

ATELIER DE DÉVELOPPEMENT AVANCÉ

© Emmanuel Oberg - ID2 Films - Tous droits réservés

Merci de noter que ce document est fourni à titre d'exemple

Pour les détails pratiques et les tarifs, merci de consulter www.id2films.com

Cet atelier est conçu pour se dérouler sur 3 jours, avec un maximum de 12 participants.

DESCRIPTION GÉNÉRALE :

Pendant les deux premières journées, nous analysons les principaux outils dramatiques utilisés pour lire, évaluer et développer des scénarios de long métrage cinéma.

Pendant le dernier jour, nous nous concentrons sur les aspects pratiques du développement: outils d'écriture et de développement, étapes d'écriture, le travail avec le scénariste (ou le producteur pour les scénaristes), etc...

Les films suivants doivent être vus avant l'atelier :

- Un jour sans fin (Harold Ramis)
- Amadeus (M. Forman)
- Retour vers le Futur (R. Zemeckis)
- Psychose (A. Hitchcock)
- La Garçonnière (B. Wilder)

CONTENU:

JOUR 1

THEORIE 1 (Gestion du conflit: protagoniste, objectif, obstacles, conflit, et émotions)

Pendant cette session, nous étudions les principaux outils structurels. On voit comment générer et gérer les conflits pour susciter et maintenir l'intérêt du public pendant le film, de façon à amener le spectateur à s'identifier au protagoniste. On étudie la véritable structure en trois actes (pas celle de Syd Field ou de Robert McKee), et le lien entre les personnages et l'action. On analyse un extrait de *Frenzy* pour voir comment on peut structurer une séquence de 13 minutes au sein d'un long métrage de la même façon que l'œuvre entière. On étudie la genèse du processus d'identification avec *Ridicule*, le lien entre conflit et émotion avec *Elephant Man*, le rôle de l'incident déclencheur et la notion de co-protagonistes avec *Alien*, les obstacles externes avec *Die Hard 2*, et l'exploitation d'un fort obstacle interne avec le climax de *Cyrano de Bergerac*.

Extraits vidéo : *Frenzy* (A. Hitchcock), *Ridicule* (P. Leconte), *Elephant Man* (D. Lynch), *Alien* (Ridley Scott), *Die Hard 2* (Renny Harlin), *Cyrano de Bergerac* (J.P. Rappeneau).

THEORIE 2 (Gestion du point de vue/info: mystère, surprise, ironie dramatique et suspense)

Pendant cette session, on voit comment le scénariste peut jouer avec le public et utiliser différents outils pour manipuler le point de vue du spectateur. Avec la surprise, découvrir quelque chose que l'on ignore. Avec le mystère, en savoir juste assez pour comprendre que l'on ne sait pas tout. Avec l'ironie dramatique, en savoir plus que les personnages, et adorer ça. Tout ceci naturellement illustré d'extraits : *Ridicule* pour une ironie dramatique locale, *Le*

Bouffon du Roi pour un festival d'installations, *Mary à tout prix* pour une ironie dramatique double et un « qui pro quo », *Cyrano de Bergerac* pour une double exploitation, *Les Lumières de la Ville* pour une résolution visuelle d'une ironie structurelle, *Misery* pour une ironie dont la victime est l'antagoniste, et *Psychose* pour une brillante combinaison de mystère, surprise et ironie dramatique, ainsi qu'un changement réussi de protagoniste.

Extraits vidéo : *Ridicule* (P. Leconte), *Le Bouffon du Roi* (N. Panama), *Mary a tout prix* (Frères Farelli), *Cyrano de Bergerac* (J.P. Rappeneau), *Les lumières de la ville* (C. Chaplin), *Misery* (Rob Reiner), *Psychose* (A. Hitchcock).

JOUR 2

THEORIE 3 (Gestion de l'information : exposition, activité, dialogue et ellipses)

Dans ce module, on étudie les différents outils à la disposition du scénariste pour véhiculer des informations au spectateur. On voit comment utiliser l'exposition ou le flashback pour narrer des événements passés, et comment utiliser l'activité pour montrer au lieu de dire. On voit également comment sont écrits de bons dialogues, et comment on peut utiliser des ellipses, narratives ou non, pour éviter de gaspiller du temps à l'image. Parmi les extraits, *Frenzy* pour illustrer la technique de l'exposition, *Rio Bravo* pour l'activité, *Un Air de Famille* pour le dialogue et *Parenthood* pour une ellipse narrative.

Extraits vidéo : *Frenzy* (A. Hitchcock), *Rio Bravo* (H. Hawks), *Un Air de Famille* (C. Klapish), *Parenthood* (R. Howard).

THEORIE 4 (préparation / paiement)

Dans ce module, on se concentre sur les différents moyens d'utiliser un outil essentiel, la préparation / paiement. Comment justifier l'existence d'éléments susceptibles d'être rejetés par le public, comment intensifier l'implication émotionnelle du public, ou comment donner à un élément une signification précise. On voit des extraits d'*Aliens* et de *Jurassic Park*, pour montrer comment un Blockbuster peut oublier de préparer un élément essentiel et générer un *deus ex machina*, et comment un autre parvient à l'éviter. On fait finalement une synthèse de tous les outils parcourus en analysant en détail un extrait de *La Garçonnière* (Extrait vidéo + scénario en anglais), pour démontrer l'utilisation efficace et créative de l'ironie dramatique, de la préparation, de l'activité, du dialogue et du conflit.

Extraits vidéo: *Jurassic Park* (S. Spielberg), *Aliens* (J. Cameron), *La Garçonnière* (B. Wilder)

Analyse détaillée d'un extrait de *La Garçonnière* (scénario et extrait vidéo).

ANALYSE DE FILM : RETOUR VERS LE FUTUR (R. Zemeckis)

JOUR 3

Pendant ce dernier jour, on étudie en détail le processus de développement, du point de vue du Producteur ou du responsable du développement (ou du scénariste / réalisateur s'il s'agit de l'atelier adapté pour ce public), de façon très pratique et concrète : quels sont les différents stades de développement, les principales ressources et les décisions clés ; les outils les plus utiles, et d'une manière générale la façon de limiter le nombre d'erreurs commises durant le processus de façon à obtenir les meilleurs scénarios possibles... Mais avant de nous plonger dans ce sujet, nous analysons un excellent film, en outre très utile d'un point de vue pédagogique :

ANALYSE DE FILM : UN JOUR SANS FIN (H. Ramis)

Le processus de développement

Il existe une différence de taille entre un scénariste qui souhaite avant tout s'exprimer et un scénariste qui veut jouer avec le public, en racontant un récit mêlant sens, émotion et distraction. Dans le premier cas, la discussion est avant tout subjective (le scénariste aime ou n'aime pas un élément, ça le soulage ou non). Dans le second cas, la discussion peut être plus objective : cela fonctionne ou non pour le spectateur et l'on peut argumenter.

Si l'on voit l'expérience cinématographique comme une forme de communication (entre le scénariste/réalisateur et le public), le développement d'un scénario, de l'idée originale au scénario définitif, peut être vu comme une façon d'améliorer la communication entre le scénariste et le spectateur, à condition que ce soit la volonté du scénariste.

Après avoir étudié les différents outils dramatiques, nous verrons donc comment utiliser ces connaissances de façon pratique, tout au long du processus de développement.

En théorie : de l'idée originale au scénario tourné

Idéal... pour qui ?

Quelles évaluations ?

Quelles ressources ?

Scénariste ou Producteur ? Celui qui initie le projet mène souvent le jeu

Adaptation or scénario original ? L'origine du projet influence la nature du travail

En réalité : l'impact dominant des 4 éléments

En pratique, la théorie est affectée par quatre éléments principaux : le temps, l'argent, la créativité, la psychologie.

Le temps & l'argent

La créativité & la psychologie

Les étapes de développement : outils de présentation et outils d'écriture

C'est là que se trouve l'un des principaux problèmes liés au développement : les étapes classiques de développement ne constituent pas des outils pratiques d'écriture. Ce qui est source de confusion, de frustration, et souvent, de chaos.

Étapes et outils de présentation

Définition & utilisation.

Pitch

Synopsis

Traitement

Scénario

Étapes et outils d'écriture

Définition & utilisation.

Squelette, définition des personnages, définition des relations

Séquencier

Suite de scène

Scénario

Outils pratiques

Comment lire un scénario

Checklist

Problèmes & solutions