

MÉTHODE, PISTES, IDÉES...

Critiquer : du grec κρινειν «krinein», signifiant «séparer», «choisir», «décider», «passer au tamis», le verbe critiquer désigne en premier lieu une démarche d'analyse. Il s'agit de se livrer à l'examen des œuvres littéraires et artistiques, afin d'en dégager les qualités et les défauts.

Réaliser une critique de film, ce n'est pas dire que l'on a aimé ou non, c'est avant tout rechercher dans le film les éléments qui en font une oeuvre intéressante, voire majeure, ou, au contraire, les éléments qui le rendent imparfait.

Il ne faut pas perdre de vue que l'objectif de la critique de film est d'informer un spectateur potentiel afin de le persuader ou de le dissuader de voir le film.

La critique de cinéma procède donc de la démarche analytique et de la démarche argumentative.

Il existe des revues spécialisées dans la critique de films. Les plus célèbres sont Les Cahiers du cinéma et Positif, qui ont porté la rédaction de critiques au rang d'exercices de style littéraires.

Avec la naissance de nouveaux médias, la critique de film a aussi pris la forme d'émissions, radio (Le masque et la plume) ou TV (rubriques des journaux télévisés, d'émission de divertissement ou émissions à part entière).

Enfin, désormais, la critique s'affiche sur le web : rubriques cinéma des quotidiens, webzine (Critikat), revues universitaires (Cadrages) et séquences vidéos.





DES GOÛTS ET DES COULEURS...

Bien sûr, toute critique de film comporte une part de *subjectivité*. Il est difficile de faire abstraction de son ressenti, le cinéma étant un art de l'émotion.

Le journaliste des *Inrockuptibles* base sa mauvaise critique sur :

- le manque d'originalité : le film serait trop inspiré du maître de l'animation « gothique » Tim Burton.

- un scénario sans surprise et très mièvre.

- des personnages trop caricaturaux.

Il faut aussi remarquer que bien souvent, le journaliste respecte une *ligne éditoriale* dictée par le journal auquel il appartient. La réputation subversive des *Inrockuptibles* a sans doute aussi influencé la critique de ce film, en décalage avec l'ensemble des avis de la presse.

Dans le cas de *L'Étrange pouvoir de Norman*, le journaliste des *Inrockuptibles* a répondu aux attentes des lecteurs du magazine, en restant fidèle à sa ligne éditoriale.

Sans ligne éditoriale clairement définie, pour réaliser une critique efficace, il faut s'efforcer de trouver des éléments dans le film qui pourront justifier un ressenti de spectateur.

La ligne éditoriale des *Inrockuptibles* :

« Nous avons toujours voulu que *Les Inrocks* soit en mouvement permanent, réfractaire au sur-place et aux institutions, fidèle à son esprit d'insoumission, en quête de nouveauté et tourné vers l'avenir. »

Christian Fevret,
fondateur des
Inrockuptibles.

SUBJECTIVITÉ :

La subjectivité s'oppose à l'objectivité en cela qu'elle permet à l'auteur d'exprimer ses idées personnelles. Est subjectif ce qui dépend de moi ou d'un point de vue particulier. Un jugement est subjectif s'il reflète les passions, les préjugés et les choix personnels d'un sujet.

LIGNE ÉDITORIALE :

C'est l'ensemble des valeurs et critères qui guident une rédaction dans les arbitrages qu'elle fait face à "l'actualité". Choix dans la hiérarchisation, dans les angles, dans les points de vue, dans le ton...

SUR QUELS ÉLÉMENTS UNE CRITIQUE DE FILM REPOSE-T-ELLE ?

Qu'est-ce qu'un bon film ?

On peut lire à ce sujet le compte-rendu de lecture de l'essai du critique de cinéma Laurent Jullier qui s'est penché sur la question sur le site erudit.org, dans lequel il présente six critères de jugement de goût en matière de

cinéma : le succès, la technique, l'édification, l'émotion, l'originalité, la cohérence. À partir de nombreux exemples empruntés à la critique ou aux conversations de tous les jours, il décortique l'usage, le sens et les conditions de validité de ces critères.

De manière plus pragmatique, on peut s'appuyer sur l'analyse d'éléments constitutifs d'un film de fiction pour argumenter une critique de cinéma : scénario, personnages, jeu des acteurs, et esthétique.

I. Le scénario :

Qu'est-ce qu'un bon scénario ?

Vaste question aux réponses multiples... Le scénario est en quelque sorte la colonne vertébrale du film. Il repose sur des principes dramaturgiques traditionnels. C'est cette dramaturgie qui va tenir le spectateur en haleine jusqu'au bout du film.

Pour en savoir plus sur les ressorts d'un scénario, voir *Annexe 1* : article « Écrire un scénario » de Jean Marie ROTH, auteur de *L'écriture de scénario*.

Un scénario doit donc a priori respecter des règles dramaturgiques. Sa structure est généralement composée de 3 étapes :

Étape 1 : L'exposition : on présente les personnages, le cadre et l'action. L'élément déclencheur conclut souvent cette étape et débouche sur l'étape 2.

Étape 2 : L'action. Elle s'organise autour d'un conflit, qui surgit sous la forme d'une opposition, d'un obstacle (individu, objet, situation, trait de caractère, hasard, élément naturel, sensation, sentiment...) qui se définit par rapport à une volonté, une envie, un besoin, un désir, autrement dit un objectif.

«Pour faire un bon film il faut trois choses : une bonne histoire, une bonne histoire et une bonne histoire» (Jean Gabin)

Le conflit est donc l'« opposition entre objectif et obstacle ».

(Y. Lavandier, *La dramaturgie*)

Tout drame recèle un conflit soit par rapport aux protagonistes soit par rapport aux spectateurs. Tout conflit génère de l'émotion.

L'étape 2 se termine souvent par un climax, noeud de l'histoire, point culminant de l'histoire.

Étape 3 : La conclusion (le dénouement).

C'est l'étape finale de l'histoire qui doit apporter la solution, dénouer la situation, résoudre l'énigme, aplanir l'opposition ou l'obstacle...

SCÉNARIO :

Document écrit décrivant le film qui sera tourné. (Larousse)

DRAMATURGIE :

Voir en particulier : <http://lel.fltr.ucl.ac.be/ftp/lhecs/Lavandier.pdf>

DRAME :

Pièce, film, etc., d'un caractère général grave, mettant en jeu des sentiments pathétiques et des conflits sociaux ou psychologiques (par opposition à la comédie). (Larousse)

En pratique :

Lorsqu'on veut utiliser l'analyse du scénario comme argument dans une critique de film, il faut se demander :

- Le déroulement de l'histoire a-t-il connu des «temps morts», des ralentissements générant de l'ennui chez le spectateur ?

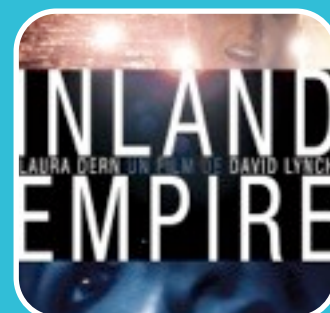
- Les noeuds de l'intrigue ont-ils été tous résolus ?
- Le rythme de l'histoire est-il lent ? Rapide ? (Attention : cette remarque est particulièrement liée à la subjectivité du rédacteur. Un film lent n'est pas forcément synonyme de film ennuyeux. De la même façon, l'action ne peut être le seul critère pour déterminer la qualité d'un

film (voir par exemple la filmographie de Steven Seagal...) Lorsqu'on constate que le rythme est lent ou rapide, il faut se demander si ce choix est justifié : produit-il du sens ? Correspond-il à des attendus dictés par le genre ?



Le seul critère d'un scénario respectant une dramaturgie classique ne suffit pas à juger de la qualité d'un film.

Par exemple, le cinéma de David Lynch rompt avec ces règles et s'affranchit des étapes traditionnelles du récit. Pourtant, ses films reçoivent toujours un accueil très favorable de la critique et il est considéré comme un auteur majeur du cinéma contemporain.



Dans *Esthétique du film et relations de cause à effet*, Laurent Jullier explique bien comment deux conceptions du cinéma s'opposent en s'appuyant précisément sur la question dramaturgique. Il propose donc de dépasser ce seul critère et de considérer tout film comme une oeuvre, dont la qualité artistique ne reposerait pas seulement sur les modalités dramaturgiques. Il reprend ainsi dix caractéristiques de l'art parmi celles que propose Ellen Dissanayake dans «*What is art for ?*» pour dépasser ce qu'elle appelle la «définition occidentale avancée» de l'art. (Voir en ligne).

Ainsi la qualité artistique d'un film peut aussi se lire dans la virtuosité de la réalisation (voir par exemple la filmographie de Clint Eastwood, qui maîtrise parfaitement l'art classique de raconter des histoires.), dans le plaisir sensuel, l'innovation technique, etc...

Les dialogues :

Dialoguiste a longtemps été un métier du cinéma. Certains auteurs restent encore des références dans l'art du dialogue (Jacques Prévert, Michel Audiard, Henri Jeanson...).

Le dialogue a deux fonctions : faire avancer l'action et caractériser un personnage.

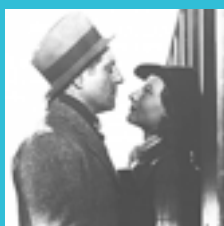
En pratique :

Quels reproches peut-on faire aux dialogues ?

- d'être trop explicatif : le personnage dit ce qu'il pense ou ressent, alors que ce sont ses actes qui auraient dû l'exprimer. De même, raconter un événement à l'écran n'a pas de sens : le scénario doit prévoir un retour en arrière pour le raconter par l'image. (Le cinéma est avant tout un art de la monstration)

- d'être trop long : des dialogues trop longs ont un effet soporifique pour le spectateur.
- de combler les lacunes du scénario : le dialogue sert à allonger la durée du film, il n'a d'utilité ni pour faire avancer l'intrigue, ni pour caractériser les personnages.
- de délivrer un message : le message doit passer par les situations vécues par les personnages et leurs réactions et non par leurs paroles.

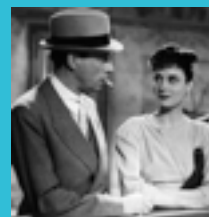
L'ART DU DIALOGUE : QUELQUES CÉLÈBRES RÉPLIQUES



Quai des brumes, Marcel Carné (1938) - Dialogues : Jacques Prévert :
«T'as d'beaux yeux, tu sais ?»

«Vaut mieux avoir cette tête-là que pas de tête du tout».

Hôtel du nord, Marcel Carné (1938) - Dialogues : Henri Jeanson :
«Atmosphère, atmosphère, est-ce que j'ai une gueule d'atmosphère ?»



Les Tontons flingueurs, Georges Lautner (1963) - Dialogues : Michel Audiard :
«Bougez pas ! Les mains sur la table. Je vous préviens qu'on a la puissance de feu d'un croiseur et des flingues de concours.»



«Je vais lui montrer qui c'est Raoul. Aux quatre coins de Paris qu'on va le retrouver, éparpillé par petits bouts, façon puzzle. Moi, quand on m'en fait trop je correctionne plus : je dynamite, je disperse, je ventile !

Taxi Driver, Martin Scorsese (1976) :
« You talkin' to me? You talkin' to me? You talkin' to me? Then who the hell else are you talkin' to? You talkin' to me? Well I'm the only one here. Who the fuck do you think you're talking to? »



À noter que dans ce cas précis, la célébrité de la réplique doit être attribuée au jeu de l'acteur. Devenue culte, et classée 10° parmi les répliques les plus célèbres du cinéma américain, la réplique sera abondamment citée dans des films (*Retour vers le futur*3, *La haine*, *Le roi lion*), des séries TV (*Les Simpson*, *South Park*) ou des émissions (José Garcia dans *Nulle part ailleurs*).

Pour la petite histoire, Robert de Niro a improvisé cette séquence dans le film selon un exercice d'acting de sa professeur d'art dramatique, en s'inspirant de Bruce Springsteen qu'il avait vu en 1975 lors d'un concert au Roxy de Los Angeles, s'adressant à la foule en liesse par un «You talkin' to me?».

C'est pourquoi il ne faut pas oublier que l'art du dialogue n'est rien sans le charisme et l'art du comédien.

II) Les personnages et le jeu des acteurs :

PARADOXE :

du grec «*para*» παρα (contre) et «*doxa*» δοξα (opinion), le **paradoxe** désigne une idée ou une proposition à première vue choquante ou surprenante, qui va à l'encontre du sens commun.

Avant la naissance du cinéma, la question de la qualité du jeu de l'acteur s'est posée, bien sûr, dans le cadre du théâtre. Ainsi Diderot, au XVIII^e siècle, théorise sur l'art du comédien et rédige un essai sous la forme d'un petit dialogue théâtral, *Le paradoxe du comédien*, dans

lequel il réfléchit sur l'art du comédien et soutient l'idée que le grand acteur est celui qui est capable d'exprimer une émotion qu'il ne ressent pas : d'où le terme «paradoxe» (*moins on sent, plus on fait sentir*). Diderot distingue deux types de jeux d'acteurs : celui qui consiste à ressentir les émotions que l'on joue («jouer d'âme») et celui qui repose sur le paraître, à jouer sans ressentir («jouer d'intelligence»). C'est le deuxième qui, selon lui, est le plus convaincant.

Après la naissance du cinéma, les acteurs ont développé des techniques particulières et variées, propres au théâtre. Ainsi, dans la période du cinéma muet, les acteurs ont-ils développé une manière de jouer très accentuée, de façon

à pouvoir exprimer par leurs attitudes et les expressions de leur visage ce que la voix exprime habituellement. La mise en scène fut donc conditionnée par la technique, les gros plans sur les visages permettant au spectateur de bien saisir les sentiments et les pensées des personnages...

La naissance du cinéma sonore va modifier nettement le jeu des acteurs, qui doivent encore être capable d'exprimer corporellement toute une palette de sentiments, mais de manière plus nuancée.

Écoles et techniques se développent, la plus célèbre restant l'*Actor's Studio*, aux États-Unis, qui, depuis les années 50 a formé une grande partie des stars hollywoodiennes.

En pratique :

Que peut-on attendre d'un bon acteur ?

- Qu'il incarne son personnage, qu'il lui donne une personnalité crédible et cohérente .
- Qu'il transmette des émotions au spectateur.
- Qu'il fasse oublier l'acteur derrière le personnage.
- Qu'il ne joue pas de manière caricaturale.
- Qu'il prononce ses dialogues de manière naturelle.
- ...

Un « **mime** » sur Internet est une iconographie ou une expression persistante au sein d'une communauté virtuelle. Elle prend la forme d'expressions, d'illustrations, de photographies ou bien encore de personnes plus ou moins célèbres.

Avec le développement des moyens numériques de communication, une prestation peut même devenir une raillerie généralisée. Le **mime** par exemple devient alors une sorte d'hommage inversé.

Voir par exemple, le **mime** sur la prestation jugée ratée de Marion Cotillard dans le film *The Dark Knight rises*, qui a fait ricaner le web à ses dépens...

«LA MÉTHODE»

Les célèbres cours de l'**Actor's Studio** sont basés sur la méthode de Stanislavski, professeur d'art dramatique russe qui prônait une identification totale de l'acteur avec son personnage. Le plus célèbre directeur de l'école, Lee Strasberg, a quelque peu renversé la problématique : il estimait en effet que, plutôt que de s'identifier, l'acteur devait se libérer et puiser en lui-même les émotions adéquates. Même si régulièrement critiquée, cette technique aboutit parfois à des interprétations d'une grande profondeur et d'une troublante vérité.

Les personnages :

Si la réussite d'un personnage est intimement liée à l'acteur qui l'incarne, elle relève également de la dramaturgie. Le procédé de création et de développement d'un personnage s'appelle la caractérisation. C'est elle qui va permettre au spectateur-lecteur de croire à son « existence » et de s'intéresser aux événements auquel il va être confronté.

On peut caractériser un personnage par :

- Ses actes. Comment réagit-il confronté aux éléments perturbateurs ?

- Son objectif général ou ses objectifs intermédiaires. Quel est le but qu'il s'est fixé ? Quels sont les buts qu'il se fixe pour atteindre ce but principal ?

- Ses motivations, ses désirs. Qu'est-ce qui le pousse à agir ?

- Les moyens choisis pour atteindre l'objectif. Quels sont les choix qu'il fait pour atteindre son but principal ?

En pratique :

Lorsqu'une caractérisation est réussie, le créateur du personnage est parvenu à :

- montrer les traits de caractère importants par rapport au déroulement de l'histoire.

- créer un personnage cohérent.

- faire sentir que ses personnages sont uniques.



Attention :

Le protagoniste est généralement positif, ou évoluant de manière à le devenir, de façon à provoquer chez le spectateur un phénomène d'empathie nécessaire à l'identification.

Cependant, ce n'est pas toujours le cas. Depuis Fritz Lang et son horrible *Docteur Mabuse*, on sait qu'il est possible d'intéresser un spectateur-lecteur à des personnages foncièrement mauvais. Dans la même veine de film dont le protagoniste est un vrai « méchant » de cinéma, on peut citer aussi *Seul contre tous*, Gaspard Noé (1999), *C'est arrivé près de chez vous*, Rémi Belvaux, André Bonzel, Benoît Poelvoorde (1992), *Orange mécanique*, Stanley Kubrick (1971)...

III) L'esthétique : voir et entendre ...

Les deux sens sollicités dans le cinéma sont la vue et l'ouïe. Réfléchir et analyser ce qui dans un film fait appel à ces deux sens, amène inéluctablement certes à se poser la question du Beau. Cependant, si cette question peut s'appliquer de manière pertinente à un grand nombre de films classiques, il convient désormais de dépasser les considérations platoniciennes ou hegelienues.

Le mot esthétique vient du grec αἴσθησις «esthêsis» signifiant la sensation.

Il renvoie dans ce dossier aux procédés qui font du film un objet sensible. Les deux sens sollicités dans le cinéma restant l'ouïe et la vue.

En effet, on peut, bien entendu, considérer que la qualité d'un film tient à l'émotion sensuelle provoquée par la construction du plan, l'harmonie des couleurs, du son ou de la musique, ou encore de l'adéquation entre l'image et la musique. De nombreux réalisateurs ont ainsi emprunté à l'art pictural leur mise en scène (voir en particulier les comédies musicales de Vicente Minnelli, le travail sur la lumière et la saturation dans les films de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro, les constructions picturales de *Tigre et Dragon* de Ang Lee, *Hero* ou *La cité interdite* de Zhang Yimou).

Toutefois, on sait depuis l'explosion des canons classiques de l'art, que la qualité d'une œuvre ne réside plus seulement dans le sentiment de Beau qu'elle aurait vocation à susciter. Qu'il s'agisse du grotesque, depuis Jérôme Bosch, en passant par les œuvres inspirées de Goya, jusqu'aux artistes écorchés du XX^e siècle (Francis Bacon par exemple), mais aussi du

côté des littéraires, avec Charles Baudelaire et ses *Fleurs du mal* (Cf *Une charogne*), que ce critère de beauté n'est pas pertinent pour déterminer la qualité d'une œuvre.

Alors ?

Plutôt que de s'appliquer à déterminer si une œuvre se plie à des critères dépendants de valeurs subjectives, peut-être est-il plus pertinent de déterminer si les éléments visuels et/ou auditifs d'une œuvre peuvent représenter un intérêt pour le spectateur : Il n'existe donc pas une esthétique, mais plusieurs, relevant tantôt d'une appréciation personnelle, tantôt d'une inscription dans un genre - esthétique du fantastique (l'atmosphère du film contribue ou non au sentiment d'insécurité), de science-fiction (qui contribue à rendre crédible un univers), etc. - tantôt d'une personnalisation stylistique (le cinéma de Tim Burton par exemple), etc.

En pratique :

Le travail sur l'image peut donc représenter un intérêt pour le spectateur. On peut prendre comme points de repère :

- la construction des plans.
- l'utilisation des couleurs, de la lumière.
- l'utilisation de la musique (voir à ce sujet la présentation faite par Arnaud Leclerc dans le dossier [Fantastique](#) !).
- la création des décors et des costumes.



La Cité interdite, Zang Yimou (2006)

Non solum sed etiam...

D'autres éléments peuvent fonder une critique de cinéma, qui sont spécifiquement générique :

Ainsi, l'appréciation du comique d'un film doit reposer sur l'analyse des différents types de comique : de mots, de situation, de caractère ou de gestes.

Dans un film documentaire, tout ce qui relève de la dramaturgie est hors sujet. Il faut s'intéresser à la question du choix : choix du sujet, des sujets, des objets, des cadrages, choix des commentaires, etc.

Il ne faut pas oublier non plus que les films sont porteurs de sens : même s'il est parfois excessif de parler de «message», comme si chaque oeuvre était travaillée par une sens intrinsèque caché qu'il appartiendrait à chacun de découvrir, il n'en reste pas moins que l'image est souvent porteuse de valeurs qui peuvent aussi représenter l'intérêt du film.

Indications bibliographiques :

La critique de cinéma, René Prédal, Armand Colin, Coll. Cinéma 128

Esthétique du film, Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marié et Marc Vernet, Nathan cinéma

La dramaturgie : les mécanismes du récit, Yves Lavandier, Ed. Le clown et l'enfant.

Écrire un scénario, Michel Chion, Cahiers du cinéma

Paradoxe sur le comédien, Denis Diderot

Qu'est-ce qu'un bon film, Lurent Jullier, La Dispute

[Esthétique du film et relations de cause à effet](#), Laurent Jullier, erudit.org

ANNEXE :
Les Fondamentaux de la
dramaturgie, Jean-Marie Roth
Forum.cineastes.com

• **L'idée**

Tout film, quel qu'il soit, prend pour base une idée.

Il s'agit du résumé, en une ligne, de l'enjeu principal de l'intrigue.

Ex : Deux policiers recherchent un psychopathe qui choisit ses victimes en fonction des sept péchés capitaux.

Il s'agit de l'idée de "Seven".

Bien entendu, en donnant juste cette idée à 10 scénaristes différents, vous obtiendrez 10 films totalement différents. C'est pourquoi une idée n'est pas juridiquement protégeable.

A dire vrai, la formulation exacte de votre idée n'a de raison d'être que pour vous. Elle vous sert de repère constant, tout au long de votre travail.

A chaque instant de l'écriture, vous devez vous demander si ce que vous écrivez correspond bien à votre idée.

Ainsi, moins votre idée sera claire, plus vous risquerez de tomber dans le terrible piège du hors sujet. Et ça, ce n'est pas une bonne idée.

• **Le genre**

N'importe quelle idée peut être traitée sous n'importe quel genre. Ainsi, l'idée de "Seven" Deux policiers recherchent un psychopathe qui choisit ses victimes en fonction des sept péchés capitaux peut tout aussi bien servir de support à un thriller qu'à une comédie loufoque. Rien ne l'empêche.

Cependant, en règle générale, il est préférable de ne pas trop jouer avec les genres et d'opter pour le plus évident. Celui qui est induit par l'idée.

Finalement, un psychopathe comique... ça fait mauvais genre.

• **La théorie**

Tout film, à quelques très rares exceptions près, contient ce que le dramaturge appelle une "théorie". Il s'agit en quelque sorte de la morale de l'histoire... même si celle-ci n'a rien de moral.

Demandez-vous, le plus honnêtement du monde, quel est votre message final. Un scénariste ne peut se permettre de rester neutre, il lui faut prendre position, définitivement, face à son idée.

Il ne peut se permettre de conclure son film en accordant une place au doute.

On peut dire que si votre message correspond à votre théorie, le film en est la démonstration.

Comme pour l'idée, il convient d'être clair face à sa théorie. Comme pour l'idée, elle doit se résumer en une phrase.

Ex : La naïveté permet de gagner sur les événements de la vie.

Il s'agit de la théorie de Forrest Gump.

• **La loi des trois actes**

Toute narration, quelle qu'elle soit, s'élabore de façon ternaire.

Un scénario se construit en trois actes principaux : prémisses - développement - conclusion.

Parfois, surtout en matière de télévision, le second acte peut être scindé en trois sous actes, ce qui donne pas pour autant cinq actes.

• **Les noeuds dramatiques**

Tout film, toute histoire, contient son lot de Nœuds dramatiques.

Il s'agit des événements essentiels ponctuant l'histoire et permettant à la narration de progresser.

Ex : Jean découvre que sa femme le trompe - Mylène perd son emploi - Georges est assassiné - Louis tombe amoureux - etc.

Ils existe deux types de Nœuds : les majeurs et les mineurs.

- Les Nœuds Majeurs sont des événements fondamentaux arrivant aux personnages principaux.

- Les Nœuds mineurs sont des événements de moindre importance arrivant aux personnages principaux, ou des événements essentiels survenant aux personnages secondaires.

• **Prémisses**

Vous avez quinze minutes pour convaincre le spectateur et quelques pages pour fasciner le producteur.

Dans les prémisses vous devez présenter les personnages principaux, leur style de vie habituel et l'élément qui va permettre de lancer l'intrigue.

Ex : Robert rentre chez lui. Sa femme a disparu.

• **Développement**

C'est en quelque sorte le plat de résistance. Tout ou presque y est montré, l'essentiel y est dit, les éléments vitaux y sont présentés...

Le fond des personnages : leur caractère, leurs caractéristiques, leur moralité, leurs croyances et coutumes... etc.

Les conflits intérieurs et extérieurs des personnages : doutes - cas de conscience - problématiques diverses - antagonismes.

Les personnages secondaires : sauf exception, il faut présenter l'intégralité des personnages secondaires avant le dénouement.

Questions : de multiples interrogations sont soulevées dans le film tout au long de cet acte central.

Qui fait quoi ? Pour qui ? Pourquoi ? Comment ? Avec qui ? Où ? A quel moment ? Qui pense quoi ? Qui dit quoi ? Qui cache quoi ?

Réponses : Si vous attendez les 15 dernières minutes du film - celles réservées au dénouement - pour répondre à toutes les questions posées, il faudra projeter la fin en accéléré. N'hésitez surtout pas à débayer régulièrement le terrain en répondant à certaines questions.

la fin de certains personnages : Une fois encore, vous ne pouvez tout réserver pour la fin. Ainsi, certains personnages trouvent-ils leur conclusion avant le dénouement.

• **Dénouement**

Vous avez généralement une quinzaine de minutes pour tout régler sans confusion.

Les nœuds dramatiques non encore explicités le sont dans cette dernière partie.

Les questions encore ouvertes y trouvent réponse.

Chaque élément présenté précédemment, sans qu'on ne sache vraiment pourquoi, prend utilité en ces ultimes minutes.

Pourquoi ce film ? Que démontre-t-il ?

• Le personnage

Le personnage est le moteur du film. C'est par lui que tout arrive. Il est en quelque sorte votre ambassadeur face au public. Sans personnage : pas de film !

D'où l'importance primordiale de le connaître le plus parfaitement possible.

Quel est son style de réaction habituel ?

Quel est son mode naturel d'expression physique et linguistique ?

Comment évolue-t-il physiquement ?

Comment exprime-t-il ses émotions ?

Comment résout-il ses principaux problèmes ?

Comment sort-il des principaux nœuds dramatiques ?

• Les trois dimensions du personnage

> Physique : Homme, femme, âge, grand, gros, petit, laid, beau, cheveux longs, courts, chauve.

> Psychologique : Il s'agit là de déterminer le fond profond (si je puis dire) de votre personnage

> Sociologique : Un pauvre anciennement riche n'agira pas comme un pauvre anciennement pauvre.

• Crédibilité du personnage

Le personnage doit être à la fois commun, ce qui le rend identifiant, tout en étant différent, ce qui le rend séduisant.

C'est de ce juste mélange que naîtra la crédibilité de votre personnage.

• Les nécessités

Si le personnage est le moteur du film, la nécessité en est le carburant. Il existe différentes sortes de nécessités.

• Les nécessités directes

Un personnage veut quelque chose. Et c'est tout.

• Les nécessités opposées

Le vilain bandit veut échapper au gentil policier (ou le contraire).

• La quête de l'objet unique

Deux amoureux veulent la même fille ; la France et l'Italie veulent la Coupe d'Europe ; Indiana Jones veut l'Arche d'alliance, au même titre que les nazis.

• Provenances possibles des nécessités

Elles viennent du film : C'est le cas le plus fréquent. Les nécessités sont ici conséquentes à des événements survenus au sein même du film.

Elles sont la suite directe d'événements précédant le film : Dans LE SILENCE DES AGNEAUX, la nécessité de Jodie Foster est de retrouver un dangereux psychopathe. Mais ce besoin existait avant le début du film puisqu'un premier meurtre avait déjà été commis.

Elles surgissent inopinément du passé dans LA FEMME D'À CÔTÉ, de François Truffaut, deux amants se retrouvent, vingt ans après avoir été séparés et n'avoir pas pu vivre leur passion.

• Gestion des nécessités

Aussi évident cela puisse paraître, il ne faut jamais hésiter à s'interroger sur les nécessités de son personnage :

-Que veut-il ?

-Pourquoi le veut-il ?

-Jusqu'à quel point le veut-il ?

Après quoi il faudra se demander :

-Que va-t-il faire pour atteindre son but ? => ACTION

- Comment va-t-il le faire ? => MANIERE

• Qualités essentielles aux nécessités

Pour que les nécessités présentées aux spectateurs, et imposées aux personnages, fonctionnent de façon efficace, il faut qu'elles soient :

Crédibles

Un peu dans le sens où un riche voulant à tout prix devenir pauvre sera difficile à suivre.

Évidentes

S'il faut utiliser les trois quarts du film à expliquer les motivations profondes du personnage, le spectateur décroche en ayant l'impression d'avoir perdu son temps.

Universelles

Le spectateur doit immédiatement s'identifier au personnage en souffrant avec lui ses difficultés et en se réjouissant de ses victoires...

• Aspect dramatique et cinématographique de la nécessité

ACTION (ce qu'il fait) : Imaginons que mon personnage veuille effectuer le casse du siècle. Je peux très bien le montrer en train d'en parler à ses copains. Je peux, oui... mais c'est nul ! Mon traitement est davantage théâtral que cinématographique.

Par contre, si je le présente en action, prenant des mesures, chronométrant les trajets, vérifiant les plans, etc... le spectateur saisit mieux l'ampleur de la motivation et n'a plus de doute sur le fait que ce qu'on lui montre est bien un film.

IMMINENCE (quand il le fait) : Si mon pers. peut attendre plusieurs mois avant de mettre son plan en action, l'intérêt ne sera alors que d'ordre technique : comment va-t-il s'y prendre ?

CARACTERE MORAL (pourquoi il le fait)

• De la nécessité à l'obstacle

Face à son désir, à sa nécessité, le personnage doit rencontrer un problème. C'est ce que l'on appelle "dramatiser".

Roméo veut épouser Juliette, mais les familles ne sont pas d'accord. Jules a un important rendez-vous de travail mais sa voiture ne démarre pas. Bruce veut bien sauver le monde une nouvelle fois, mais la routine l'épuise.

Jacques prétend que d'avoir couché avec la femme de Bruno est une chose tout à fait normale. Bruno n'est pas d'accord.

• Le conflit

Le conflit est un obstacle de nature humaine.
On recense plusieurs types de conflits.

Conflit réactionnel

Les intérêts de votre personnage s'opposent à ceux d'une ou plusieurs personnes de son entourage.
Pierre veut se rendre chez Marie, mais Max l'en empêche.

Conflit d'idées - externe

Deux personnages ne sont pas du tout du même avis.
Jacques prétend que d'avoir couché avec la femme de Bruno est une chose tout à fait normale. Bruno n'est pas d'accord.

Conflit d'intérêt propre

Le jeu en vaut-il la chandelle ? Cette question se pose sans aucune connotation d'ordre moral.
Pour mes vacances, plutôt le Brésil ou Melun sud ?

Conflit moral

Culpabilisation, problèmes éthiques...
Dès lors que votre personnage se pose une question du style "pourrai-je encore me regarder dans une glace après avoir fait ça ?" il se trouve en situation de conflit moral.

Conflit d'idées - intérieur

Le doute d'un personnage face à ses convictions.
Un prêtre se met à douter de l'existence de Dieu.

• Action

L'action suit l'obstacle. Votre personnage rencontre un obstacle, il va donc agir.
En dramaturgie, l'inaction ou le refus d'agir est également considéré comme acte.
On distingue deux types d'action : physique et émotionnelle.

" Un homme court pour gagner une course : il s'agit d'une action physique
" Un homme court pour rejoindre celle qu'il aime : il s'agit d'une action dite émotionnelle,
" Un homme court pour gagner une course dans le but de séduire celle qu'il aime... il s'agit d'un acte émotionnel.

Les informations

Un film n'est rien d'autre qu'une succession d'informations, plus ou moins importantes, de la première à la dernière seconde.

Un personnage entre scène : infos sur son physique, sur son déplacement, sur son âge, sur son sexe, etc.

Il parle : infos sur ce qu'il a dire, sur la façon dont il le fait, sur son humeur, etc.

Une voiture entre dans une rue : infos sur les lieux, sur le type de voiture, sur la façon dont elle est conduite, etc.

Les informations doivent constamment apporter un plus, et ne jamais être redondantes.

• La redondance informative

Il faut tout dire et répéter, mais surtout il faut faire en sorte que personne ne s'en aperçoive.
Le rôle du scénariste est donc de discerner l'importance des informations, puis d'en extraire les plus essentielles afin de les présenter 3, 10 ou 20 fois au public sous des aspects différents sans que celui-ci ne se doute de rien.

• Les implants

Informations données en amont, pour en justifier d'autres en aval.
Dans PSYCHOSE, Hitcock a pris soin de nous présenter Norman Bates en taxidermiste averti. On le voit, entouré d'animaux empaillés, parler de sa passion à une cliente (Janet Leigh).

Les Fondamentaux de la dramaturgie, Jean-Marie Roth
Forum.cineastes.com



Dossier réalisé par Carole Baltiéri, chargée de mission cinéma -
Rectorat de l'académie de Toulouse.