire, devenir de vrais actants dramaturgiques : le son de la cloche d'école va devenir un élément majeur de la psychologie du personnage, qui interviendra à un moment clé du film, pour amener à une prise de conscience fondamentale dans l'histoire, par exemple.

Bref, en choisissant « d'écrire le son » dans votre scénario, vous vous donnez l'occasion que le son devienne véritablement acteur dans le film. Pour le spec-

tateur final ce sera une sensation cinématographique d'autant plus intense. Pour le lecteur du scénario, sa lecture sera d'un agrément exceptionnel. Et pour le scénariste, c'est l'occasion de trouver de nouvelles idées cinématographiques.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Le mind mapping pour construire un scénario
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Ambiance sonore
- Bruit
- Création
- Dialogue
- Imagination
- Musique
- Son

La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Contre les idées reçues, pour la diversité d'expression.

La voix-off est bien souvent déconseillée dans les manuels académiques de scénario, qui privilégient la situation dramatique à une intériorité considérée comme potentiellement ennuyeuse. Et pourtant, bien des films, et même des « produits grand public », utilisent la voix-off avec succès. Voici quelques pistes pratiques concrètes pour un « usage conscient » de la voix-off !

Littérature et cinéma

Le cinéma s'est historiquement défini en relation avec la littérature et le théâtre, car il a été (et il est encore) principalement utilisé comme un outil de narration. Le cinéma peut pourtant faire bien d'autres choses que raconter des histoires. On peut l'utiliser pour ses propriétés rythmiques (les vidéo clips par exemple), plastiques (une grande partie de l'art contemporain est fait de cinéma depuis la fin du XX^e Siècle), documentaires (partager des regards singuliers sur le monde), philosophiques (explorer la complexité d'une pensée), pédagogiques, politiques... et mille autres usages.

Une des premières leçons de scénario, pour différencier littérature et cinéma, que moi-même j'enseigne, c'est que dans un roman on peut écrire « Jeanne pense à son chat », alors que dans un film il va falloir trouver moult astuces de mise en scène pour pouvoir faire passer la même idée. Par exemple un plan sur les yeux de Jeanne dans le vague, puis un plan sur le chat, l'image un peu floue (un « flash-back »). Ou alors, plus en finesse, on a vu plus tôt dans le film que le chat portait un collier bleu, que Jeanne appréciait de toucher, et là, nous voyons Jeanne regarder fixement une écharpe bleue posée en rond sur une chaise.

Par contre, au cinéma, il serait à priori incongru de voir le visage de Jeanne et d'entendre ces paroles en voix-off : « Je pense à mon chat ». Ce serait un peu ridicule, distancié, le spectateur serait beaucoup moins dans le partage du vécu du personnage que dans les deux propositions cinématographiques précédentes.

Ce que cet exemple montre, ce n'est pas que la voix-

off est un mauvais choix pour le cinéma, c'est que les façons de raconter une histoire en cinéma et en littérature sont essentiellement différentes. Évidemment il existe bien des recoupements : certains livres semblent très cinématographiques car ils décrivent des situations dramatiques concrètes, et certains films sont très littéraires, car faits de beaucoup de texte, parlé, écrit, avec des voix « in » et « off ». Les différences de formes narratives, émotives, poétiques, de la littérature et du cinéma ont donné lieu à beaucoup de thèses, c'est un très vaste sujet, passionnant. Et tout un chacun s'est sans doute déjà trouvé confronté à la question de l'adaptation littéraire : « J'ai préféré le livre » ou « j'ai préféré le film ».

La voix-off est un élément purement cinématographique

Donc, fondamentalement, la voix-off est l'un des « outils » à la disposition du cinéaste, qui, si elle est employée dans un film, n'aura rien à voir, dans son usage, avec une « voix-off » littéraire (ce qui, au fond, n'existe pas vraiment). Ainsi la voix-off n'a rien de proprement littéraire, elle est, comme tous les autres « éléments » à notre disposition (architecture, mouvement, acteurs, musique, danse, narration, etc.), potentiellement pleinement cinématographique.

On peut lire dans certains manuels que l'usage de la voix-off serait une facilité, pour économiser le travail d'imaginer une situation dramatique évocatrice de l'intériorité du personnage. En effet... mais je pars du principe que le scénariste n'est pas une personne qui cherche quelque facilité que ce soit, c'est une per-

sonne qui cherche à développer son imaginaire, à se risquer à l'aventure de la création, sinon il ne serait pas lecteur de ce texte-ci !

Éloge de la voix

La voix est l'une des matières les plus incarnées que nous avons à notre disposition dans le champ cinématographique. Pourquoi s'en priver ? C'est l'une des choses les plus singulièrement humaines. C'est aussi un « fil conducteur » précieux qui peut donner une immense liberté visuelle. Et c'est encore la possibilité de transmettre des abstractions : une voix peut-être passionnante, même si elle ne raconte pas une « histoire ».

Rappelez-vous des films, ou des séquences de films, dans lesquels une voix vous a profondément marqué. Faites l'exercice : fermez les yeux, ne serait-ce que trente secondes, et remémorez-vous des voix-off dans votre palais de mémoire. Je vous laisse avec les souvenirs de certaines de vos plus belles expériences de cinéma...

Alors ? Que pensez-vous de ces voix-off, qui sont inscrites en vous pour toujours ? Une facilité narrative ? Non, oh que non ! Au contraire, c'est une puissance d'évocation, de profondeur et d'ouverture à des possibles qui parfois sortent complètement de l'académisme tout en restant tout à fait agréables à suivre. Pourquoi ? Parce que la voix est l'essence de l'humain. Et même des voix incompréhensibles, du grommelot par exemple, fonctionnent très bien.

Je ne dis pas qu'il faille abuser de la voix-off. Je dis que c'est un outil absolument merveilleux au service

d'un cinéma sensible, profond et passionnant. N'en privez pas vos spectateurs au nom de principes superficiels.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Maîtriser le suspense
- Comment écrire un scénario ?
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Dramaturgie
- Humanité
- Incarnation
- Intériorité
- Littérature
- Montage
- Narration
- Parole
- Scénario
- Travail
- Voix-in
- Voix-off

LE SCÉNARIO ET LES NOUVEAUX MÉDIAS

Le scénario construit des œuvres qui seront vues dans le monde d'aujourd'hui, pas seulement au cinéma, mais à la télévision, sur Internet, dans les téléphones portables... et ces œuvres seront en relation avec d'autres œuvres. On doit tenir compte de cela dans l'écriture de nos scénarios, pour enrichir au mieux l'expérience des spectateurs.

Prendre en compte la capillarité narrative

Envisager son scénario en relation aux autres scénarios.

Les récits audiovisuels contemporains ne sont plus perçus isolément mais en réseau, créant une capillarité narrative où chaque contenu résonne avec les autres à travers l'expérience du spectateur et ses pratiques de visionnage. Comment bien en comprendre les ressorts et en exploiter les potentialités, dans l'écriture de scénario.

Les liens entre les récits

Aujourd'hui, que l'on zappe sur un téléviseur traditionnel, que l'on passe d'une série à l'autre sur une plateforme de SVOD, ou que l'on enchaîne vidéo sur vidéo sur TikTok, nous sommes bien souvent confrontés à des récits mitoyens les uns aux autres, qui se touchent de plus en plus près. De fait, ces récits se retrouvent mis en lien dans notre esprit, et ce, sans aucune maîtrise des auteurs, car nul ne sait quel va être le zapping, quelle vidéo va s'enchaîner à l'autre. C'est ce que je nomme la **capillarité narrative**.

Je crois qu'il est important de tenir compte de cette dimension, car elle fait concrètement partie de l'expérience des spectateurs aujourd'hui. On pourrait bien sûr déplorer cette pratique et considérer que l'expérience visuelle idéale est la vision d'un film en salle de cinéma, mais on peut aussi, sans porter de jugement sur les technologies et leurs usages, tenir compte de la façon dont les récits sont reçus par les spectateurs dans les médias tels qu'ils sont aujourd'hui.

La diffusion des œuvres audiovisuelles a toujours été dépendante de la technologie, et il est absolument normal que les technologies évoluent, que les usages des spectateurs évoluent, et que les contenus mêmes des œuvres évoluent, dans cette grande dialectique. Le cinématographe, dès son origine, était une nouvelle technologie, pour laquelle on a inventé des contenus spécifiques à ses modalités de diffusion. En 1895, on ne créait pas les mêmes contenus pour les projections en grand du cinématographe Lumière et pour les courts films projetés en boucle et vus individuellement par l'intermédiaire un œillette dans les Kinétoscopes d'Edison : d'un côté les paysages de villes ou de nature en référence à la peinture, et de l'autre côté

des combats de boxe ou des strip-tease !

Donc, il n'y a pour moi rien d'impur à tenir compte, au cœur de l'écriture du scénario, du contexte dans lequel l'œuvre audiovisuelle est vue. Nous n'avons pas la maîtrise complète sur ce contexte, et c'est pourquoi il n'est pas facile d'en tenir compte, car il est mouvant, imprévisible et volatil. C'est l'objectif de cet article que d'éclairer nos pratiques de scénaristes dans cet espace si complexe.

Par exemple, nous choisissons parfois de regarder deux séries en parallèle, sur la même plateforme. Nous pouvons avoir de très bonnes raisons pour cela. Par exemple, dans une série, il y a un moment de tension particulièrement intense qui nous est difficile à supporter, et pourtant, nous avons envie de continuer à nous divertir. Alors, nous choisissons de regarder une autre série plus légère afin de faire baisser la pression. Et peut-être reviendrons-nous à la première série plus tard dans la soirée ou un autre jour. Lorsque nous entrons dans la deuxième série, que ce soit en début ou pour la poursuivre, nous ne sommes pas absents mentalement de la série que nous venons de laisser. Il y a même des liens qui se tissent en nous entre les deux. Parfois, il y a le même acteur ou la même actrice dans les deux séries. Forcément, nous les reconnaissons. Ou bien ce sont des situations similaires, une policière qui enquête, une musique du même style, etc.

Les séries ont souvent un rythme un peu plus lent que les films. Je pense que l'une des raisons, conscientes ou inconscientes, de ce rythme plus lent est la prise en compte de la capillarité narrative. On prend en compte dans le rythme de l'écriture du fait que, peut-être, ce qui est vu de façon discontinue est explicitement moins univoque dans notre esprit que ce qui est

vu de façon continue dans une salle de cinéma.

Lorsque, dans une série, un personnage fait référence à une autre série ou à la plateforme sur laquelle elle est diffusée, c'est une utilisation de la capillarité narrative, une façon de prendre en compte la place de l'objet qu'on est en train de regarder, de prendre en compte le contexte dans lequel on le regarde, et de l'ancrer un peu plus fort dans notre réalité. C'est plus rare me semble-t-il dans les films de cinéma. C'est comme si l'objet audiovisuel nous reconnaissait, nous, spectateurs particuliers de cette œuvre particulière, avec un média particulier : un téléphone, une tablette, un ordinateur, un téléviseur, un vidéoprojecteur, en tous cas un objet personnel.

Ainsi, la capillarité narrative de chaque spectateur va être complètement différente. Peut-être que certains regardent une série en entier en binge-watching et ne l'entre coupent en aucun cas d'autre chose. Et peut-être que d'autres l'entre coupent beaucoup.

Tenir compte de la capillarité narrative

Alors, comment peut-on tenir compte d'un phénomène aussi fluctuant en fonction des spectateurs et des situations de réception ? Je pense que la première chose est déjà de le prendre en compte. C'est-à-dire de savoir, dans l'écriture du scénario, que cette histoire, au moment où elle sera reçue, ne sera sans doute pas la seule histoire dans la tête du spectateur. **Prendre en compte cette dimension nous permettra de travailler des potentialités d'écho, de résonance entre ce que le spectateur est en train de voir et les autres choses qu'il a vues ou qu'il verra.**

Je ne dis pas qu'il s'agit de faire tout le temps des références, car chaque personne a des références différentes. Mais de tenir compte de cette couche supplémentaire de perception qu'est la relation entre le récit qu'on est en train de voir et d'autres récits, que ce soit de façon distanciée, dans le souvenir qu'on a d'autres objets audiovisuels, ou de façon immédiate, parce que nous avons zappé d'une série à l'autre, par exemple, et que nous pouvons presque avoir l'impression qu'une scène d'une série devient la suite d'une scène d'une autre série.

Bien entendu, nous savons en tant que spectateur qu'il s'agit de deux récits différents, et c'est pourquoi j'ai créé ce concept de capillarité narrative. **Il y a une sorte d'infusion mutuelle d'un récit sur l'autre.** Il ne s'agit pas de confusion, on sait très bien ce qu'on est en train de regarder, mais d'infusion, de lien profond entre les deux, ou les trois, ou les quatre, ou les mille.

Avoir conscience de cette dimension peut nous permettre d'être plus encore attentifs à la perception du film ou de la série par son spectateur. Nous allons tenir compte des moments où la personne va peut-être arrêter de regarder pour y revenir plus tard, qui peuvent être fortuits ou sur lesquels on peut avoir un certain impact.

C'est quelque chose qu'on voit depuis fort longtemps dans les séries américaines, qui sont entrecoupées de publicités à des moments définis. Quand on les voit en Europe, comme il y a moins de publicités, on voit bien les moments de fondus au noir ou de pauses narratives et de reprises qui correspondent aux endroits des coupures publicitaires, qui ont vraiment été prises en compte dans la modalité narrative. Il s'agit de capillarité narrative, mais là, en l'occurrence, de prise en

compte de la capillarité narrative pour donner un moment de pause au récit qu'on est en train de regarder, et ensuite de le faire redémarrer.

Cet exemple est une façon traditionnelle de prendre en compte la capillarité narrative. Et aujourd'hui, il faut savoir que ce type de phénomène peut survenir à tout moment dans l'œuvre audiovisuelle. Je ne veux pas dire par là qu'il faut être beaucoup plus redondant qu'avant pour que les spectateurs puissent raccrocher, en tenant compte d'une forme d'inattention chronique que serait notre monde du zapping généralisé ! Je ne crois pas du tout que les gens soient moins attentifs aujourd'hui, ils sont simplement attentifs autrement. Et c'est cela dont je propose de tenir compte : **savoir que son récit est en écho, en résonance avec d'autres récits. Cela me semble important pour pouvoir, notamment par son rythme, susciter peut-être plus fortement cet écho, pour utiliser les autres récits qui sont autour comme des caisses de résonance pour notre récit.**

Le phénomène de résonance

On connaît les phénomènes de résonance sur les ponts. Un pont suspendu, en fonction de la longueur des câbles et de leur nombre sur la longueur du pont, a une certaine fréquence de résonance. Si on fait marcher une armée au pas sur ce pont, en fonction du rythme du pas, il est possible de mettre le pont lui-même en résonance, et qu'il se mette à vibrer, à onduler, et même éventuellement à être détruit, juste en marchant dessus à un certain rythme. Et si on change le rythme de la marche, le pont ne se mettra pas en ré-

sonance et restera absolument fixe. C'est extrêmement précis : ce sont des longueurs d'onde liées à la fréquence, c'est-à-dire au nombre de battements par seconde, qui correspond à un multiple de la longueur des câbles qui soutiennent le pont.

Comment doter son film de la capacité de résonance

C'est un peu le même principe avec les récits. Si nous réussissons à intégrer dans notre récit un certain rythme relativement régulier, ce récit aura de fait une plus grande capacité de résonance avec d'autres récits. Si sa narration est très irrégulière rythmiquement, elle aura moins de capacité de résonance avec d'autres récits. Donc si, que ce soit dans son entièreté ou dans certaines séquences, la narration a comme un battement régulier pendant un certain temps, cela lui donnera la capacité d'être mise en résonance dans l'esprit du spectateur avec d'autres récits ou d'autres fractions de récits qui eux aussi ont une certaine régularité. Mais pas tous les récits, uniquement le ou les quelques récits particuliers dont la fréquence de battement est un multiple de la fréquence de battement de notre propre récit.

Il faut qu'il y ait une fréquence régulière pendant au moins une minute, c'est-à-dire une page de scénario. Oui, mais la fréquence de quoi ? Eh bien, la fréquence de ce qu'on veut ! Cela peut être un dialogue ou un monologue avec des moments de silence et des moments de cris de façon relativement régulière. Cela peut être un montage alterné entre une scène et une autre à un rythme relativement régulier, qui peut dur-

er trois minutes ou l'entièreté du film ou de l'épisode de la série. Cela peut être simplement un morceau musical, qui de fait a ses caractéristiques de régularité rythmique, mais qui fonctionnera mieux s'il est mis en relation avec le rythme de la narration et des images. Cela peut être un enchaînement de couleurs ou de mouvements, de travellings par exemple. Cela peut être un ou plusieurs éléments simultanés ou successifs.

Bref, cette astuce permet de doter son film ou sa série de capacités de résonance avec d'autres films ou séries, en tenant compte de l'existence de la capillarité narrative.

Exemples de capillarité narrative sur TikTok

Le hook :

Il y a un exemple bien connu de capillarité narrative sur le réseau TikTok, qui est constitué uniquement de vidéos. Un exemple est le **hook**, c'est-à-dire la proposition immédiate, dans le montage, d'un élément qui provient du milieu de la vidéo qu'on est en train de regarder, puis un retour arrière au début de la vidéo, sans transition. Cela nous donne la sensation d'être immédiatement plongé au cœur de quelque chose, puis dans un deuxième temps de revenir au début. On tient compte du fait que les personnes étaient immergées dans quelque chose de complètement différent auparavant, et qu'il faut, pour qu'elles restent dans cette nouvelle vidéo, qu'elles ne sortent pas de l'immersion. Ainsi, de façon presque continue, elles se retrouvent immergées dans autre chose, comme elles

l'étaient avant, elles ne changent donc pas de modalité d'immersion, ce qui facilite leur adhésion à la vidéo suivante.

L'adresse au spectateur :

Il y a aussi, dans la narration ou dans le discours de ces vidéos (qui sont tout à fait scénarisées, et ici je parle du scénario en général, pas seulement du scénario du long métrage de fiction, mais aussi du scénario d'une vidéo TikTok), la prise en compte de **l'adresse directe au spectateur**. On explique pourquoi il faut rester sur cette vidéo plutôt que sur une autre, et on donne des raisons d'y rester. C'est là aussi la prise en compte du fait que cette vidéo existe parmi bien d'autres, qu'elle est en relation avec les autres, et que pendant un temps donné, on va choisir de s'arrêter sur celle-ci.

On pourrait dire qu'il s'agit simplement de la valorisation ou d'une entreprise de hiérarchisation de la vidéo par rapport aux autres. Oui, c'est vrai, mais c'est aussi une prise en compte plus profonde de son lien aux autres et de ce qui la différencie des autres. Ce n'est pas une vidéo qui est seule, isolée, mais une vidéo qui existe en relation avec les autres, qui s'en distingue, mais qui puise ses racines et ses références dans ce substrat d'un ensemble de vidéos.

La boucle technique :

Il y a aussi la **boucle technique**, qui est pratiquée de façon de plus en plus experte, et qui fait qu'à la fin d'une vidéo (puisque sur TikTok les vidéos tournent en boucle), la fin se raccroche exactement à son début. Quand elles sont bien faites, en termes techniques et narratifs (dans la construction des phrases notamment), nous avons du mal à percevoir à quel endroit se trouve cette boucle. Là, il s'agit d'une capillarité narrative de la vidéo sur elle-même, mais c'est aus-

si une tentative de rendre cette vidéo un peu moins miscible avec les autres, comme de l'huile qui serait sur de l'eau, qui aurait son autonomie plus que les autres, sa circularité.

Dans l'écriture même de la vidéo, on doit envisager cette capillarité sur elle-même, c'est-à-dire envisager ce que le spectateur en reçoit à la première vision, ce qu'il en reçoit à la deuxième, à la troisième, ou plus. Est-ce, par exemple, une vidéo très dense, comme une chorégraphie avec beaucoup de détails, que nous souhaitons regarder plusieurs fois pour pouvoir être attentif à d'autres détails à chaque fois ? Ou est-ce un récit que nous percevons autrement parce que nous en connaissons la fin, par rapport à notre première perception ? Et donc, dans l'écriture, on tient compte de ces deux places possibles du spectateur par rapport à la connaissance du récit et des faits.

Les trends :

Enfin, il y a ce qu'on appelle les **trends** sur TikTok, c'est-à-dire une même musique sur laquelle de multiples personnes créent des chorégraphies, qui se répondent les unes aux autres. Cela produit comme une sorte de palimpseste géant, c'est-à-dire des couches successives de créations, les unes en relation avec les précédentes, et ainsi de suite.

Les trends impliquent la création par les spectateurs, et cette dimension de la créativité audiovisuelle potentielle des spectateurs doit elle aussi être prise en compte par le scénariste, qui peut concevoir un objet dont le but est d'être décliné, repris, recréé par d'autres personnes. C'est aussi le travail du scénariste aujourd'hui de penser cela, de penser jusque-là.

Et là, la capillarité narrative est intrinsèque, car les contenus s'inspirent les uns des autres, et petit à

petit, font grandir le réseau qui lie tous ces objets audiovisuels les uns avec les autres.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le personnage de non-fiction
- L'écriture du scénario à l'aune du DVD
- La technique des doigts palmés

Thématiques

- Court métrage
- Instagram
- Long métrage
- Netflix
- Palimpseste
- Relation
- Réseaux sociaux
- Souvenir
- TikTok

L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Nouvelles technologies, nouvelles façons d'écrire.

L'ère numérique transforme le scénario traditionnel en un objet plus complexe et modulaire. Au cinéma comme dans les œuvres institutionnelles ou pour les réseaux sociaux, l'anticipation des usages multiples, déjà sur DVD depuis la fin des années 90 et désormais en streaming, influence la conception narrative, remplaçant la linéarité par des parcours spectateurs interactifs sans règles prédéfinies.

Est-ce que l'on conçoit les scénarios différemment du fait de l'existence et de l'exploitation future sur DVD ?

Il est bien-sûr difficile de faire des généralités. Il faut regarder dans différents domaines. Prenons-en deux : le cinéma et le film institutionnel.

Le cinéma

De plus en plus, lorsqu'on tourne un film, avec une version longue, plus conforme aux désirs du réalisateur par exemple, on va prendre en compte l'usage final sur DVD. On saura, on anticipera, que tel ou tel « couac » d'un acteur se retrouvera sur les bonus ou dans le bêtisier. Les acteurs du film ne sont donc plus seulement acteurs des rôles qu'ils interprètent dans la fiction, ils deviennent aussi interprètes d'une sorte de relation intime avec le spectateur, qui est présent aussi dans l'envers du décor.

Le scénario du film lui-même pourra être peut-être plus souple, plus modulaire, car le résultat n'est plus un seul film, mais plusieurs films éventuels, une « navigation » du spectateur dans un ensemble de matériaux à sa disposition.

Le film

institutionnel

Le film institutionnel est souvent support d'une relation. Il est rare qu'il soit diffusé pour lui-même. Le fait qu'il puisse être interactif, avec un DVD, chapitré, qu'on puisse y rentrer par là où on veut, ou le diffuser avec ses éléments dans l'ordre que l'on souhaite, tout cela fait qu'à la conception même du scénario, il arrive souvent qu'on ne conçoive plus le film comme une linéarité, mais comme un objet physiquement interactif avec son spectateur. Ce ne sont plus des séquences les unes derrière les autres, ce sont plusieurs parcours possibles qui sont conçus dès l'origine.

Comment écrire ces nouveaux scénarios ?

La relation à l'image, son usage, changent, évoluent, du fait des changements techniques. Et le scénario lui aussi ne peut qu'évoluer dans ses formes.

Peut-être qu'on ne va plus écrire le scénario d'un film, même une fiction, mais le scénario du DVD, de l'ensemble de l'expérience du spectateur avec les moyens d'aujourd'hui ? Quelle est la dramaturgie de ce nouveau type d'expérience ? Il n'y a pas encore de règles rebattues, et c'est plutôt tant mieux !

La survie du

scénario académique

Cela, certainement, ne sonne pas le glas du film « classique », linéaire, qui, comme la peinture figurative, restera sans doute toujours une forme existante, au milieu de tant d'autres nouvelles.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Comment écrire un scénario ?
- Le mind mapping pour construire un scénario
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Thématiques

- Dramaturgie
- DVD
- Interactivité
- Nouveaux médias
- Numérique

PRÉSENTER ET DÉFENDRE SON PROJET

Un scénario ne sert à rien s'il n'est pas choisi comme source pour faire un film, c'est-à-dire pour investir de l'argent. En tant qu'auteurs, nous ne sommes pas du tout étrangers à la dimension économique et stratégique de ces industries que sont les secteurs audiovisuels. Cela fait partie de notre travail d'auteur d'y construire aussi sur ces plans là.

L'art du pitch

Méthode de construction de projets cinématographiques.

« Pitcher » est entendu le plus souvent comme le fait de résumer son projet de façon très synthétique, dans le but de convaincre un partenaire de le financer, d'y participer, d'y contribuer, etc. Ainsi, le pitch est généralement considéré comme l'art de la meilleure synthèse possible. Maîtriser l'art du pitch, c'est apprendre à synthétiser de mieux en mieux. Je pense, pour ma part, que pitcher est un exercice bien plus profond qu'un simple résumé bien structuré dans le but de convaincre.

Pitcher pour co-construire

À mon sens, pitcher n'est pas tant une démarche pour convaincre qu'une démarche pour co-construire. On a souvent *a priori* l'idée qu'on aurait une offre, une proposition, quelque chose qu'on aurait construit, qu'on aurait besoin de « vendre », de diffuser, etc. Mais le problème de cette approche est le suivant : en quoi ce projet concerne la personne à qui nous nous adressons ? Quelle est sa place dans l'aventure humaine de ce projet ? Et aussi, est-ce que nous envisageons que le projet puisse être enrichi, ou même transformé, par cette rencontre ?

On peut, à tort, attendre de recevoir une « rétribution », substantielle ou symbolique, après avoir pitché : l'achat du projet, la diffusion du film, etc. Mais l'art du pitch ne serait-il pas plutôt l'art d'établir des espaces de coopération, d'enrichissement mutuel ? Cela aurait, évidemment, un impact sur le projet lui-même. Pour pouvoir envisager le pitch dans le sens de la mise en route d'une coopération en profondeur, il faut tout d'abord considérer que l'autre peut peut-être enrichir le projet, que l'autre n'est pas un ennemi qui voudrait, par exemple, voler nos idées.

Le moment du pitch

Au moment où nous exprimons de façon très synthétique un projet à une autre personne ou à un groupe de personnes, sommes-nous dans une volonté de perfection discursive, avec des arguments « imparables », qui font que l'autre ne pourrait qu'avoir envie d'acheter ce scénario pour produire le film, par exemple ? Ou a contrario, sommes-nous dans l'ouverture, à

partir de notre proposition, à une co-construction, c'est-à-dire à ce que l'autre puisse prendre pleinement sa place dans le projet ? Un projet qui deviendrait le sien aussi, à une autre place que la nôtre, car tout projet est collectif. Chacun des acteurs du projet a une place précise et complémentaire, et tout projet s'enrichira de ces coopérations.

Si nous avons peur des coopérations, ou si, pour un certain projet, nous vivons l'idée des coopérations comme potentiellement dangereuses pour le projet, qui pourraient le dénaturer, ce qui est tout à fait possible et entendable, soit parce que le projet est encore trop fragile ou parce que nous souhaitons en avoir la pleine et entière maîtrise, dans ce cas-là, il faut réaliser le projet seul, il faut faire en sorte de construire un projet qui nécessite des moyens financiers que nous pouvons mobiliser nous-mêmes en autonomie, si ce n'est en autarcie. Et pourquoi pas ? Ainsi, nous n'avons besoin de convaincre personne et nous faisons notre projet à notre manière. Et cela peut produire de très belles choses.

Mais dès lors que nous souhaitons inscrire ce projet dans du collectif, nous devons œuvrer à faire fonctionner le collectif, il en va de notre responsabilité pour que le projet puisse voir le jour et se développer. Et dans cette entreprise, le pitch est une étape, à mon sens, tout à fait clé. Pourquoi ? Parce qu'à l'étape du pitch, un pitch étant très court, très synthétique, il laisse une large place à l'autre pour son interprétation, pour ses projections, pour le déploiement de son imaginaire sur le projet. Et par ailleurs, à l'étape du pitch, le projet semble extrêmement souple. Car on peut discuter de tout. On peut changer le sujet du film, changer l'époque à laquelle cette histoire va se dérouler ; on peut tout modifier à loisir.

Mais on pourrait objecter : « Oui, mais moi, j'ai déjà entièrement écrit mon scénario, et je pitche mon scénario à un producteur pour qu'il en achète les droits et que le film soit réalisé. Donc, si le fait d'en parler de façon synthétique, c'est ouvrir la porte potentiellement à ce qu'il y ait des modifications dans le scénario lui-même, pour moi, ça représente trop de travail, et je ne souhaite pas que ce producteur aille modifier mon projet. Je souhaite juste le convaincre de financer ce projet, qui résulte déjà d'un grand travail abouti. »

Ce raisonnement n'est pas ancré dans la réalité. C'est un raisonnement basé dans un fantasme de maîtrise, de toute-puissance, c'est-à-dire dans une peur. On a peur que l'autre vienne dénaturer notre projet. Alors qu'on pourrait voir les choses tout à fait autrement, dans la mesure où réaliser un film est un exercice collectif. Il y a le scénariste, le réalisateur, le décorateur, les acteurs, le chef opérateur, le producteur, un très grand nombre de personnes qui vont œuvrer ensemble à la bonne fin de cette œuvre. Cette œuvre est donc éminemment collective. Le porteur du projet, qu'il soit le producteur, le réalisateur ou le scénariste, en fonction du type de construction, n'a pas pour rôle d'embaucher des robots qui vont faire exactement ce qu'il souhaite, mais plutôt de savoir mettre en place un espace de synergie au sein duquel chaque personne va pouvoir apporter sa pierre à l'édifice, et ce faisant, le rendre beaucoup plus riche, beaucoup plus intéressant que si on avait été seul à le faire. C'est tout l'intérêt et la force d'un travail collectif.

Ne pas chercher à

convaincre, mais démarrer une collaboration

Donc, lorsqu'on pitch un projet, eh bien, il faut se mettre en capacité de recevoir. Je ne dis pas laisser le projet être déstabilisé par les avis de tout un chacun à tout instant, mais, dans ce moment de liberté, car on est dans une grande synthèse, pouvoir recevoir l'imaginaire de l'autre sur ce projet. L'art du pitch est là, dans notre capacité à susciter l'imaginaire de l'autre autour de cette colonne vertébrale ou ce squelette qu'est le projet que nous sommes en train de pitcher.

L'objectif du pitch ne réside donc pas dans le fait de convaincre, mais dans le fait d'ouvrir la porte à l'apport de la personne qui écoute dans le projet. Donc, la clé principale d'un pitch réussi, envisagée dans ce sens-là, bien sûr, n'est pas la qualité de la synthèse, ni la qualité rédactionnelle ou argumentaire, c'est le sentiment d'ouverture que l'autre va ressentir, va recevoir quand il sera en train d'écouter le pitch. C'est cela qui va non pas le convaincre, mais faire naître en lui l'envie d'apporter sa pierre à cet édifice, et qu'avant de nous rencontrer et que nous ayons pitché le projet, il n'aurait pas imaginé pouvoir contribuer à construire un édifice si important. Nous lui apportons cette opportunité.

Pitcher, c'est donc être dans une dialectique de discours en deux temps. C'est une,, deux ou trois minutes maximum, après lesquelles l'auditeur sentira qu'il aura toute sa place pour s'exprimer et que nous allons recevoir, ne pas nous défendre, mais accueillir tout ce qu'il aura à nous partager. Cela ne veut pas dire oui à tout. Cela signifie démarrer une collaboration.

Et c'est l'explication conceptuelle de l'efficacité d'un pitch qui se trouve là : est-ce que, pendant ces cinq minutes d'échange, disons deux minutes de pitch et trois minutes de discussion, et ensuite chacun doit aller vaquer à ses occupations respectives, est-ce que pendant ces cinq minutes de temps, nous avons été dans une situation de coopération constructive, et que déjà, en si peu de temps, nous avons déjà ensemble franchi des étapes, fait avancer le projet vers sa concrétisation, si motivante car elle fait sens pour chacun d'entre nous et chacun a pu y contribuer de façon importante ?

Pour réussir ses pitches, bien sûr, il faut s'entraîner. Il faut régulièrement pratiquer l'art du pitch. Mais je vous déconseille de faire des répétitions de votre pitch. Car en fonction de votre interlocuteur et de ce que vous ressentez de cette personne sur le moment, de vos intuitions, vous n'allez peut-être pas pitcher du tout de la même manière. En effet, on ne va pas raconter les choses de la même manière à un producteur potentiel, à un acteur potentiel, à un banquier potentiel, car l'enjeu de la collaboration ne se situe pas au même endroit. Donc, à mon sens, s'exercer à pitcher, c'est pitcher très régulièrement sur tous types de sujets et tous types d'enjeux. Ainsi, lorsque nous allons pitcher notre projet pour quelqu'un, ce sera toujours la première fois. Et on sent immédiatement si c'est la première fois, si on invente quelque chose ensemble ou si on répète quelque chose d'appris. Ca change tout.

Donner corps

ensemble, tout en restant aligné avec soi-même

Notre projet serait la colonne vertébrale, le squelette ; comment, ensemble, on va réussir à commencer à donner corps à ce squelette : tel est l'enjeu du pitch. L'entraînement régulier sur tous types de sujets va nous aider : par exemple, je propose à mes amis un restaurant en moins d'une minute, et je mets en débat ce squelette de soirée réussie. Je dois travailler l'ouverture en moi, savoir recevoir les contributions des autres, ce qui fera que la soirée sera encore plus réussie, car chacun aura sa place : le lieu de l'apéro, le restaurant, et la boîte de nuit après, chacun apportant le meilleur par son expérience.

Laisser toute leur place aux autres, ce n'est pas du tout ouvrir le projet n'importe comment et confondre les places des uns et des autres. Non, il faut être très clair sur votre place. Par exemple, vous vous envisagez comme uniquement scénariste. Et vous pitez dans ce sens-là. Ou alors, vous vous envisagez comme réalisateur de ce film. Eh bien, vous pitez dans un autre sens. Donc, l'autre personne, si votre place est clairement exprimée, ne cherchera pas à voler votre place, mais va chercher à apporter quelque chose au projet à son endroit, qui a été clarifié par vous, à contribuer au projet à partir de sa place. Ce sera immédiatement une complémentarité, grâce au cadre que vous aurez posé.

Donc il est très important, dans le cadre du pitch, de travailler à rester bien aligné avec soi-même. Il ne s'agit pas de laisser à l'autre l'espace de se substituer à nous. Pas du tout. C'est donner à l'autre sa place pour apporter au projet des éléments que moi je ne

pourrais pas apporter. Par exemple, je cherche un budget pour faire une production. Je n'ai pas d'argent. L'autre a de l'argent. On a des choses différentes à apporter. On est à des endroits différents. Mais si, au départ, j'aurais préféré, moi, avoir l'argent pour financer moi-même le projet, et que je n'accepte pas ou que j'ai du mal à accepter que ce soit une autre personne qui ait l'argent, eh bien, bien sûr, je vais me sentir lésé de quelque chose lorsque cette personne s'appropriera le projet. Car cela devient aussi son projet. Ce n'est plus seulement le mien. Et c'est bien cela qui sera le gage que le projet grandisse et puisse réussir.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Écrire un scénario de documentaire
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Thématiques

- Co-construction
- Coopération
- Ouverture
- Scénario
- Synthèse

Présenter oralement son projet de film à une commission

Savoir se préparer et répondre aux attentes.

*Je suis très régulièrement membre
de commissions d'attribution d'aides
financières à la production de films.
Selon mon expérience, quelles sont
les bonnes pratiques et les pièges ?*

Pourquoi la présentation orale

Toutes les commissions n'offrent pas la possibilité aux porteurs de projets de faire une présentation orale. Mais de plus en plus ont cette pratique, qui est très précieuse à mon sens. Les projets sont tout d'abord présélectionnés sur dossier (sur le sujet de la rédaction des dossiers, c'est pour un autre article !), puis, un certain nombre de porteurs de projets sont invités à venir défendre leur projet devant la commission. Généralement, le producteur et le réalisateur sont sollicités. Il arrive, bien-sûr, qu'il n'y ait que l'un des deux qui soit présent. Ce n'est vraiment pas souhaitable.

Pourquoi c'est important

J'ai vu, de nombreuses fois, les avis sur des dossiers changer radicalement, dans le bon sens ou dans le mauvais, après la présentation orale.

« Dramaturgie » de la présentation orale

La présentation orale se déroule généralement en « trois actes » :

1. **Tour de table des présentations personnelles** : chaque membre de la commission se présente, et vous devez chacun vous présenter.

2. **Votre présentation orale** : généralement 10 à 20 minutes. Vous êtes seuls à gérer ce moment, les membres de la commission ne posent aucune question.
3. **Les questions** : généralement 15 à 25 minutes. Chaque membre de la commission a sa « marotte ». Certains sont « de votre côté », d'autre non. Il y a toujours des débats importants au sein des commissions.
4. Et enfin, après votre départ, il y a un quatrième acte sous seing privé, **la délibération**.

Enjeux de la présentation orale

Comment se fait-il que la présentation orale puisse peser tant dans l'avis d'une commission, dont les membres ont pourtant préalablement tous lu les dossiers ? N'y a-t-il pas des critères « objectifs » ?

A mon sens, il y a un certain nombre de critères « objectifs » pour la rédaction d'un dossier, notamment dans sa partie budgétaire. Mais, concernant la présentation orale, c'est tout à fait subjectif, et c'est bien le sens de la rencontre *in vivo* : confronter les subjectivités, par des membres de la commission qui ont des avis très différents (souvent les commissions sont bien constituées, par des membres très hétérogènes dans leur vision du cinéma). C'est à dire que le projet touche plus directement la sensibilité de chacun, par cette rencontre.

Alors, on pourrait argumenter qu'il y a une certaine injustice, que les gens qui sont meilleurs orateurs seront avantagés par rapport à ceux qui sont tétanisés

par l'émotion. Eh bien, pas tant que cela ! En effet, généralement, les membres de la commission ont tous déjà été dans cette position de défendre eux-mêmes un projet devant un jury. Donc, chacun a bien conscience de la grande difficulté de l'exercice, et tout le monde est au clair sur le fait que l'enjeu est de juger de l'intérêt artistique et de la viabilité de réalisation d'un projet, et non d'une ou deux personnes. Donc, même si vous êtes émotionné, que vous bégayez, que sais-je, cela n'aura pas, en soi, d'impact négatif. Évidemment, c'est mieux d'être le plus à l'aise possible. Mais, de toutes façons, la situation en elle-même est une situation où on n'est pas à l'aise ! Tout le monde en est bien conscient. Et des personnes très sûres d'elles-mêmes dans la situation ne valorisent pas forcément mieux leur projet.

Mais que dire de plus que ce qui est écrit dans le dossier ?

Tout est là !

Les membres de la commission ont tous lu votre dossier, et généralement de façon attentive. N'oubliez pas que les personnes qui sont membres d'une commission ne sont pas payées (ou très peu, c'est plutôt un défraiement), et acceptent d'y siéger pour apporter quelque chose au collectif de ce secteur professionnel. Donc, chacun prend cela très au sérieux.

A mon avis, voici ce que vous pouvez aborder dans votre présentation orale :

- Faites une synthèse, très rapide, de votre

projet, pour que chacun s'y « reconnecte ».

- Mais ne répétez pas votre dossier, tout le monde l'a lu.
- Expliquez où en est le projet, s'il a avancé, et à quels niveaux : en effet, bien souvent la commission a lieu plusieurs mois après que vous ayez envoyé votre dossier, donc de l'eau a coulé sous les ponts. Ce point est très important : soyez concret, emmenez les membres de la commission dans votre aventure de la réalisation de votre projet. Si des choses se sont passées, c'est que vous y croyez, c'est que vous avez l'énergie de le faire, et cela donne envie de vous soutenir.
- Donnez des détails concrets et vivants sur votre univers, vos méthodes de travail, vos autres projets, donnez l'exemple d'une scène, d'un dispositif de réalisation...
- Peut-être avez-vous fait des bouts d'essais ? Peut-être venez-vous de faire des répétitions filmées (dans le cas d'une fiction) ? Peut-être avez-vous avancé sur vos repérages (dans le cas d'un documentaire) ? Apportez des exemples.
- Bref, faites entrer vos auditeurs dans votre univers.
- Il y a bien des années, un metteur en scène de théâtre m'avait dit : « Un spectacle, c'est la proposition d'un monde ». Je crois qu'un film, et déjà un projet de film, c'est la même chose.
- Surtout, n'oubliez pas de parler de la diffusion : un film est fait pour être vu, et, à fortiori aujourd'hui avec les nouveaux médias, vous devez penser à la façon dont ce film va exister. Les membres des commissions

sont souvent très sensibles à cela : ils souhaitent aider un film qui sera vu. Ce qui ne veut pas dire qu'il s'agit d'un jugement quantitatif d'une audience potentielle, votre film peut « viser » un public pointu. Ce qui compte, c'est qu'on sente et qu'on comprenne aussi vos projets de le faire exister publiquement.

- Et enfin, situez ce projet dans votre parcours artistique (et de production, pour le producteur) : les commissions sont très sensibles au fait de « suivre » des auteurs, de soutenir des dynamiques sur la durée. Parfois, des projets très « fragiles » sont aidés, car la commission a senti le potentiel, sur le long terme, de cette personne ou de cette équipe.

Se préparer à la présentation orale

Comment se préparer à cet exercice ? Ce n'est pas une scène de théâtre. Si vous êtes deux, répartissez-vous les rôles. C'est très important, car lorsqu'il y a un déséquilibre, dans un sens ou dans l'autre, entre le réalisateur et le producteur, les membres de la commission se sentent très frustrés.

Établissez un canevas des sujets que vous aborderez chacun plutôt que répéter mot à mot votre présentation. Travaillez, vraiment, sur le contenu de votre présentation, c'est à dire de quoi vous allez parler, plutôt que sur la forme.

L'essentiel

L'essentiel, c'est d'avancer sur votre projet, et d'en faire état devant la commission. Avancer que ce soit en termes matériels, artistiques, financiers, concrets... Donc, le plus important, c'est votre film, que vous allez faire. Pour certaines étapes, il y a besoin de moyens financiers (c'est le rôle de la commission), mais pour d'autres étapes, ce qui compte, c'est votre énergie, le sens de ce projet pour vous et pour les autres, et cela ce n'est pas une question financière.

Chacun son « boulot » : le vôtre, c'est de créer quelque chose de très bien, et le « boulot » de la commission, c'est de vous soutenir financièrement pour que ce projet puisse aboutir.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Écrire un scénario de documentaire
- L'art du pitch
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Budget
- Compétition
- Documentaire
- Fiction
- Intention
- Orateur
- Producteur
- Projet
- Réalisateur
- Scénario

PARTIE 5 : LES APPROCHES EXPÉRIMENTALES ET INNOVANTES

Le cinéma, c'était au départ une innovation technique, dont des artistes, forains et commerçants s'étaient emparés pour raconter des histoires, faire de la pornographie, ou de la poésie !

Le cinéma est toujours relié aux innovations techniques de production, de diffusion et d'interaction. Et le cinéma a toujours à voir avec l'expérimentation, même le cinéma académique.

Je vous propose de regarder le scénario sous l'angle de demain.

LES TECHNIQUES VISUELLES ET NARRATIVES

Dès le scénario, nous concevons une mécanique audio-visuelle. Comment le faire ?

L'importance de la nature dans un scénario

Pour une dimension organique de la relation aux films.

Comment et pourquoi impliquer les éléments naturels dans un scénario ancre le film dans une relation profonde au spectateur.

Notre nature mobilisée

Nous sommes des êtres vivants qui faisons partie intégrante de la nature. De manière inconsciente, intuitive et intrinsèque, nous ressentons tous la puissance de notre lien à la nature, ce lien organique, ce lien qui est notre vie elle-même. Ainsi, dans l'écriture du scénario d'un film, même s'il ne s'agit pas d'un film explicitement écologiste, prendre en compte la présence et l'impact de la nature sur les personnages humains apporte quelque chose d'organique et de presque surnaturel. Cela donne l'impression que nous sommes naturellement reliés au film.

Comment cela peut-il s'incarner ? Par exemple, en travaillant sur des éléments comme le chaud, le froid, le vent, la pluie, les bruits, les insectes, les animaux, ou encore les saisons. Le fait que, dans une histoire, la présence et l'action des éléments naturels sur les personnages soient prises en compte rend le film profondément organique et lui confère un ancrage dans la réalité naturelle, qui lui donnera une étonnante puissance.

Cette force n'est pas artificielle ni fabriquée, elle émerge naturellement du fait que les spectateurs, à travers leur propre sensibilité, reçoivent des sensations réelles. Inconsciemment, ils relient ce qu'ils voient à leur expérience personnelle, à leur vie, à leur mémoire sensorielle. Cela renforce leur connexion avec ce qui se déroule dans l'histoire du film.

Il ne s'agit pas de faire l'économie du travail dramaturgique, que les éléments naturels viendraient compenser. La présence agissante de la nature sur les personnages humains dans l'histoire racontée va nous engager dans une expérience vécue, ressentie lors de la

vision du film. Ainsi, quelle que soit l'histoire racontée, elle s'ancre dans la vie des spectateurs, de façon *naturelle*, et nous ouvre à nos propres profondeurs, dans le régime du vivant.

Pour approfondir

Lisez aussi

- [Anthropomorphisme et scénario](#)
- [Le flou de mouvement](#)
- [L'alternance du jour et de la nuit](#)

Thématiques

- [Animal](#)
- [Humain](#)
- [Nature](#)
- [Surnaturel](#)

La réalité subjectivée

L'intelligence du basculement du réel.

La réalité subjectivée, technique cinématographique où le spectateur expérimente comme réel ce qui n'est que fantasme intérieur d'un personnage, crée une troublante empathie et transforme le film en rêve éveillé aux multiples interprétations possibles.

Un nouvel effet de style ?

Il y a un effet de style qui a été, je crois inventé ou en tous cas utilisé de façon explicite pour la première fois par le cinéaste belge Jaco Van Dormael, dans *Toto le héros* (1991). Un personnage de vieil homme, interprété par Michel Bouquet, est obligé à prendre des médicaments dans une maison de retraite. La scène de soumission est très calme, très triste. Puis tout à coup on le voit se révolter, refuser les médicaments, les mettre dans la bouche de l'infirmière, pousser l'infirmière. Il y a quelque chose de très puissant dans ce moment de transgression par rapport à l'enfermement subi par le personnage, de libération, violente mais salutaire. Puis... on se retrouve exactement au même endroit, mais le personnage n'a pas bougé, comme si ce que nous venons de voir, qui était pourtant bien réel, n'avait jamais existé. Et il termine de prendre ses médicaments.

Ainsi, la réalité que nous venons de voir, car rien dans le film ne nous a dit que ce moment de révolte était un rêve, nous réalisons a posteriori que c'était un rêve, ce que je nomme une réalité subjectivée. C'est très fort et très troublant. On travaille le lien entre le cinéma et le rêve. C'est comme si nous, spectateur, étions tout à coup à l'intérieur de la réalité intime du personnage, car nous avons vécu comme réel quelque chose qui ne l'était pas extérieurement, mais qui l'est en lui.

Cet effet de style peut se décliner. Par exemple dans la série *Zero Day*, de Lesli Linka Glatter (2025), le personnage de président américain à la retraite, interprété par Robert De Niro, vit son quotidien dans sa maison avec ses quelques servants. Un peu plus tard, lors d'un moment de crise politique, nous voyons dans

sa cuisine un autre homme que son assistant habituel. L'ancien président, interloqué, lui demande qui il est, et nous-mêmes nous nous demandons s'il n'y a pas un complot, ou quelque chose de dangereux. Mais sa femme lui dit que c'est bien le vrai employé, que le précédent est parti à la retraite il y a 5 ans. Donc nous avons vécu la réalité subjectivée du personnage principal.

L'épaisseur du film

Cette technique nous permet d'être en très forte empathie avec les émotions du personnage. Elle donne au film son statut de rêve éveillé, dans lequel tout peut arriver, même les choses les plus fantasmées. Cela confère au film son épaisseur d'objet subjectif et non pas juste un vecteur pour raconter une histoire.

Un film peut être représenté comme un tissu contre lequel nous nous frottons. Il est plus ou moins rugueux, plus ou moins doux, plus ou moins limpide ou mystérieux. L'objet film lui-même recèle alors des mystères, tout comme les rêves recèlent leurs mystères, auxquelles toutes les interprétations peuvent être données.

Lorsqu'un film se présente à nous comme un objet auquel il ne faut pas forcément croire, car peut-être que ce qu'on est en train de voir n'est que l'expression de la subjectivité d'un personnage et que peut-être la réalité sera toute autre plus tard, il peut se permettre de jouer avec nous, sans rompre l'éthique de la relation. Il peut se permettre de nous cacher sciemment des informations. J'ai beaucoup critiqué cette technique de rétention informationnelle, pour son manque d'éthique et sa mise en dépendance du spectateur à l'information. Mais dans le cadre d'un film

qui assume que la réalité est subjectivée, nous ne savons même pas si cette rétention d'information n'est pas une réminiscence du passé, n'est pas un fantasme du personnage et qu'en fait peut-être n'y a-t-il aucune information secrète. Ainsi le film s'assume comme un objet de rêve autant qu'un objet de réalité. Il peut se proposer comme un terrain de jeu d'interprétations variées, comme l'est le rêve.

Divers niveaux d'usage de la réalité subjectivée

Cette technique de la réalité subjectivée est donc très profonde. On peut l'utiliser avec parcimonie, comme dans *Toto le héros*, pour nous faire sentir, nous faire vivre intensément les émotions intérieures du personnage. Et elle peut aussi être utilisée de façon structurée, dans l'ensemble d'un film, pour lui conférer un mystère profond et le faire devenir un objet mental, comme si nous étions dans le rêve du personnage, avec tous les basculements possibles.

Cette technique est aussi employée de façon plus basique, par exemple si l'on voit un personnage vivre des aventures à l'époque du Moyen Âge, puis qu'on le voit se réveiller dans le monde contemporain : on comprend tout de suite qu'il s'agissait d'un rêve. C'est plus basique, car lorsque nous le voyons au Moyen Âge, on peut croire que c'est la réalité, a fortiori si c'est au début du film, mais lorsqu'il se réveille, il est dans un autre contexte, temporel, physique, politique, on le voit à son costume, au lieu dans lequel il habite. Ainsi, ce n'était pas tant une réalité subjectivée qu'une réalité rêvée, l'univers du film n'est pas trou-

blé. Alors que dans la technique de réalité subjective, le contexte ne change pas, ce sont les rôles des uns et des autres qui changent. Le vieil homme soumis devient révolté, par exemple, mais le contexte est exactement le même. Cela apporte une épaisseur troublante, ce qui n'est pas le cas du rêve dont on se réveille, qui se révèle comme un simple rêve : **le film lui-même n'est pas rêvé, il nous raconte que c'était un rêve, alors que dans la réalité subjective, le film lui-même est un rêve.**

Pour approfondir

Lisez aussi

- Le flou de mouvement
- L'importance de la nature dans un scénario
- Le petit vélo du scénario

Thématiques

- Frottement
- Réalité
- Rêve
- Subjectivité
- Tissu

Le petit vélo du scénario

Pour une mécanique rythmique de l'écriture.

Un scénario est une mécanique narrative, qu'on pourrait comparer à la mécanique d'un vélo : l'énergie des personnages et l'histoire avancent dans le temps, guidées par des engrenages précis. Une métaphore utile pour repérer les faiblesses et construire une harmonie dans l'écriture.

Un scénario, c'est un canevas narratif qui va permettre à un film d'exister et aux spectateurs d'y être entraînés. C'est comme un voyage qui est proposé. Pour que ce voyage puisse être vécu de façon riche, presque organique, il faut une structure solide. Cependant, un film n'est pas un organisme vivant, c'est une mécanique technique.

Je vous propose donc d'envisager la construction scénaristique sous l'angle de la mécanique : des engrenages, des chaînes de transmission, des pneus, de la force motrice, etc. Nous prendrons la mécanique du vélo comme métaphore, plutôt que celle de la voiture ou du train. Une métaphore, à mon sens, tout à fait utile et aidante pour l'écriture.

Dans un vélo, c'est nous qui impulsions l'énergie avec nos muscles, et cette énergie est transformée, grâce à une mécanique, en un déplacement dans l'espace et dans le temps. Un film est un peu similaire : on avance dans le temps entre un point de début et un point de fin. Si on compare un film à un déplacement en vélo, il y a comme une dimension implacable aux mouvements qu'on a lancés et qu'on soutient. Et si la mécanique est bonne, le voyage est très agréable.

On pourrait comparer chaque tour de roue à un plan du film, dans lequel il y a la coexistence en permanence de tous les éléments : le sujet, c'est la force de l'énergie des personnages, ainsi que les différents composants du vélo : la selle, le guidon, la roue avant, la roue arrière, les engrenages, les pneus, l'air à l'intérieur des pneus, etc.

Nous savons que pour que le voyage se passe de la meilleure manière possible, il faut prendre soin même de l'huile sur la chaîne, que nous envisageons comme l'un des éléments du scénario. Il suffit qu'un élément soit grippé, manquant ou déficient pour que poten-

tiellement l'ensemble s'arrête, soit freiné, ou que le voyage devienne par moments très désagréable.

Par ailleurs, le vélo avance dans un espace, et l'espace dans lequel il avance, c'est l'esprit et les sensations du spectateur. Le film entre au fur et à mesure à l'intérieur de l'espace du spectateur. Et il doit y emprunter les bonnes routes, les chemins sur lesquels des pavés ne vont pas tout faire vibrer ! Ou pourquoi pas, parfois, il peut y avoir des côtes difficiles à franchir, pour lesquelles on a besoin d'encouragements, ou des pentes dangereuses où on va trop vite.

L'objet de votre travail est de faire en sorte que les conditions intérieures de l'histoire et de la narration, soient en bonnes relations avec les conditions extérieures. C'est-à-dire d'organiser la rencontre entre la mécanique du film et l'intériorité du spectateur de façon soit harmonieuse. Une relation tissée, construite, souple.

Cette vision d'un scénario comme un petit vélo, sur lequel le scénariste serait assis en train de pédaler, est bien sûr un grand pas de côté ! Mais je crois que ce pas de côté permet, par un regard tout à fait inhabituel sur les éléments constitutifs d'un scénario, d'observer certaines faiblesses, certaines difficultés, certains freins que nous ne voyions pas lorsque nous étions concentrés uniquement sur les personnages, l'histoire, etc.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Scénario et architecture
- Le flou de mouvement
- L'importance de la nature dans un scénario

Thématiques

- Espace
- Mouvement
- Technologie
- Temps
- Vélo
- Voyage

Le flou de mouvement

Une technique du cinéma d'animation au service du scénario.

La technique du « flou de mouvement », essentielle en animation pour créer des transitions fluides et naturelles, peut s'appliquer à l'écriture scénaristique pour rendre plus organiques les moments de transformation narrative.

La technique du mouvement fluide

Ce qui rend le mouvement d'un dessin animé fluide, c'est d'une part les 24 images par seconde qui décomposent les diverses positions des mouvements, et d'autre part le léger flou présent dans chaque image fixe sur les bords des objets ou des corps en mouvement. En effet, à 24 images par seconde, lorsqu'on filme des mouvements relativement rapides, chaque image étant exposée à la lumière pendant $1/48^{\text{e}}$ de seconde, les bords des objets et les objets eux-mêmes apparaissent légèrement ou très flous (car ils bougeaient pendant le temps de la prise de vue). On pourrait croire que c'est un défaut. Mais si chaque image était exposée à la lumière pendant $1/1000^{\text{e}}$ de seconde par exemple et que chaque image décomposant le mouvement était nette (c'est très facile à faire dans les appareils de prise de vue contemporains), cela semblerait *a priori* plus correct. Mais le mouvement serait comme on dit « stroboscopique » : la sensation du mouvement serait saccadée, il n'y aurait aucune fluidité, et cela ferait extrêmement mal aux yeux. On peut regarder quelques secondes de ce type de mouvement, mais au-delà de 30 secondes, c'est insupportable, on ne peut plus regarder le film. On réserve cela à des effets très ponctuels.

Ainsi, pour que le mouvement soit techniquement fluide et ressenti comme naturel par le spectateur, il doit y avoir du flou sur les mouvements. C'est bien connu dans le cinéma d'animation. Par exemple, le logiciel d'animation numérique After Effects intègre le filtre *Motion Blur*, qu'on met toujours, qui est l'une des conditions d'une animation réussie.

L'application de cette technique dans le scénario

On peut appliquer ce concept de flou de mouvements à la narration elle-même, c'est-à-dire dès l'étape du scénario : lorsque quelque chose bouge, lorsqu'il y a une transition d'un état à un autre—qu'il soit psychologique, mécanique, géographique, etc.—, pour que cela paraisse naturel et soit vécu comme tel par le spectateur, il faut qu'il y ait, dans ces moments-là, de l'imprécision, du flou, de la surprise, de l'incohérence. C'est ce qui donnera une dimension de battement de vie, presque naturelle, à ce mouvement. Si le mouvement est trop parfait, il sera ressenti comme mécanique, il donnera une impression de rigidité, justement, nous le ressentirons pas comme naturel, et nous aurons du mal à y croire.

J'invite donc à penser au *flou de mouvement* dans l'écriture du scénario, dans les moments dans l'histoire où il y a des changements forts : la naissance, la mort, la rencontre, un basculement dans l'histoire.

Pour approfondir

Lisez aussi

- L'importance de la nature dans un scénario
- Le petit vélo du scénario
- La réalité subjective

Thématiques

- Cinéma d'animation
- Flou
- Mouvement
- Nature
- Réalité

LES NOUVELLES PERSPECTIVES NARRATIVES

Pour écrire, on peut filmer ! Pourquoi pas ? Pourquoi ne pas commencer par filmer pour faire un film ? Cela peut sembler prendre les choses à l'envers, mais au contraire, cela peut être très constructif, explorons comment.

Et aussi, comment faire pour donner de l'épaisseur, du surnaturel, à nos scénarios ?

Le personnage de non-fiction

La réinvention des récits sur les réseaux sociaux.

Les influenceurs sur les réseaux sociaux ont créé un nouveau genre audiovisuel : ni fiction, ni documentaire, mais de véritables personnages construits, qu'ils interprètent, qui interagissent avec leur public. Ce phénomène redéfinit les codes du scénario par son caractère évolutif, sa récurrence situationnelle et sa relation directe avec la « communauté ».

Un langage et des pratiques audiovisuelles qui se réinventent

Le langage audiovisuel évolue beaucoup avec le phénomène des youtubeurs, démarré il y a une petite vingtaine d'années (YouTube est apparu en 2005). Ce phénomène est devenu celui des influenceurs aujourd'hui. Les genres des œuvres audiovisuelles sont donc désormais agrémentés d'une nouvelle catégorie, qui n'est ni du journal télévisé, ni du documentaire, ni du reportage, ni de la fiction. C'est une modalité particulière d'adresse directe au public, qui mixe la création de contenu vidéo avec l'animation de lives, dans lesquels l'interaction avec les *fans* se déroule de façon écrite. C'est extrêmement intéressant en termes de scénario, car dans ces lives, ce sont les spectateurs qui écrivent leurs desiderata, leurs remarques, leurs préoccupations, comme une sorte de scénario dont la personne qui se filme en live se saisit pour jouer son rôle et interagir. C'est un peu comme si le scénario s'écrivait au vu de tout le monde, par les spectateurs eux-mêmes, et l'influenceur réagit à ce script, l'interprète, comme un réalisateur. Cela crée une interaction très forte, très singulière et qui questionne évidemment la notion d'auteur de façon intrinsèque. Qui est l'auteur de ce live ? C'est clairement l'écriture du scénario qui en est le canevas, venant de ses spectateurs !

Mais bien sûr, le live lui-même est scénarisé. Quelle est sa thématique ? Qui est ce personnage ? Quelles sont ses caractéristiques ? Il y a un canevas scénaristique donné par l'auteur du live, qui est complété en direct par les spectateurs, dont les textes sont interprétés par la personne qui est devant la caméra. Bien

souvent, les vidéos qu'on trouve sur la chaîne de l'influenceur sont des extraits remonté d'un live qui a été enregistré. En effet, le live permet une spontanéité particulière, une relation directe qui suscite l'adhésion des spectateurs. L'intérêt de ces vidéos faites d'après lives réside dans leur capacité d'interaction profonde et directe entre les spectateurs et l'influenceur, que ce soit en direct, pendant le live, ou en différé, car nous sentons la réalité de l'interaction. Cette nouvelle modalité d'écriture et de relation audiovisuelle a un énorme succès, poussé aujourd'hui principalement par la plateforme TikTok, qui est désormais imitée par toutes les autres.

Un nouveau type de scénario

Cette personne, souvent seule, parfois en binôme ou en trio, qui se trouve sur les vidéos ou dans les lives, n'est pas la personne réelle. C'est une personne qui interprète un personnage, qui parfois peut se faire passer pour quelqu'un de réel, mais qui souvent est assumé en tant que personnage. C'est l'analyste très sérieux du domaine financier ou du domaine des médias, par exemple. C'est le sportif qui partage ses activités, c'est la cuisinière dans sa cuisine, c'est l'automobiliste dans sa voiture, c'est le philosophe énervé, c'est une sorte de chef viking dans son bateau, etc. Ce ne sont pas des fictions similaires aux fictions qu'on retrouve dans les histoires habituelles des films. On est bien face à des personnages qui sont scénarisés dans leur caractère, dans leurs réactions, et avec lesquels on va pouvoir interagir en direct ou en différé avec des attentes, des surprises, des émotions. Et ce n'est pas un jeu vidéo, ce sont des personnes réelles,

d'où la puissance d'humanité qui fait le succès.

La manière de consommer ce type de vidéo est tout à fait différente de la manière de consommer des fictions académiques. De prime abord, quand on y est confronté, cela semble très étrange, car on a l'impression qu'il ne se passe souvent rien, qu'on est face à quelqu'un en train d'attendre. On a aussi des lives de musiciens qui interprètent les paroles qui leur sont envoyées en direct par leurs fans, ou un live d'un personnage qui insulte les autres, toujours avec les mêmes mots, prétendant qu'il est à Dubaï, alors qu'il semble être plutôt dans le Massif Central. On a aussi les duos avec des challenges, cela s'invente et se décline de multiples manières. Et il y aura encore des inventions de nouveaux dispositifs dans cet espace.

Comment scénariser au mieux ce type de production ? Ce type de production peut produire de très fortes audiences, ce qui entraîne la production d'une réalité financière parfois florissante, par le partage de bénéfices versés par la plateforme elle-même et par les partenariats privés, car des marques proposent à ces influenceurs d'être partenaires pour valoriser leurs produits. Donc, comment travailler les scénarios de ces objets audiovisuels d'un nouveau genre ?

1. Des scénarios comme des canevas

La première clé, très importante, est que les règles du fonctionnement de ces canevas de scénarios, qu'on pourrait appeler des bibles comme on le fait pour les séries, mais je préfère employer l'expression **canevas**, évoluent et doivent être suffisamment souples pour pouvoir évoluer dans l'interaction avec leurs specta-

teurs, car l'objectif est de fédérer une communauté. On n'est pas du tout dans le modèle d'un scénario figé, « parfait », mais dans un modèle évolutif qui se repense en fonction des moments et qui doit rester à l'écoute en permanence des utilisateurs pour s'adapter de plus en plus à leurs besoins ou permettre des propositions qui semblent pertinentes par rapport à l'analyse que l'on a de l'interaction. Ce n'est pas du marketing au sens traditionnel du terme, c'est de l'écoute, de l'interaction et une adresse exacte à son public, avec lequel on est dans une interaction directe.

C'est presque une situation idéale pour vraiment travailler pour son public et non pas pour un fantasme de public, et ensuite attendre de voir si ça le rencontre ou non. C'est le rêve de tout scénariste, finalement ! C'est l'utopie de Jean-Luc Godard, de faire des films juste pour ses amis. On pourrait croire que cela formerait les expressions, mais pas du tout, car ce qui va intéresser les gens, c'est justement des scénarios singuliers, surprenants, qui les emmènent dans des mondes qui enrichissent leur quotidien, tout comme le fait le cinéma de fiction. Donc, en profondeur, on est vraiment dans la réponse aux besoins d'histoires qu'ont les êtres humains pour pouvoir se représenter eux-mêmes, donc exister.

2. La récurrence des éléments

Dans ces espaces de diffusion, il n'y a pas que des tutoriels ou des conseils de vie comme on pourrait l'imaginer, il y a tout : des histoires, de la fiction, du documentaire et surtout tout ce qu'on peut inventer de nouveau.

Autre point très important : la récurrence de la situation dans laquelle se trouve le personnage : soit il est toujours en train de manger, soit il est toujours en train de marcher dans la rue, soit il est toujours chez lui à un certain endroit, par exemple. Cette identification des caractéristiques du personnage doit être présente à peu près tout le temps, et cela est tout à fait différent d'une fiction classique. On doit prendre en compte le fait que quelqu'un qui tombe sur cette vidéo en cours de route doit tout de suite savoir de qui et de quoi il s'agit. Donc, on a des traits définissant le personnage qui doivent toujours être proéminents, évidents. Et il ne s'agit pas que du costume ou du maquillage ou de la coiffure, mais de la situation dans laquelle se trouve le personnage.

Par exemple, on peut avoir un couple de danseurs qui dansent toujours dans la rue, très bien habillés. Et lorsqu'on se retrouve devant une vidéo de ces deux mêmes danseurs dans une salle de répétition en survêtement, on est très déstabilisé, car ce ne sont plus les mêmes personnages. Pourquoi pas, bien sûr ! Mais cela peut diminuer l'adhésion des spectateurs. Là non plus, ce n'est pas un formatage. Le personnage se construit petit à petit dans l'interaction avec ses spectateurs. Tout comme Charlie Chaplin a mis plusieurs années au début du 20^e siècle pour préciser son personnage de Charlot, en fonction des interactions avec les spectateurs. Au début, c'était un personnage très violent qui attaquait les autres, et petit à petit, il l'a adouci et il en a fait ce clochard au grand cœur. Mais cela s'est construit sur plusieurs années à travers un grand nombre de courts métrages. Et une fois que son personnage a été dessiné, il l'a utilisé dans ses longs métrages.

Aujourd'hui, je ne crois pas que les personnages des

réseaux sociaux aient vocation à devenir des personnages de longs métrages. Ce ne sont pas du tout les mêmes types de récits et il n'y a aucune hiérarchie à faire entre les deux. Ce sont deux espaces bien différents de récits audiovisuels.

3. Le sujet, la thématique

Le troisième trait très important de ces nouveaux scénarios est le sujet, la thématique Est-ce le partage d'une démarche pour maigrir ? Est-ce la musique celtique, jouée en permanence dans les live par un instrumentiste talentueux ? Est-ce l'engueulade permanente ? Est-ce le chant hip-hop en continu ? Est-ce la drague ? Ce ne sont pas forcément des tutoriels sur un sujet, donnés par une personne « réelle ». Ce sont le plus souvent des personnages fabriqués. Et souvent d'ailleurs, il peut y avoir une forme de collusion entre la réalité de la personne et son personnage. On ne sait pas exactement ce qui est de la réalité de la personne et de la fiction. Cela provient de la télé-réalité, qui est très scénarisée et qui dessine une forme de capillarité importante entre la personne réelle et le personnage interprété, chose qui a à voir avec les rôles que l'on joue dans nos vies. D'ailleurs, c'est l'une des raisons pour lesquelles la télé-réalité fonctionne si bien, je pense.

4. Le rythme

Et enfin il y a le rythme qui est essentiellement différent dans les vidéos montées et dans les lives. Dans les lives, on est vraiment dans un rythme d'interaction

qui n'a pas du tout les mêmes règles qu'un live télévisuel, car on ne le consomme pas de la même manière. Là, on est dans son intimité, avec son téléphone à la main. Il peut y avoir des pauses, des temps morts, on assume qu'on regarde cette vidéo au cœur de notre quotidien. Il n'y a aucun problème avec cela. **Ce qui est important pour l'interprète, c'est sa présence à ceux qui sont de l'autre côté de leur téléphone.** Par contre, dans les montages, dans les vidéos autonomes, là, le scénario a aujourd'hui des codes très précis, notamment :

- Le hook, l'accroche initiale qui va faire qu'on va avoir envie de rester dans cette vidéo, quel que soit son style, qu'elle soit documentaire, fictionnelle, informative, musicale.
- Un travail très attentif entre l'image et le son.
- Une qualité d'image très travaillée.
- Souvent du texte sur l'écran ou des citations visuelles.

Ces éléments matériels, dans la mesure où ils peuvent être mis en œuvre par une personne seule, relèvent aujourd'hui plus de l'écriture que de la technique. Car la technique pour un long métrage de fiction, par exemple, est faite par des personnes différentes du scénariste. Dans le cas d'un influenceur, bien souvent, la personne qui scénarise est celle qui se met elle-même en scène. Donc l'écriture peut être plus directement technique et audiovisuelle. Et c'est pourtant de l'écriture scénaristique. Donc cette écriture scénaristique n'est pas qu'un scénario écrit sur du papier.

La nuance entre scénario et réalisation, cette frontière, se déplace, elle est mouvante en fonction des

moments, car il peut y avoir toute une réflexion sur les différents signes, les différents types de rythme, la nature du personnage, la nature de l'éclairage, etc., qui sont des réflexions de nature beaucoup plus scénaristique que de réalisation, et pourtant c'est au sujet de parties techniques qui *a priori* concerneraient la réalisation, mais plus à cet endroit du langage audiovisuel, où les règles sont différentes.

Améliorer toutes les productions audiovisuelles

Ce qui est certain, c'est qu'un investissement attentif à l'écriture, à la scénarisation de ce type de production audiovisuelle peut les amener à des niveaux supérieurs. Les personnes qui produisent ce type de contenu le font bien entendu. Et c'est pour cela que certains fonctionnent très bien et construisent de très grandes compétences, très spécifiques.

Mon objet est que ces compétences puissent se transmettre, être un petit peu formalisées afin que collectivement les compétences puissent s'améliorer et qu'on puisse encore plus s'enrichir les uns les autres. Car l'univers, si je puis dire, des réseaux sociaux a ces codes particuliers qui sont très étanches à l'univers des productions audiovisuelles plus traditionnelles. Et c'est à mon sens bien dommage, car les uns et les autres de toute façon s'influencent mais pourraient bénéficier d'enrichissements mutuels plus conscient, et c'est précisément pour cette raison que je l'aborde ici dans cet espace de réflexion et d'élaboration.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Prendre en compte la capillarité narrative
- Écrire un scénario de documentaire

Thématiques

- Documentaire
- Fiction
- Innovation
- Narration
- Personnage
- Réseaux sociaux
- TikTok

Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !

Méthode d'écriture et de créativité.

Face à la page blanche, les idées sont difficiles à trouver. Je propose une méthode qui est filmer des improvisations guidées avec des amis, pour générer un matériau authentique et inspirant, ancré dans la réalité.

L'irréalité de la page blanche

Face à une page blanche, il est très difficile de trouver dans sa tête toutes les idées pour faire vivre une histoire. C'est pour cette raison que, bien souvent, lors d'une discussion, les idées sortent plus facilement, car elles s'alimentent de l'échange. De la même manière, en faisant des recherches sur un sujet ou en vivant des expériences, des idées de scénarios peuvent émerger. Par exemple, si j'ai envie d'écrire un scénario dont l'histoire se déroule dans une usine de fabrication de trottinettes dans le sud de la France, je pourrais me faire embaucher dans cette usine. Même pour un scénario de fiction, j'y découvrirais tout un tas d'informations que je n'aurais jamais pu inventer. Je vais aussi y croiser des situations que je vais vivre, auxquelles je vais être confronté, et qui vont pouvoir m'inspirer.

L'observation et la vérité

Jacques Tati, par exemple, l'un des grands maîtres du gag – mais du gag fin, du gag juste, du gag humaniste – trouvait ses gags autour de lui, dans la vie. Il notait sur un carnet ce qu'il voyait. Si ses films sont si justes sur l'humanité, c'est précisément parce qu'il mettait en scène des situations empreintes de vérité, parce qu'il les avait réellement vues. Il ne s'agit donc pas d'invention, mais d'observation, ce qui donne beaucoup plus de substance et d'intérêt au film. De l'intérêt pour le spectateur, mais aussi au sens large, au sens philosophique. Cela fabrique une œuvre qui nous concerne.

Le grand dialoguiste Michel Audiard disait lui aussi qu'il écoutait et notait des phrases qu'il entendait autour de lui. Il y a d'ailleurs eu des témoignages de ses connaissances qui disaient : « Mais cette phrase dans ce film, c'est moi en fait qui l'ai dite, il m'a volé ma phrase ! » Ainsi, la force et la truculence des dialogues de Michel Audiard s'appuient sur une observation de la réalité, qui est ensuite transformée en une fiction, chargée de cette vérité, du réel. Le réel, c'est la vérité.

C'est aussi pour cette raison que beaucoup de scénaristes se basent sur leur propre vie pour écrire des histoires. Et si c'est fait sans nombrilisme, cela peut être absolument passionnant, car, encore une fois, même si cela devient une fiction, elle est basée sur quelque chose de vrai en termes humains, émotionnels et philosophiques.

Cependant, on a aussi besoin d'inventer des situations, car il y a une histoire particulière, et on ne peut pas trouver toutes les situations ou tous les dialogues de notre film dans l'observation. Comment faire pour que ces inventions aient la même vérité, la même force, la même justesse, et qu'elles proviennent de quelque chose de naturel, qui coule de source ?

Dans un film, on sent tout de suite quand un dialogue est faux, qu'il n'est pas vraiment humain, ou s'il y a quelque chose qui est cousu de fil blanc. Alors que ce qui coule naturellement peut parfois être très surprenant, et pourtant réel. On peut avoir de grandes surprises, mais ces surprises portent en elles une forme de vérité.

C'est très difficile à réussir, car quand on est seul derrière sa feuille ou son ordinateur, il n'est pas simple d'imaginer des choses vraies, car on n'est pas en train de vivre la situation vraie, on est en train de l'imagin-

er, seul à son bureau.

Jean-Luc Godard

C'est pour cette raison que Jean-Luc Godard, en parlant des scénaristes qui allaient se « mettre au vert », à la campagne, ou faire des résidences d'écriture dans des châteaux magnifiques, invités par des mécènes publics ou privés, était très critique. Il disait : « Mais comment, alors qu'ils sont isolés du monde, d'une certaine manière... Ils sont dans un certain monde, mais ils vont écrire une histoire qui ne se passe pas là. Alors, s'ils écrivent une histoire qui se passe dans un magnifique château, ça va, mais ils vont là-bas écrire des choses qui vont être abstraites par rapport à la vie. » Et il ajoutait : « Ce serait mieux qu'ils restent dans la ville et dans la réalité, qui est la réalité dont ils ont envie de parler dans leurs films. »

Jean-Luc Godard faisait des reproches à un cinéma un peu trop sage et déconnecté de la réalité. Ce fut d'ailleurs toute la démarche de la Nouvelle Vague en France dans les années 1960, dont faisait partie Jean-Luc Godard, qui était de lutter contre le « cinéma de papa » et d'aller faire des films qui concernent plus le réel, qui soient moins imaginaires et qui parlent du monde.

D'ailleurs, le premier long métrage réalisé par Jean-Luc Godard, *À bout de souffle*, tourné en 1959, avec une caméra portable dans les rues, cachée, pour que les acteurs, Jean-Paul Belmondo et Jean Seberg, puissent être dans le monde réel et que cette histoire imaginaire, cette fiction, se déroule dans le monde réel. Godard est allé jusqu'au bout de son principe. La qualité du film lui-même, sa façon très originale pour

l'époque d'être réalisé est importante : rien n'est tourné en studio, ce qui n'était pas du tout les habitudes de l'époque pour les films de fiction. Mais ce qui est aussi très important, c'est que ce film a eu un grand succès, 260 000 entrées Paris-Périphérie, ce qui est énorme pour un film un peu « expérimental », en noir et blanc qui plus est.

Cette vérité plus forte, cette intensité, apporte une certaine force, qui est en quelque sorte la source du cinéma contemporain. Il faut qu'il y ait une intensité. Les films à l'eau de rose, complètement déconnectés de la réalité, des histoires d'amour entre des enseignants américains qui vivent dans des maisons somptueuses qu'un enseignant ne pourrait jamais se payer, cela existe encore et existera toujours. Et pourquoi pas ? Ces films ont toute leur place pour le divertissement. Mais le cinéma ne peut pas être que cela.

La technique de filmer le scénario

Alors, filmer un scénario au lieu de l'écrire, qu'est-ce que cela signifie ? C'est une technique que j'ai employée et transmise dans la formation professionnelle.

Il s'agit de prendre un simple téléphone portable, par exemple. C'est beaucoup mieux si on est plusieurs. Seul, c'est un peu compliqué, mais vous pouvez, dans le cadre de votre écriture de scénario, proposer à des amis, même pendant une heure, de venir vous aider pour écrire votre scénario. Vous pouvez leur dire que cela va être très ludique, qu'on va bien s'amuser pendant une heure, et que ça va vous être très utile.

Je vous en donne le principe, que vous pourrez décliner à votre manière. Vous indiquez à chaque personne – imaginons que vous avez invité trois personnes –, qu'elle est un personnage avec un enjeu dramatique par rapport aux autres.

Donc, par exemple, très classique : une femme, le mari et l'amant. Vous leur donnez des informations : le mari ne sait pas que cet homme est l'amant, et la femme ne veut pas que son mari le sache. Par contre, l'amant préférerait que le mari le sache. Cet exemple est un poncif. Mais cela peut être difficile à vivre dans la vie, par contre. Et justement, c'est intéressant, les poncifs. Comment peut-on inventer autre chose que ce qu'on a déjà vu mille fois, mais inventer autre chose, qui soit empreint de vérité ? Si c'est trop tiré par les cheveux et que personne n'y croit, cela ne peut pas être intéressant.

Donc, vous prenez votre téléphone et vous indiquez aux personnes d'improviser. Vous allez filmer cela. Vous allez les suivre, les filmer. Et ils ne doivent pas s'arrêter. Vous faites un plan-séquence. Vous donnez un point de départ à la scène, la situation initiale. Et vous leur indiquez la situation de fin. La situation de fin, par exemple, dans cette histoire, ce serait que, finalement, l'amant décide lui aussi de garder le secret. Alors, au départ, il avait décidé de tout avouer au mari parce qu'il voudrait qu'il y ait une engueulade et il voudrait être en couple avec cette femme. C'est son vœu le plus cher. Et en fait, à la fin de la scène, il va vouloir le contraire.

Vous leur donnez un temps de 10 minutes maximum (cela peut être 5 minutes). Et ensuite, ils improvisent. Ils font ce qu'ils veulent, ils essaient. Ils ne se concertent pas entre eux. Justement, il n'y a pas d'écriture de scénario. Il y a des personnages, une situation ini-

tiale et une situation finale. Et vous les laissez improviser.

C'est mieux si ces personnes ne sont pas des acteurs. Ils peuvent rigoler en le faisant, mais ils le font sérieusement. Aussi, cette « écriture-tournée » doit être réalisée dans un décor, dans un lieu particulier. Le décor est très important. Est-ce que c'est un salon ? Ils ont le droit d'utiliser les accessoires. Ce n'est pas que du dialogue. Et ils ont le droit de faire des choses aussi, de se poursuivre, de prendre une voiture. Ce n'est pas juste une discussion, c'est aussi des situations avec des objets. Par exemple, l'un prend une chaise et menace l'autre, que sais-je. En tous cas, ils ont le droit, et c'est important, d'utiliser des accessoires.

Le décor est vraiment important. Vous pouvez leur demander de faire la même improvisation une fois dans un salon, une fois dans un parc, et même un parc qui est à côté de chez vous, une fois devant une voiture, etc. Il est important que vous fassiez faire cette improvisation à plusieurs reprises. Ils savent où ils doivent arriver, mais le chemin, c'est à eux de l'inventer. Et c'est ce que vous le filmez. En simplement une heure, vous pouvez avoir plusieurs tournages de cette scène improvisée, dans plusieurs lieux.

Créer du matériel inspirant

Je peux vous assurer que vous aurez à partir de ces tournages un matériel très inspirant pour l'écriture : des expressions, des situations, des regards, des utilisations d'accessoires, de décors, qui leur seront venus comme ça. Parce qu'eux, ils étaient en train de vivre. Ils jouaient la comédie, mais quand même, ils étaient

en train d'incarner la situation. Donc, c'est complètement différent de nous, seul dans votre tête.

Je vous ai donné un point de départ et un point d'arrivée, ce qui est bien pratique, parce que ça donne des résultats probants. Mais vous pouvez tout à fait utiliser d'autres consignes. Vous pouvez même éventuellement être beaucoup plus flou, si c'est au début de votre écriture, dire : « Bon, ben, voilà, vous vous croisez dans la rue, et tout de suite, vous avez l'impression de vous reconnaître, mais vous ne savez pas pourquoi. » Mais ils n'ont pas de nom, on ne sait pas leur biographie, etc. Ou alors vous pouvez indiquer : « Bon, ben, vous racontez votre vie à un passant dans la rue, et vous vous inventez une vie. » Et vous le faites plusieurs fois dans plusieurs lieux, ce qui pourra vous donner des idées de biographies de personnages. Ils vont s'inventer des vies incroyables, à partir de leurs vies singulières.

Pour que cette technique fonctionne, la situation dramaturgique que vous donnez n'a pas à être très précise. Il faut just donner une consigne claire, un temps limité, 10 minutes maximum. Et cela va vous aider à n'importe quelle étape de l'écriture à aller beaucoup plus vite, à collecter plein d'idées. Et vous en tirerez juste ce qui vous est utile, bien sûr.

Dans la confrontation à ces situations-là qui se sont passées devant vous, le fait d'être en relation avec ce réel, va vous aider à préciser votre idée, parce qu'il y a certaines choses dans cette situation qui vont vous sembler plus importantes que d'autres. Et c'est en choisissant ces choses que vous allez révéler au fur et mesure l'idée que vous avez au fond de vous. Ce qui ne vous parle pas, jetez-le à la poubelle, on s'en fiche. C'est un support d'interaction qui vous aide à découvrir votre propre sujet.

Il ne s'agit pas du tout de vous laisser influencer par l'univers des autres, mais plutôt que l'univers des autres vous permette de préciser le vôtre dans le contexte du monde, parce qu'une histoire, ça se passe dans le monde, et c'est un coup de projecteur qu'on met à un endroit.

L'importance du son et l'interdiction du zoom

Par ailleurs, le son est important, soyez toujours proches d'eux quand vous les filmer pour bien entendre. Il faut que vous soyez assez proche, le plus proche possible de la personne qui parle, pour que le son soit bon, que vous entendiez bien les dialogues. Parce que si la personne crie à l'autre bout de l'appartement et qu'on ne comprend pas ce qu'elle dit, ça ne va pas être exploitable pour vous. Donnez-leur cette consigne, très importante : ils n'ont le droit de parler que lorsqu'ils sont proches de la caméra. Donc, cela va vraiment vous aider. Il ne faut pas oublier que, eux, ça va beaucoup les amuser, oui, mais ils ne font pas une improvisation pour eux, ils font une improvisation pour que cela vous soit utile. Donc, vous pouvez tout à fait donner ce type de contraintes, ça ne va absolument pas les brider.

La bonne compréhension des paroles vous permettra de travailler plus facilement, et vous permettra aussi d'utiliser des outils de reconnaissance vocale, ce qui peut vous faire gagner du temps.

Je vous invite aussi à vous interdire de zoomer, ainsi vous allez toujours devoir vous rapprocher, suivre les personnages. Donc, vous serez comme acteur avec

eux. Et vous pouvez même intervenir pendant la scène, leur dire : « Tu ne veux pas refaire ça ? Fais-le autrement. » Parce que des idées peuvent vous venir pendant la scène elle-même. Ce n'est pas un problème si vous intervenez pendant.

Toucher le cinéma

Cette technique vous permet de toucher le cinéma. Vous n'êtes plus dans la théorie d'un scénario sur le papier. Déjà, vous êtes en train de faire du cinéma. Ce sont des images, des personnages qui bougent dans un décor, avec l'exploitation du décor. Donc, cela va vous donner beaucoup d'idées très concrètes et très reliées à une vérité de la vie, ce qui va apporter de la force à votre film et à votre scénario.

Et enfin, dans votre écriture, n'oubliez pas le son. Il faut toujours parler de la voix, du grain de voix, de la musique qu'on entend, de la façon dont ça résonne, du bruit de la rue. Il ne faut jamais oublier de décrire le son dans votre scénario, parce que cela donne au lecteur du scénario une sensation physique. Quand il le lira, il aura avoir l'impression de vivre le film. Le vécu du film passe beaucoup, beaucoup par le son. Le son, on est immergé dedans. L'image, on n'est pas immergé dedans. Donc n'oubliez pas, quand vous écrivez, de noter le son. Cette technique donne aussi des idées de son.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- Écrire un scénario de documentaire
- Le mind mapping pour construire un scénario

Thématiques

- Angoisse de la page blanche
- Humour
- Idées
- Improvisation
- Inspiration
- Téléphone
- Vérité

L'astuce de la télépathie

Pour un scénario rhizomique.

L'astuce narrative de la télépathie propose d'intégrer dans le scénario des transferts d'informations inexploités entre personnages, créant ainsi une dimension rhizomique qui renforce le sentiment de réel par sa complexité même.

Au-delà de la rationalité

Dans une histoire, nous considérons généralement que les informations sont transmises de façon rationnelle. Le fait que tel ou tel personnage soit au courant de telle ou telle information passe par la rationalité. C'est-à-dire : quelqu'un la lui a transmise, il l'a lue, il l'a découverte par lui-même, ou alors il est doté de pouvoirs surnaturels et l'a devinée grâce à ses capacités. Mais même dans le surnaturel, nous restons dans le cadre d'une rationalité, car le surnaturel peut constituer la normalité de l'univers du film (la diégèse) et expliquer le fait que ce personnage ait eu accès à telle ou telle information.

Je propose, pour que la logique des scénarios déborde de la stricte rationalité, non pas de basculer dans le surnaturel, mais d'envisager des transferts d'informations hors de toute explication. Par exemple, à certains moments, sur certaines choses (pas forcément les plus importantes dans le récit d'ailleurs), des connaissances ou des savoirs arriveront à certains personnages sans aucune explication, sans aucune justification rationnelle. Ainsi, le film s'inscrira dans une logique narrative en partie rhizomique, c'est-à-dire via un réseau d'interconnexions profond, complexe, inaccessible et pourtant bien réel.

Pour un effet de réel puissant

Dans la nature, il existe bien des phénomènes dont nous ignorons l'explication, qui pourtant ne sont pas surnaturels. Cette conscience, qui nous est évidente

dans le monde réel, dont nous comprenons très peu de choses, nous met, dans un film, en lien avec un réel impossible à réduire, et qui nous passionne d'autant plus que des pans entiers nous échappent. Nous pouvons explorer, essayer d'expliquer des choses inexplicables, mais elles sont tellement nombreuses que nous devons surtout accepter de vivre avec. Et ce faisant, nous nous mettons en contact avec une réalité riche et complexe, car irréductible.

L'intégrer dans l'écriture

Pour aider à mettre en œuvre cette dimension dans les scénarios, je propose l'idée d'une télépathie inexplicable, non justifiée et pourtant existante. On ne sait pas nous-même, en tant que scénariste, comment cette information est arrivée à ce personnage. On n'en sait rien, et on choisit de ne pas le chercher. Mais on donne cette information à ce personnage, on crée une télépathie non documentée ni expliquée.

L'idée est donc, dans le scénario, d'user de *l'astuce télépathique*. C'est-à-dire que le personnage sait certaines choses, et nous ne savons pas du tout comment il a pu les savoir. Peut-être y a-t-il eu une transmission de pensée, peu importe. Chacun peut, s'il le souhaite, se l'expliquer à sa manière. Mais on assume qu'il n'y a aucune explication rationnelle à cela, et qu'on ne cherchera pas à l'éclairer dans la narration. On ne peut pas l'expliquer nous même, personne ne peut l'expliquer, et pourtant cela fait partie de la réalité.

Cela aura un impact fort sur l'histoire, sur le personnage, sur le déroulement. Ne le faisons pas trop souvent, sinon les spectateurs risquent de se sentir trop

perdus et de lâcher le fil conducteur du film, de perdre leur attention. Mais, de temps en temps, par petites touches, cela ajoute au film un effet de réel très puissant.

Pour approfondir

Lisez aussi

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- La scène d'exposition
- L'importance de la nature dans un scénario

Thématiques

- Complexité
- Mystère
- Puissance
- Réalité
- Surnaturel

L'écrit à l'écran

Travailler la relation entre texte et image.

Explorons et travaillons les potentialités de la relation texte-image dans le cinéma. Présent dès l'ère muette avec les intertitres, l'écrit s'est diversifié avec le numérique, facilitant l'intégration de textes et d'habillages graphiques dans les productions cinématographiques contemporaines.

Le cinéma, bien au-delà des images

Le cinéma n'a jamais été constitué uniquement d'images et de sons, car les images peuvent restituer autre chose que des images ; elles peuvent restituer du mouvement, des tableaux, des humains, de la danse, du théâtre, tout ce qu'on veut, y compris de l'écrit. Par ailleurs, on peut aussi écrire sur les images.

Le cinéma muet (de 1895 à 1927) utilisait énormément l'écrit, les « intertitres », pour donner les dialogues importants des personnages. Dans le cinéma contemporain, il y a, dans certains films, des chapitres qui sont écrits à l'écran, que ce soit dans des films sérieux comme *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, ou dans des films humoristiques comme *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino, et bien d'autres.

Le numérique et la bascule dans l'écrit

Depuis une quinzaine d'années, le cinéma est passé en numérique pour sa prise de vue et sa post-production. Avant, le cinéma sur pellicule rendait très compliquées et chères les manipulations sur l'image. Depuis que le cinéma est passé en numérique, il est extrêmement facile d'écrire du texte à l'écran et d'intégrer ce qu'on appelle des habillages graphiques sur l'écran. Par exemple, des SMS en train d'être écrits, des dessins par-dessus l'image, des images dans l'image, et autres, sont bien plus courants qu'avant.

Le cinéaste Jean-Luc Godard a beaucoup utilisé le texte sur l'écran, notamment lorsqu'il a réalisé la

série *Histoires du cinéma*, qui était entièrement montée en vidéo. La vidéo, à cette époque-là, dans les années 80, permettait de rajouter très facilement des titres, autant qu'on voulait, sans coût supplémentaire. Au cinéma, chaque ajout représentait une opération technique qui devait être faite en laboratoire. Même un simple fondu enchaîné avait un coût non négligeable, alors qu'en vidéo, avec les outils même de l'époque, des années 80, il était tout à fait possible de rajouter des titres, des fondus enchaînés, des effets de tourné de pages, etc.

Les vidéos des réseaux sociaux, par exemple sur TikTok, utilisent énormément l'écrit sur l'écran et la relation entre les deux. La figure du youtubeur qui dit où cliquer par rapport à l'image pour s'abonner à la chaîne, par exemple, utilise même l'écrit qui est en dehors de l'écran !

Je crois qu'il est extrêmement riche d'explorer, d'essayer, de jouer avec l'écrit à l'écran, les espaces d'exploration sont encore très vierges, amusons-nous avec cela, et ce dès l'écriture du scénario.

Pour approfondir

Lisez aussi

- « Scrivener »
pour écrire un scénario
- Écrire un scénario de documentaire
- Comment écrire un scénario ?

Thématiques

- Cinéma expérimental
- Cinéma
- Écran
- Écriture
- Texte

REMERCIEMENTS

Je remercie les milliers de cinéastes d'un jour ou de toujours qui m'ont fait confiance depuis plus de 30 ans pour que je les accompagne à créer des films et innover.

Et je remercie, en ce début d'année 2025 pour leurs apports, Juliette Monnier, Jean-Yves de Lépinay, Marie Désert, Selma Toprak et Hervé Bernard.

Entrées thématiques

16mm

- Écrire un scénario de documentaire

Acteur

- A quoi sert un scénario ?

Alain Cavalier

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Alexandre Astruc

- Écrire un scénario de documentaire

Alfred Hitchcock

- Maîtriser le suspense
- L'alternance du jour et de la nuit
- La théorie de la porte qui se ferme
- Le processus d'identification au personnage
- Scénario et psychologie

Ambiance sonore

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario

Amour

- Qu'est-ce qu'une histoire ?

André Bazin

- Ontologie du scénario, partie 1

Angoisse de la page blanche

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Animal

- L'importance de la nature dans un scénario

Anthropologie

- La démarche d'enquête
- Recherche scientifique et scénario
- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Apprendre

- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Architecture

- Trouver l'inspiration dans les décors
- Scénario et architecture

Archives

- Le montage à distance

Artavazd Pelechian

- Le montage à distance

Association

- Le montage à distance

Attente

- La théorie de la porte qui se ferme

Automatisation

- Les logiciels d'écriture de scénario

Benoît Mandelbrot

- Qu'est-ce qu'une histoire ?

Brainstorming

- Le mind mapping pour construire un scénario

Bruit

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario

Budget

- A quoi sert un scénario ?
- Présenter oralement son projet de film à une commission

Changement

- Qu'est-ce qu'une histoire ?

Charlie Chaplin

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

ChatGPT

- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Cinéma d'animation

- [Le flou de mouvement](#)

Cinéma expérimental

- [L'écrit à l'écran](#)

Cinéma

- [« Scrivener » pour écrire un scénario](#)
- [Ontologie du scénario, partie 1](#)
- [L'écrit à l'écran](#)

Clé

- [La clé dans la serrure](#)

Co-construction

- [L'art du pitch](#)

Communauté

- [Voir un film ou se le faire raconter ?](#)

Compétition

- [Présenter oralement son projet de film à une commission](#)

Complexité

- [L'astuce de la télépathie](#)

Connexion

- [Le principe des conséquences et des oppositions](#)

Conscience

- Descendre l'escalier en marche arrière

Construction

- Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées
- Descendre l'escalier en marche arrière

Contexte

- La scène d'exposition
- La clé dans la serrure

Coopération

- L'art du pitch

Couleur

- La banque d'idées

Court métrage

- Prendre en compte la capillarité narrative

Création

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Créativité

- Trouver l'inspiration dans les décors
- La technique du tamis

- « Scrivener » pour écrire un scénario
- Le mind mapping pour construire un scénario

Croyance

- La fabrication des souvenirs
- La technique du trompe l'œil

David Lynch

- La démarche d'enquête
- Qu'est-ce qu'un scénario ?
- Le remplacement de personnages
- Rêve, psychanalyse et scénario

Découverte

- La technique du tamis
- La démarche d'enquête

Démocratie

- De la liberté du spectateur

Désordre

- Qu'est-ce qu'un scénario ?

Dessin

- Dessiner pour écrire

Dialogue

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario
- Dialogues indispensables ?

Documentaire

- Le montage à distance
- Le personnage de non-fiction
- Écrire un scénario de documentaire
- Présenter oralement son projet de film à une commission

Dramaturgie

- Maîtriser le suspense
- Qu'est-ce qu'une histoire ?
- L'écriture du scénario à l'aune du DVD
- La scène d'exposition
- La clé dans la serrure
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?
- Le mind mapping pour construire un scénario
- Comment écrire un scénario ?

DVD

- L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Eau

- La technique des doigts palmés

Échecs

- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

École de cinéma

- Les logiciels d'écriture de scénario

Écologie

- Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées

Écran

- L'écrit à l'écran

Écriture

- La « vérité » du scénario
- Sérendipité et écriture de scénario
- Écrire un scénario de documentaire
- Les logiciels d'écriture de scénario
- « Scrivener » pour écrire un scénario
- Le mind mapping pour construire un scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique
- Comment écrire un scénario ?
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- L'écrit à l'écran
- Nos émotions vécues comme source du scénario
- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Émotion

- La fabrication des souvenirs
- L'astuce du charmeur de serpent
- L'ascenseur émotionnel
- Le processus d'identification au personnage
- Nos émotions vécues comme source du scénario

Empathie

- L'application du sans contact
- Le processus d'identification au personnage

Énergie

- Le bouton poussoir
- La théorie de la porte qui se ferme
- Pour une considération pondérée des personnages

Enquête

- La démarche d'enquête

Escalier

- Trouver l'inspiration dans les décors
- Descendre l'escalier en marche arrière

Espace

- Scénario et architecture
- Le petit vélo du scénario

Éthique

- La rétention informationnelle
- De la liberté du spectateur
- L'ascenseur émotionnel

Ethnologie

- La démarche d'enquête

Europe

- Le remplacement de personnages

Fiction

- Le personnage de non-fiction

- Présenter oralement son projet de film à une commission
- La technique du trompe l'œil

Finalité

- Qu'est-ce qu'une histoire ?

Financement

- Écrire un scénario de documentaire

Flou

- La technique du tamis
- Le flou de mouvement

Formation

- Le mind mapping pour construire un scénario

Frottement

- La réalité subjectivée

Hasard

- La technique du tamis
- Sérendipité et écriture de scénario
- La banque d'idées

Histoire

- Un film au passé
- Comment écrire un scénario ?
- Le bouton poussoir
- Descendre l'escalier en marche arrière
- Recherche scientifique et scénario

- Voir un film ou se le faire raconter ?

Humain

- Anthropomorphisme et scénario
- L'importance de la nature dans un scénario

Humanité

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Humour

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !

Idées

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- La banque d'idées
- Le mind mapping pour construire un scénario

Identité

- Le remplacement de personnages

Imagination

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario
- Le mind mapping pour construire un scénario

Improvisation

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- Qu'est-ce qu'un scénario ?

Incarnation

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Incompréhension

- La scène d'exposition

Inconscient

- Dessiner pour écrire
- Le remplacement de personnages
- Rêve, psychanalyse et scénario

Information

- La rétention informationnelle
- De la liberté du spectateur

Informatique

- « Scrivener » pour écrire un scénario

Innovation

- Le personnage de non-fiction
- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Inspiration

- Trouver l'inspiration dans les décors
- La technique du tamis
- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- Dessiner pour écrire

Instagram

- Prendre en compte la capillarité narrative

Intelligence artificielle

- A quoi sert un scénario ?
- Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées
- La banque d'idées
- Scénario et intelligence artificielle : vers de nouveaux sujets ?

Intelligence

- Jouer de la reconstruction narrative

Intention

- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Le mind mapping pour construire un scénario

Interactivité

- L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Intériorité

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Intuition

- La « vérité » du scénario
- La technique du tamis

Joie

- Nos émotions vécues comme source du scénario

Jugement

- La « vérité » du scénario

Lâcher-prise

- Sérendipité et écriture de scénario

Langage

- Un film au passé

Liberté

- De la liberté du spectateur
- Voir un film ou se le faire raconter ?

Lien

- La fabrication des souvenirs
- La technique des doigts palmés

Littérature

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Logiciel

- Les logiciels d'écriture de scénario
- « Scrivener » pour écrire un scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Long métrage

- Prendre en compte la capillarité narrative

Lucidité

- Descendre l'escalier en marche arrière

Maîtrise

- La « vérité » du scénario

Manipulation

- La rétention informationnelle
- L'astuce du charmeur de serpent
- L'ascenseur émotionnel

Mathématiques

- Recherche scientifique et scénario

Mémoire

- La fabrication des souvenirs
- Jouer de la reconstruction narrative
- Voir un film ou se le faire raconter ?

Mensonge

- La rétention informationnelle

Mindmapping

- Le mind mapping pour construire un scénario

Monde

- La scène d'exposition

Montage

- Le montage à distance
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Mouvement

- Scénario et architecture
- Le flou de mouvement
- Le petit vélo du scénario

Musique

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario
- L'astuce du charmeur de serpent

Mystère

- L'astuce de la télépathie
- La démarche d'enquête
- La scène d'exposition
- Rêve, psychanalyse et scénario

Narration

- Le personnage de non-fiction
- Maîtriser le suspense
- La clé dans la serrure
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?
- Comment écrire un scénario ?
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- La théorie de la porte qui se ferme

Nature

- L'alternance du jour et de la nuit
- Anthropomorphisme et scénario

- L'importance de la nature dans un scénario
- Le flou de mouvement

Netflix

- Prendre en compte la capillarité narrative

Neurosciences

- Jouer de la reconstruction narrative

Nostalgie

- Nos émotions vécues comme source du scénario

Nouveaux médias

- L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Numérique

- L'écriture du scénario à l'aune du DVD

Orateur

- Présenter oralement son projet de film à une commission

Organisation

- A quoi sert un scénario ?
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Ouverture

- L'art du pitch

Palimpseste

- Prendre en compte la capillarité narrative

Papier

- La banque d'idées

Parole

- Dialogues indispensables ?
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Partage

- Voir un film ou se le faire raconter ?

Participation

- Voir un film ou se le faire raconter ?

Passé

- Un film au passé
- Descendre l'escalier en marche arrière

Peau

- L'application du sans contact

Pédagogie

- Les logiciels d'écriture de scénario

Personnage

- Le personnage de non-fiction

- Le processus d'identification au personnage
- Scénario et psychologie

Peur

- L'astuce du charmeur de serpent
- Nos émotions vécues comme source du scénario

Philosophie

- Qu'est-ce qu'un scénario ?
- Ontologie du scénario, partie 1
- Recherche scientifique et scénario

Plaisir

- Jouer de la reconstruction narrative

Plan-séquence

- Qu'est-ce qu'un scénario ?

Police

- La démarche d'enquête

Porte

- La théorie de la porte qui se ferme

Producteur

- Présenter oralement son projet de film à une commission

Profondeur

- La scène d'exposition

Projection

- Le processus d'identification au personnage
- Rêve, psychanalyse et scénario

Projet

- Écrire un scénario de documentaire
- Présenter oralement son projet de film à une commission

Prototype

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Psychanalyse

- Descendre l'escalier en marche arrière
- Le processus d'identification au personnage
- Rêve, psychanalyse et scénario
- Scénario et psychologie

Psychologie

- Anthropomorphisme et scénario
- Scénario et psychologie

Puissance

- L'astuce de la télépathie
- Le bouton poussoir
- La technique des doigts palmés

Réalisateur

- Présenter oralement son projet de film à une commission

Réalisation

- Maîtriser le suspense

Réalité

- L'astuce de la télépathie
- La réalité subjectivée
- Le flou de mouvement

Relation

- Prendre en compte la capillarité narrative
- La technique des doigts palmés

Rencontre

- Sérendipité et écriture de scénario

Répétition

- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Réseaux sociaux

- Le personnage de non-fiction
- Prendre en compte la capillarité narrative

Respect

- De la liberté du spectateur

Rêve

- La réalité subjectivée

Richesse

- La technique du tamis

Risque

- Nos émotions vécues comme source du scénario

Ruines

- Un film au passé

Rythme

- L'alternance du jour et de la nuit
- L'astuce du charmeur de serpent

Sac à dos

- Pour une considération pondérée des personnages

Scénario

- L'art du pitch
- La « vérité » du scénario
- La technique du tamis
- Maîtriser le suspense
- Scénario et architecture
- Sérendipité et écriture de scénario
- Écrire un scénario de documentaire
- La scène d'exposition
- Présenter oralement son projet de film à une commission
- Qu'est-ce qu'un scénario ?
- « Scrivener » pour écrire un scénario
- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?
- Le mind mapping pour construire un scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

- Ontologie du scénario, partie 1
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable
- De la liberté du spectateur
- Nos émotions vécues comme source du scénario
- Scénario et psychologie

Science

- Recherche scientifique et scénario

Sensation

- Pour une considération pondérée des personnages

Sensible

- Comment écrire un scénario ?

Série

- La démarche d'enquête

Serpent

- L'astuce du charmeur de serpent

Serrure

- La clé dans la serrure

Sigmund Freud

- Scénario et psychologie

Sincérité

- Dialogues indispensables ?

- Le processus d'identification au personnage

Sociologie

- La démarche d'enquête
- Recherche scientifique et scénario

Soleil

- L'alternance du jour et de la nuit

Son

- Prendre le son en compte dans l'écriture de scénario
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Souvenir

- Le montage à distance
- Prendre en compte la capillarité narrative
- La fabrication des souvenirs

Stanley Kubrick

- Un film au passé
- Scénario et psychologie

Structure

- Utiliser Chat GPT pour structurer ses idées
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Subjectivité

- La réalité subjectivée

Surimpression

- Le montage à distance

Surnaturel

- L'astuce de la télépathie
- L'importance de la nature dans un scénario

Synthèse

- L'art du pitch

Technologie

- Le petit vélo du scénario

Téléphone

- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- Testez vos scénarios avec votre téléphone portable

Temps

- Un film au passé
- Le petit vélo du scénario
- Le principe des conséquences et des oppositions

Terre

- L'alternance du jour et de la nuit

Texte

- L'écrit à l'écran

TikTok

- Le personnage de non-fiction
- Prendre en compte la capillarité narrative

Tissu

- La réalité subjectivée

Toucher

- L'application du sans contact

Tournage

- A quoi sert un scénario ?
- Scénario et architecture
- La technique du trompe l'œil
- Les spécificités de l'écriture scénaristique

Travail

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Travelling

- Scénario et architecture

Tristesse

- Nos émotions vécues comme source du scénario

Univers

- La scène d'exposition
- La technique du trompe l'œil

Vélo

- Le petit vélo du scénario

Vérité

- La « vérité » du scénario
- Filmez vos scénarios au lieu de les écrire !
- Écrire un scénario de documentaire
- Dialogues indispensables ?

Vie

- Anthropomorphisme et scénario
- Le principe des conséquences et des oppositions

Vitre

- La technique du trompe l'œil
- L'application du sans contact

Voix-in

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Voix-off

- La voix-off : amie ou ennemie du scénario ?

Voyage

- Le petit vélo du scénario

Wachowski (frères puis soeurs)

- Le remplacement de personnages

Créer, penser, écrire des scénarii aujourd'hui

Benoît Labourdette

Outils et techniques pour l'écriture de scénario et la construction de projets de films.

Dans notre monde où des intelligences artificielles créent directement des films à partir des désirs de leurs auteurs exprimés en très peu de mots, dans ce monde où les films de 3h30 dans les salles obscures côtoient les vidéos de 10 secondes sur les réseaux sociaux, lesquels ont besoin de scénarios, pourquoi, et qu'est-ce qu'un scénario ?

Un scénario est-il encore utile à l'époque où chacun a dans sa poche un matériel de création audiovisuelle de niveau quasiment professionnel ? À quoi sert le scénario ?

Pour les auteurs, réalisateurs, producteurs et surtout créateurs de contenu, comme on les nomme le plus souvent aujourd'hui, je crois que le scénario, ses modes de création, d'écriture, ses façons de raconter les histoires, est un outil extrêmement puissant pour nous aider à créer les œuvres audiovisuelles les plus importantes possibles et qui rencontreront au mieux leur public aujourd'hui et demain, dans leurs espaces respectifs de diffusion, que ce soit la salle de cinéma, l'écran de télévision, la plateforme de SVOD, les sites de vidéos communautaires ou les nouveaux médias construits exclusivement autour de la vidéo collabora-

tive comme TikTok.

Ce guide n'a pas la prétention d'être exhaustif, mais il s'appuie sur des expériences concrètes, celles que j'ai vécues et celles que j'ai fait vivre. Depuis plus de 30 ans, j'ai accompagné des milliers de personnes dans la réalisation de films de tous genres, j'ai fondé et dirigé plusieurs festivals de cinéma, j'ai créé de nombreux événements innovants autour de l'audiovisuel, et j'ai également siégé dans des commissions d'aide à la création. Ce que je partage ici est donc subjectif et concret, issu de mon parcours et de mes observations en pratique.

Édition du 23 juillet 2026

Lien vers le livre en ligne :

<https://www.benoitlabourdette.com/les-ressources/creer-penser-ecrire-des-scenarii-aujourd-hui/>

