

Table des matières

De l'autre côté du miroir	9
L'artifice de la fiction	10
Mystère et plaisir	11
La dramaturgie au quotidien	11
Mode d'emploi	13
Nourrir votre pratique	14
Pratiquer l'écriture	14
Votre liberté	15
Mise en forme	19
Votre premier lecteur : le producteur	19
Première qualité essentielle : l'orthographe	20
Seconde qualité essentielle : la fluidité	21
Concrètement, un scénario comporte quatre parties obligatoires	21
1. La page de titre	21
2. Le synopsis	22
3. La continuité dialoguée	23
4. La note d'intention	32
5. La note de réalisation	32
6. Pitcher son projet	33
7. Les annexes	34
Rédiger sa note d'intention	37
Pièges : ce qu'une note d'intention n'est pas	37
Fonction de la note d'intention	37
Éléments techniques obligatoires de la note d'intention	40
Les trois questions fondamentales auxquelles l'auteur doit répondre	41
Suspension consentie de l'incrédulité	45
Le plaisir d'y croire	46
Le vraisemblable n'est pas le vrai	46

Maintenir la suspension.....	47
Dimension émotionnelle	49
Mondes imaginaires ou réalistes.....	49
Les impossibilités vraisemblables	50
Le contre-pied volontaire	51
La rupture assumée	52
Le nanar	53
Point de vue et focalisation	57
Celui qui raconte.....	57
Construire la confiance	58
Qui est dans la voiture?.....	59
Changer de focalisation.....	60
Trois types de focalisation.....	61
La structure ternaire	67
Trois temps: installer, exploiter, résoudre.....	67
Incident déclencheur.....	69
Chronologie et narration	73
Le récit n'est pas l'histoire.....	74
Structures imbriquées	75
Système des faits et milking	79
Unité d'action	79
Le cas de <i>Retour vers le futur</i>	80
Exploitation et milking	82
Le topper, <i>milking</i> ultime	85
Le point d'entrée dans le récit	89
Les portes du récit.....	89
Quand Blanche-Neige était petite.....	90
Le cas de <i>La Guerre des étoiles</i>	91
Surprendre d'entrée de jeu.....	92
Démarrer par une situation de conflit	93
Installation par l'échec	93
Installation par la réussite.....	95
Démarrer par le monde ordinaire.....	96
Poser les vrais enjeux	98
Commencer par la fin	98
Qui est l'ennemi?.....	99
Points d'entrée à fausse piste.....	100

Démarrer dans le feu de l'action (<i>in media res</i>)	101
Conjuguer les approches	102
Charnières dramatiques, rebondissements	107
Points de non-retour	108
Choix et renoncement	108
Charnières mineures et majeures	108
Préparation et décision	109
Mouvement, tension et rupture dramatique	110
Dans <i>La Guerre des étoiles</i>	111
Charnière émotionnelle	112
Les charnières dans l'acte II	112
Le rythme narratif	117
Rythmer la structure	118
Rythmer une séquence	119
Rythmer la didascalie	120
Tension psychologique	121
<i>24 heures chrono</i>	122
La narration lente	123
Alternance et transformations	125
Caractériser les personnages et l'univers	129
Comment rendre un récit vivant	130
Le MacGuffin	135
Comment rendre un univers crédible	135
Intégrer les personnages et l'univers du récit	140
Attachement et identification	140
Caractériser du début à la fin	143
Communication verbale et non verbale	147
Plusieurs moyens pour caractériser	148
Créer des dialogues crédibles	149
Communiquer par l'action	150
Non-dit et sous-texte	152
La puissance des icônes	155
L'intérêt des stars	160
Icônes et clichés	161
Communication subliminale	163
Faire évoluer les personnages	167
Qui est le protagoniste ?	168

Choix et transformation	168
La régression, une évolution négative.....	169
Cas des personnages récurrents.....	170
Équilibrer surprise et vraisemblance	170
Symboles et mythologie	171
Vie et transformation.....	172
Les 7 points de Truby (résumé).....	173
Le voyage du héros de Campbell (résumé).....	174
Le parcours du héros de Joseph Campbell.....	177
Les points de Truby.....	182
Le fantôme dans le scénario	189
Le passé des personnages.....	190
Suggérer ce qui n'est pas montré	190
L'alcoolisme du capitaine Haddock	192
Construire un fantôme	193
Approche par les enjeux	194
Conflits et obstacles	197
Buts, désirs, espérance	198
Trois types d'obstacles	198
Des obstacles générant du conflit	198
Conflits entre adversaires	202
Conflits entre alliés.....	203
Enchaîner les conflits.....	204
Les antagonistes	207
Quelques archétypes d'adversaires	210
Animaux, objets et extraterrestres.....	212
Les valeurs de l'ennemi.....	213
Opposition en quatre points.....	214
Ironie dramatique, suspense et quiproquos	219
Un décalage d'information	220
Différentes échelles.....	220
Victimes	222
Résolution ou fin ouverte	223
Éviter le deus ex machina.....	223
Annonce-paiement	227
L'art de la préparation.....	228
Promesse de conflit.....	228

Paiement direct.....	230
Effets de surprise	230
Gare à l'effet téléphoné	231
Être à la hauteur des attentes.....	231
Le gros lot.....	232
Les outils du développement	235
Pitching, développement, notes préparatoires.....	236
Scène-à-scène (traitement).....	237
Dualité fonctionnelle de la continuité dialoguée	241
Les effets dramatiques	245
Les trois temps du drama.....	246
Attendu et inattendu	247
Permis de tricher	248
Le cas de <i>Léon</i>	249
Types d'effets dramatiques	250
Effets comiques	251
Par la caricature, l'exagération.....	253
Par le détournement.....	254
Par le contraste	255
Rire de tout	258
Enchaînement des effets	258
Encore <i>La Guerre des étoiles</i>	260
Les ellipses temporelles	263
Ellipses naturelles.....	264
Préserver le spectateur.....	265
Ellipses de connivence	266
Ellipses de dissimulation.....	267
Préparer un twist.....	268
Utilisations particulières.....	269
Les flashs	273
Les intrigues secondaires	281
Une histoire dans l'histoire	281
Des fonctions multiples	282
Fausse pistes et renversements	289
Attente et anticipation.....	289
Préparer le renversement	290
Exploiter un mystère	290

Utilisation de flashes et d'ellipses de dissimulation.....	292
Le positionnement de l'auteur.....	293
La posture schizophrénique de l'auteur	297
Une logique plurielle.....	297
Explorer les différents points de vue de vos personnages	299
Comment y parvenir	300
Les trois points cruciaux	301
1. Connais ton univers.....	301
2. Sache où va ton récit.....	302
3. Réécris	303
La schizophrénie de l'auteur comme sujet.....	303
La morale de l'histoire	307
Les clés du système de valeur.....	310
Et la morale de l'auteur dans tout ça?	311
À univers différents, systèmes de valeurs différents ..	312
Jouer avec les codes de la fiction	317
Les apparences de la réalité.....	324
Le détournement des codes	326
Index	331