

B.O.A. Éditions

MANUEL D'ANALYSE

MANUEL DE L'ANALYSTE

Philippe Perret

version Mai 2016

Table des matières

1	Introduction	4
1.0.1	Ouverture dans une nouvelle fenêtre	4
1.0.2	Fonctionnement des onglets	4
1.0.3	Onglet “Plan structurel”	4
1.0.4	Onglet “Paradigme de Field”	5
1.0.5	Onglet “Brins”	5
1.0.6	Onglet “Fondamentales”	5
1.0.7	Onglet “Scènes”	5
1.0.8	Onglet “Diagramme dramatique”	6
1.0.9	Onglet “Scène classées”	6
1.0.10	Onglet “Synopsis”	7
1.0.11	Onglet “Personnages”	7
1.0.12	Onglet “Brins”	7
1.0.13	Onglet “Notes”	7
1.0.14	Onglet “Informations”	8
1.0.15	Onglet “Procédés”	8
1.0.16	Onglet “Questions dramatiques”	8
1.0.17	Éléments supplémentaires	8
2	Rédaction d’une analyse	9
2.1	Présentation des analyses MYE	9
2.2	Fichier d’introduction de l’analyse	10
2.2.1	Création d’une nouvelle analyse	10
2.2.2	1. Collecte	10
2.2.3	2. Analyse objective de la collecte	11
2.2.4	3. Analyse subjective	11
2.2.5	4. La leçon tirée du film	11
3	La collecte	12
3.1	Fichier principal de la collecte	12
3.1.1	Utilisation du bundle TextMate de collecte	13
3.1.2	Tutoriel collecte avec TextMate	13
3.1.3	Collecte en ligne	13

3.1.4	Tutoriel vidéo du collecteur en ligne	13
-------	---	----

Chapitre 1

Introduction

Bienvenue dans le manuel de l’analyste de LA BOITE À OUTILS DE L’AUTEUR. Ce manuel va vous apporter toutes les informations indispensables pour participer aux analyses fouillées du site.

1.0.1 Ouverture dans une nouvelle fenêtre

Comme vous avez certainement pu le constater, certaines analyses s’ouvrent dans une fenêtre indépendante du site, autonome. Ce sont les analyses dites “TM” (pour “TextMate” puisqu’elles sont conçues à l’aide du bundle d’analyse). Cette ouverture autonome permet d’occuper toute la place de la page.

En conséquence, il est conseillé de laisser la page originale du site ouverte pour pouvoir y revenir facilement.

1.0.2 Fonctionnement des onglets

Les “onglets” se trouvent dans la bande supérieure de la fenêtre d’une analyse de film.

Ils fonctionnent comme des interrupteurs, c’est-à-dire que la partie qu’ils concernent est affichée si l’onglet est activé, ou masquée si l’onglet est désactivé. Ce comportement a été choisi pour permettre de juxtaposer divers éléments d’analyse même éloignés.

Mais cela signifie également que lorsque vous avez activé plusieurs onglets dont les contenus remplissent déjà la page, les onglets suivants que vous activerez sembleront être sans effet puisque le contenu qu’ils révèlent s’affichera en bas de votre page. Il faut donc rejoindre le bas de cette page pour les lire.

1.0.3 Onglet “Plan structurel”

L’onglet “plan structurel” permet d’afficher le plan général de la structure du film, c’est-à-dire ses grands actes (EXPOSITION, DÉVELOPPEMENT, DÉNOUEMENT) ainsi que ses scènes-clés (ou *scènes formelles*).

Sur ce plan structurel, les scènes formelles parfaitement placées selon le Paradigme de Field sont en verts, les scènes décalées sont en rouge.

En activant également l’onglet “Paradigme de Field”, on peut confronter ce plan structurel au Paradigme de Field absolu du film, pour mesurer les décalages que l’un peut avoir envers l’autre.

Astuce : En glissant la souris sur les scènes, on peut voir s’afficher leur résumé. Si on clique dessus, les fiches s’affichent en haut à droite.

1.0.4 Onglet “Paradigme de Field”

L’onglet “Paradigme de Field”, s’il est présent, permet d’afficher le... *Paradigme de Field Augmenté* absolu pour le film courant, c’est-à-dire l’emplacement idéal des scènes-formelles et la durée idéale des actes en fonction de la durée du-dit film.

On peut confronter ce modèle absolu au plan structurel particulier du film en activant aussi l’onglet “Plan structurel”.

Sous le paradigme absolu sont indiqués les décalages que le modèle absolu peut avoir avec le film en particulier.

1.0.5 Onglet “Brins”

L’onglet “Timeline des scènes” permet d’afficher une ligne de temps horizontale où sont représentées l’intégralité des scènes (ou des séquences selon la profondeur de l’analyse).

Chaque scène est représentée par un rectangle de couleur différente et son résumé est affiché au-dessus, de travers (il est possible que vous soyez obligé de zoomer dans la page pour pouvoir les lire).

En glissant votre souris sur cette ligne de temps, vous faites apparaître la fiche de la scène.

Cette timeline permet de donner une idée de la “densité” temporelle du film, de son rythme au niveau de la découpe en scènes.

1.0.6 Onglet “Fondamentales”

Cet onglet affiche les *Fondamentales* du film (cf. le cours) si elles sont été établies.

Un titre rappelle chaque fois le contenu de chaque fondamentale.

Lorsque le film met en scène plusieurs protagonistes, chacun d’entre eux possède son propre groupe de Fondamentales.

1.0.7 Onglet “Scènes”

Cet onglet présente un listing complet des scènes du film (ou des séquences en fonction de la profondeur de l’analyse) avec des informations temporelles et autres.

On peut retrouver dans ce listing les informations sur chaque scène.
En cliquant sur le lien “Données générales”, on affiche un panneau qui donne toutes les informations sur la scène concernée.

Dans ce panneau, cliquer sur le lien “Citations et relations” permet d’afficher toutes les citations faites de la scène (dans les notes, dans les documents rédigés, etc.) ainsi que toutes les relations qu’elle entretient (avec les personnages, les thèmes, les brins, etc).

1.0.8 Onglet “Diagramme dramatique”

Cet onglet, s’il existe, permet d’afficher le *Diagramme Dramatique* du film, directement inspiré du concept de **Pyramique Dramatique** développé par Sylvain Rigollot.

Ce concept dessine la *courbe dramatique* du film à partir des *questions* (dramatique ou pas) que le spectateur peut se poser. Un personnage entre dans une pièce, plusieurs questions en découlent, chacune d’entre elle, quelle que soit son intensité, va incrémenter d’une valeur la courbe dramatique : Qui est ce personnage ? (+1) Que va-t-il faire ? (+1) Quel est le lieu dans lequel il rentre ? (+1). Dès qu’une réponse à l’une de ces questions est donnée, la courbe dramatique se décrémente d’une valeur. On apprend que le personnage est le voisin ($=> -1$).

C’est un moyen très intelligent de représenter la tension et l’intérêt que le spectateur peut avoir pour le film.

En glissant la souris sur le diagramme dramatique, vous affichez la fiche de la scène survolée, ainsi que l’intensité courante de la courbe dramatique. Lorsque vous vous trouvez sur une nouvelle question ou une réponse donnée, question et réponse s’affichent sous le diagramme et un crochet supérieur affiche l’emplacement temporisé de la question (l’endroit du film où elle a été posée) et l’emplacement temporisé de la réponse, si réponse il y a eu (l’endroit du film où la réponse a été donnée).

1.0.9 Onglet “Scène classées”

Cet onglet affiche le classement des scènes par durée, les scènes les plus longues en premier, les scènes les plus courtes en dernier.

Un encart en haut du panneau donne une description statistique concernant les scènes :

- Le nombre total de scènes ;
- La scène la plus longue ;
- La scène la plus courte ;
- La moyenne de durée d’une scène.

Astuce : En cliquant sur le numéro de la scène, on peut présenter sa fiche et indiquer sa position dans le film sur la timeline générale (la ligne de couleur sous les onglets).

1.0.10 Onglet “Synopsis”

Cet onglet affiche le synopsis complet du film.

Astuce : En cliquant sur le nom d’un personnage, on peut lire sa fiche descriptive.

1.0.11 Onglet “Personnages”

Cet onglet affiche les données sur les personnages du film, avec des informations principalement temporelles sur le personnage :

- son entrée en scène ;
- sa sortie de scène ;
- sa durée de jeu (en fonction des scènes dans lesquelles il est présent) ;
- le pourcentage de temps que cela représente par rapport à la durée totale du film.

Une ligne de temps (*timeline*) représentant toute la durée du film, depuis le début à gauche jusqu’à la fin à droite, sous ces informations temporelles, indique quand le personnage est présent dans le film.

En cliquant sur le lien “Citations et relations” en regard du nom d’un personnage, on peut obtenir une multitude d’autres informations sur les endroits où est cité le personnage (notes, documents, etc.) ainsi que les relations qu’il entretient avec les autres éléments (personnages, brins, etc.).

Enfin, un encart en haut à droite du panneau présente le classement par durée de présence à l’écran de tous les personnages avec le pourcentage de temps total que cela représente.

1.0.12 Onglet “Brins”

S’il existe, cet onglet présente la description statistique des *brins* de l’histoire (cf. le cours pour connaître la définition des brins), à commencer par les brins “personnages” (constitués de toutes les scènes où le personnage est présent) et les brins “relation inter-personnages” (constitués de toutes les scènes où deux personnages sont en relation).

1.0.13 Onglet “Notes”

Si des notes existent sur le film, cet onglet s’affiche et permet de présenter la liste de ces notes.

1.0.14 Onglet “Informations”

Si cet onglet existe, il présente la liste des informations récoltées au cours du film.

1.0.15 Onglet “Procédés”

Cet onglet présente la liste des procédés relevés dans le film.

Notez que suivant la profondeur de l’analyse, seuls quelques procédés peuvent avoir été relevés, cette liste ne prétend donc pas toujours être exhaustive.

1.0.16 Onglet “Questions dramatiques”

S’il existe, cet onglet affiche la liste chronologique des *Questions Dramatiques* qui se sont posées au cours du film, celles collectées par l’analyse.

Noter que ce sont ces questions dramatiques que l’on retrouvera dans le *diagramme dramatique* du film (cf. cet onglet).

1.0.17 Éléments supplémentaires

En plus de ces éléments communs, on trouve dans la fiche des questions dramatiques l’indication de la réponse (la *réponse dramatique* à la question posée, avec sa position sur le ligne de temps du film.

Chapitre 2

Rédaction d'une analyse

- [Présentation des analyses MYE](#)
- [Réalisation d'un fichier de table des matières](#)
- [Fichier d'introduction de l'analyse](#)

2.1 Présentation des analyses MYE

Les “Analyses MYE” sont des analyses fonctionnent sur la base de trois types de fichier :

- **markdown**. Pour écrire toute sorte d'articles,
- **yaml**. Pour réaliser toute sorte de listings (procédés, notes, etc.),
- **evc**. Format propre pour les évènements.

Réalisation d'un fichier de table des matières

Pour réaliser un fichier de table des matières, il faut créer le fichier :

`tdm.yaml`

... à la racine du dossier de l'analyse.

Dans ce fichier, on appelle chaque fichier à l'aide d'une définition :

-

```
path:      path/to/file.ext
titre:     Titre à donner dans le fichier de l'analyse
```

Le `path` se calcule depuis la racine du dossier de l'analyse du film concerné.
D'autres éléments peuvent être définis comme :

-

...

`incipit:` Un texte qui sera ajouté en haut du fichier, en
 italic et en plus petit.
`conclusion:` Un texte qui sera ajouté à la fin du fichier.

Note : `incipit` et `conclusion` sont utiles par exemple pour les fichiers YAML et EVC qui ne peuvent pas contenir de texte hors de leurs rubriques normales.

2.2 Fichier d'introduction de l'analyse

S'il existe un fichier à la racine du dossier d'analyse qui s'appelle :

`introduction.tm`

... alors il est automatiquement chargé en début d'analyse.

2.2.1 Création d'une nouvelle analyse

Pour créer une nouvelle analyse, vous devez avoir le grade suffisant, c'est-à-dire le grade d'**Analyste confirmé**.

Avec ce grade, dans votre bureau, vous trouvez un formulaire permettant de définir la nouvelle analyse. Assurez-vous bien que cette analyse n'est pas encore lancée par un autre analyste en consultant la liste des analyses en cours (dont vous pouvez atteindre la liste depuis ce formulaire justement).

Ce fichier présente le protocole d'analyse de film adopté sur La Boîte à Outils de l'Auteur.

2.2.2 1. Collecte

Collecte des informations générales du film pour réalisation de l'entête du fichier et création de son entrée dans le (pour cette opération, le grade administrateur est requis — si vous ne possédez pas ce grade, vous pouvez demander à un administrateur de créer la fiche pour vous).

Collecte systématique des informations du film au format de fichier `.film` propre aux analyses de La Boîte à Outils de l'Auteur (pour ce faire, vous pouvez utiliser le [bundle TextMate d'analyse de film](#) ou utiliser l'[outil de collecte en ligne](#)).

Cette collecte se fait le plus rigoureusement possible, en visionnant le film scène après scène, plan après plan, en relevant chaque information, chaque procédés, chaque conflit, etc. rencontré, de la façon la plus objective possible.

2.2.3 2. Analyse objective de la collecte

Une fois la collecte rigoureuse opérée, on peut produire les premiers résultats statistiques qui permettent de tirer des premières conclusions.

Les premiers fichiers d'analyse sont donc des fichiers qui s'appuie intégralement sur les résultats statistiques et en tirent les conséquences qui s'imposent.

C'est dans cette partie notamment qu'on pourra déterminer le **protagoniste** en fonction des temps de présence des personnages, qu'on pourra déterminer le plan adopté par l'auteur, etc.

Un autre fichier pourra comparer les résultats statistiques du film avec les résultats statistiques des autres films déjà analysés.

2.2.4 3. Analyse subjective

Fort de tous ces éléments, l'analyste possédant un grade suffisant pourra rédiger des fichiers d'analyse plus subjectifs s'appuyant sur les données collectées et les conclusions tirées ainsi que sur ses propres impressions.

Ces fichiers pourront mettre en exergue un élément qui n'apparaît pas, ou trop peu, dans l'analyse objective, ou souligner des points remarquables du film.

2.2.5 4. La leçon tirée du film

Dans un dernier temps, il s'agira de déterminer la *leçon d'écriture* qu'on peut tirer du film et de l'explicitier en détail, le plus précisément possible.

Cette "leçon" s'appuie sur un point particulièrement remarquable du film qui permet donc de le prendre comme illustration d'un procédé d'écriture particulier.

Cette leçon n'est pas évidente à déterminer pour un apprenti-analyste ou un apprenti-auteur, c'est la raison pour laquelle elle n'est pas obligatoire pour les grades inférieurs.

[Noter que suivant son grade, et particulièrement pour les grades inférieurs, l'analyste est accompagné tout au long de son analyse, une aide lui est apportée ainsi qu'un regard critique sur les documents qu'il produit, qui lui permettent d'approfondir de façon dirigée son travail d'analyse.

En d'autres termes, un analyste qui débute sur La Boîte à Outils de l'Auteur se retrouve accompagné par des analystes plus chevronnés déjà présents. Aucune crainte à avoir !]

Chapitre 3

La collecte

3.1 Fichier principal de la collecte

Le **fichier principal de collecte** est le fichier duquel est tiré l'analyse complète du film. Il contient presque toutes les informations sur le film.

Ce *fichier principal de collecte* est un fichier normalisé qui permet de relever très vite les informations des films. Ce *très vite* est bien entendu très relatif, sachant qu'on ne peut pas aller plus vite que le film lui-même sans l'avoir vu au moins deux ou trois fois.

De façon globale, ce fichier est constitué d'une première partie, l'entête, qui contient les informations générales sur le film (titre, réalisateur, année, etc.) et la seconde partie, la plus longue, contient le détail de tous les éléments, insérés dans des scènes.

Voici un petit aperçu de ce fichier :

```
#!TMFILM
```

```
TITRE:   The Maze Runner
ANNEE:   2014
ID:      TheMazeRunner2014
REAL:    Wes Ball
PITCH:
FIN:     1:46:15
```

```
OPTION: SUBFOLDER
```

```
SCENE:0:00:20
```

```
RESUME: Arrivée de [PERSO#Thomas] au "bloc".
```

```
SYNOPSIS: [PERSO#Thomas] se réveille, comme sortant de l'eau, dans un ascenseur.
```

```
KEYFONCTION: Incident déclencheur
```

```
CARPERSO#Thomas: Il a peur, il appelle au secours.
```

```
CARPERSO#Thomas: Il court, s'enfuit en sortant de l'ascenseur.
```

SCENE:0:05:00

RESUME: L'explication de ce monde par [PERSO#Alby], découverte des lieux. Les règles.

FONCTION: Fonction de la scène

SYNOPSIS: Synopsis

EVENT#1: 0:05:35 [PERSO#Thomas] fait la connaissance de [PERSO#Newt].

EVENT#2: 0:07:20 [PERSO#Thomas] fait la connaissance de [PERSO#Chuck]. Chuck lui a mont

EVENT#3: 0:08:10 Première découverte des coureurs qui reviennent du labyrinthe ([PERSO#

EVENT#4: 0:08:30 On apprend que c'est un Labyrinthe.

Si vous avez la chance d'être sur Mac et de posséder l'éditeur TextMate, alors cette relève est simplifiée par un *bundle* qui rend la collecte sûre et rapide, comme vous pouvez le constater dans le [tutoriel consacré à la collecte](#).

Pour tout savoir sur le bundle TextMate, .

Vous pouvez également utiliser l'[éditeur en ligne sur le site](#) qui permet presque d'obtenir le même résultat. Voir .

3.1.1 Utilisation du bundle TextMate de collecte

À développer

3.1.2 Tutoriel collecte avec TextMate

La collecte des informations du film est très aisée grâce au bundle TextMate. Vous pouvez le constater en consultant le screencast ci-dessous qui se passe de commentaires;-).

IFRAME DU SCREENCAST ICI

3.1.3 Collecte en ligne

La collecte en ligne sera bientôt possible grâce au [collecteur d'analyse en ligne](#).

3.1.4 Tutoriel vidéo du collecteur en ligne

Mettre ici un frame pour le tutoriel vidéo de l'utilisation du collecteur en ligne