

Lexique

pris sur le site <https://architectecture.wordpress.com> et complété...

Action : Regroupement des actes du protagoniste pour atteindre son objectif.

Les Adjuvants: Les adjuvants sont les personnages qui aident le protagoniste dans la poursuite de son objectif. Ce peut être l'épicier qui lui vient une carte de la région ou le compagnon qui l'aide du début à la fin du récit. Dans Robin Hood, ou d'autres adaptations de la légende de Robin de Locksley, le protagoniste est entouré de nombreux autres personnages qui le soutiennent et sont avec lui; à l'image de Petit Jean par exemple.

Arène : les lieux où les personnages évoluent. Milieu social, univers dans lequel il s'inscrit. Ex dans *divines*, c'est la banlieue, dans *Fidélité*, *l'Odyssée d'Alice* de Lucie Borleteau, c'est la vie sur un cargo...

Backstory : L'historique de vos personnages, du monde que vous créez, le "fantôme" de votre histoire, ce qui est arrivé avant que l'intrigue ne commence. On parle aussi de **background**.

Besoin: c'est ce que le héros doit accomplir en lui-même pour améliorer sa vie

Caractérisation : Mise en valeur des personnages. Il est important et surtout nécessaire pour la construction de votre récit et sa cohérence, de bien connaître vos personnages.

Cliffhanger : un type de fin ouverte destiné à créer une forte attente. Il y a *cliffhanger* quand un récit s'achève avant son dénouement, à un point crucial de l'intrigue, quitte à laisser un personnage dans une situation difficile, voire périlleuse. Ce type de fin, très fréquent dans les feuilletons, implique souvent une suite.

Climax : Apparaît au troisième acte. Point fort de la structure qui provoque un nœud dramatique provoquant la résolution.

Climax médian : Selon certaines structures d'action où le deuxième acte serait divisé en deux parties, il peut y avoir un nœud dramatique particulier appelé le climax médian qui sépare les deux parties distinctes de l'action (par exemple : vol + fuite, évasion + vengeance...) Généralement au milieu du deuxième acte, le climax médian relance l'action. L'objectif du protagoniste ne change absolument pas.

Conflit : Le conflit réside dans l'opposition entre l'objectif et les obstacles qui compliquent l'itinéraire pour atteindre le but du protagoniste. **Le conflit** est la phase où le héros n'est plus tranquille dans sa petite vie. Un événement survient ou autre déclencheur de toute nature qu'il soit, altère le quotidien du héros. Il subsiste de nombreux conflits de tout genres qui font progresser l'histoire. Il existe différentes sortes de conflits.

statique : le personnage reste passif. L'action ne dépend pas de lui
exemple: positionnée en tant que victime d'un kidnapping.

dynamique : le conflit qu'il faut privilégier pour donner du rythme à votre histoire.
exemple: Dans Alexandre le Grand, le roi déclare la guerre à Darius à Gaugamèles.
Bataille historique.

interne : L'obstacle le plus fort car il est engagé par le protagoniste lui-même. Il est intéressant car il donne l'opportunité au personnage de se surpasser et de dépasser ses limites ce qui crée de l'action.

externe: ne provient pas du protagoniste. D'autres personnages ou des catastrophes naturelles surviennent peuvent engendrer du conflit.

Continuité dialoguée : document contenant les séquences et les dialogues du film. On est amené à en écrire différentes versions appelées V1, V2 etc...

Coup de théâtre : Le nœud dramatique qui surprend à la fois le spectateur et les personnages. On ne doit pas s'y attendre.

Crescendo : Quand les obstacles surviennent d'une manière croissante dans la vie du protagoniste.

Deus ex machina : Élément inattendu et injustifié, qui aide le protagoniste à surmonter les obstacles. C'est à éviter car c'est un manque de préparation dans la construction du récit.

Un exemple classique de deus ex machina est à la fin de Lord JRR Tolkien des Anneaux. Elle se produit lorsque Sam et Frodon, inévitablement dans le milieu des armées de Sauron au sommet de la Montagne du Destin, sont miraculeusement sauvés par des aigles géants.

Diabolus ex machina : Même utilité que le Deus ex machina à l'inverse, il apporte du conflit, un obstacle supplémentaire. C'est pour cela qu'il est davantage toléré que le Deus Ex Machina.

Enjeu : Ce que l'on met en commençant à jouer et qui sera le prix du gagnant. Ce que l'on peut gagner ou perdre. Il faut faire en sorte que le gain potentiel soit plus fort que la perte estimée. Ce ratio doit être suffisant pour que le spectateur reste attentif à l'histoire.

Exemple: Une victoire à une course de voiture entrainerait la gloire, la récompense, la reconnaissance des proches, d'une femme convoitée, l'argent, la notoriété...

Fantôme : traumatisme passé qui hante le protagoniste. Emprunté à John Truby, le terme renvoie à la charge du passé que porte le protagoniste.

Exemple: Dans la série Grey's Anatomy, [Owen](#) est hanté par son expérience en tant que chirurgien de l'armée américaine ayant servi en Irak.

Hareng saur : fausse piste destinée à retarder et amplifier l'effet d'une révélation qui sont moins des twists (rien n'évolue rapidement) que des changements d'axe.

Incident déclencheur : Le nœud dramatique le plus important qui va contraindre le protagoniste à changer son fusil d'épaule pour réagir à l'obstacle qui lui est imposé. Il provoque l'entrée dans le deuxième acte et définit l'objectif du

personnage. C'est l'évènement sans lequel il n'y aurait pas d'histoire. Il doit survenir dans les cinq premières minutes d'un film ou dans les deux premières pages d'un album de BD. Prenons l'exemple d'une comédie française de Francis Weber : le Dîner de cons. Pierre Brochan, un éditeur chic et bon genre du XVIème arrondissement de Paris organise tous les mercredis un dîner réunissant des individus dits « cons » afin d'amuser les convives. Sa femme, Christine, qui en est lassée, décide de le quitter. De nombreuses péripéties, baignées dans le quiproquo vont des lors s'enchaîner.

Intrigue: trame d'une succession d'actions où interagissent des personnages. **Mot vient de l'anglais *plot* qui s'est peu à peu substitué à récit.**

Intrigue secondaire: histoire construite en parallèle de l'intrigue principale.

Ironie dramatique : le spectateur sait quelque chose que l'un des personnages ignore. Cette avance d'information du spectateur est source d'anticipation. Cette ironie dramatique peut être standard (nous avons clairement été informés de l'élément qu'ignore la victime) ou diffuse. En effet, nous n'avons pas été explicitement informés dans le récit, mais étant nous-mêmes en dehors de celui-ci, nous nous doutons de quelque chose que la victime ne peut pas, elle, deviner. [\[en savoir plus...\]](#)

Motivations : La force qui anime le personnage. Le pourquoi de son objectif et sa force. C'est cette motivation qui pousse le personnage à se dépasser pour atteindre son objectif. Plus la motivation est justifiée et plus elle renvoie à quelque chose de fort dans le personnage, plus l'objectif est admis par le lecteur/spectateur et plus l'histoire est poignante. Dans le péplum franco-américain d'Oliver Stone, le film s'emploie à montrer la personnalité et l'ambition de ce personnage emblématique qu'a été Alexandre le Grand. Il a réussi à 32 ans à établir le plus vaste empire jamais unifié avant lui : la **civilisation hellénistique**. [\[en savoir plus...\]](#)

Nœuds dramatiques : Manifestation d'un conflit entre les forces participantes à l'action. Ils indiquent les actions, les changements d'attitude du protagoniste dans le récit.

Objectif : Le but du protagoniste, ce pourquoi il va surmonter monts et marées. Ce que cherche le personnage, vers quoi il tend. Quelle est sa mission? Dans l'âge de glace, l'objectif du trio peu ordinaire est de ramener l'enfant perdu à sa famille esquimau chasseuse de tigres. [\[en savoir plus...\]](#)

Obstacle : Incertitude sur le fait que le protagoniste parvienne à son objectif.

Outliner : Suite de séquences résumées en une phrase, condensées autour de l'action principale : ce qui se joue fondamentalement dans la séquence pour faire avancer le récit.

Les opposants: Les opposants (ou **antagonistes**) sont ceux qui gênent l'atteinte de son objectif par le protagoniste. C'est aussi bien la femme aimante qui empêche son mari de partir en voyage que le grand méchant qui envoie tous ses sbires aux trousses du héros. Le royaume du Mordor dirigé par Sauron va donner du fil à retordre à nos amis originaire de la Comté... [\[en savoir plus...\]](#)

Personnage secondaire: Personnage qui intervient dans l'histoire mais n'est pas le personnage principal, quelque soit son niveau d'intervention dans l'histoire. Le compagnon du protagoniste, même s'il est là du début à la fin du récit, est un personnage secondaire. Dans le Seigneur des Anneaux, Frodo est le protagoniste et Sam est un personnage secondaire. [\[en savoir plus...\]](#)

Pitch: Résumé très bref de l'histoire d'une œuvre de fiction en une phrase, ou un petit paragraphe. Met en avant le concept unique du projet.

Exemple : voici le pitch du prochain James Bond ou Skyfall signé Sam Mendes : la loyauté de Bond est mise à l'épreuve quand le passé de M refait surface. Le MI6 est menacé et James Bond doit trouver d'où vient cette menace pour y mettre fin.

Pitch de *Mustang* de Deniz Gamze Erguven : Lale, Nur, Ece, Selma et Sonay sont 5 soeurs adolescentes, orphelines, qui vivent avec leur grand-mère et un oncle. Comme toutes les filles de leur âge, elles s'amuse, rigolent et sont très complices. Leur vie est idyllique jusqu'au jour où à la sortie de l'école, on les voit s'amuser avec des garçons. La rumeur se répand dans le village et à partir de là, leur oncle décide de les couvrir et les enfermer. La maison du bonheur se change en prison où elles vont devoir apprendre à être des fées du logis en vue d'accomplir leur devoir, à savoir épouser un garçon du village. Jeunes, fougueuses et éperdues de liberté, les 5 ne vont pas se laisser faire si facilement.

Pivot: Impasse qui oblige le protagoniste à changer de situation par la découverte d'une nouvelle option.

Préparation Paiement : Technique « d'écriture à rebours » qui consiste à placer en amont une information nécessaire au développement de l'histoire.

Proactif: Le protagoniste doit l'être, il est celui qui agit le plus.

Protagoniste: Aussi appelé héros ou personnage principal ou central. C'est le personnage duquel on raconte l'histoire.

Point de non-retour : = fourches caudines. C'est un nœud dramatique particulier du deuxième acte, il entraîne le personnage dans une situation à laquelle un retour en arrière, à une situation initiale, un reset n'est pas possible.

Exemple: Bienvenue à Gattaca où les transformations génétiques opérées sur Vincent Freeman sont sans-retour.

ou plus communément un meurtre.

Question dramatique : Question fermée posée par l'opposition de l'objectif du protagoniste aux obstacles qu'il rencontre, soit venant du monde – obstacles externes –, soit venant de lui – obstacles internes. La question dramatique peut se formuler simplement: le protagoniste atteindra-t-il son objectif? Cette interrogation est au cœur de tout récit. Sans elle, pas d'histoire. Reprenons l'exemple du Dîner de cons de Francis Weber : la question dramatique est la suivante: Pierre Brochan retrouvera-t-il sa femme?la

question fermée sur laquelle repose toute la construction du récit. Le protagoniste parviendra-t-il à atteindre son objectif ?

Réponse dramatique : réponse à la question dramatique.

Séquencier: Après la rédaction du synopsis, faites un document descriptif des scènes sans les dialogues.

Statique : type de conflit qui place le protagoniste dans un état passif.

Exemple : le deuil de Walt dans Gran Torino au début du film.

Structure en trois actes : cf. schéma. Elle nous vient tout droit d'Aristote.

Suspense : tension générée chez le spectateur quant à l'incertitude de la réponse dramatique.

Synopsis: résumé condensé d'un scénario destiné à présenter un projet de film aux producteurs. Il retrace les grandes lignes de l'histoire en mettant en avant le ou les personnages principaux. Il peut aller d'une demi-page pour un court-métrage à 5 pages pour un long. Aucun dialogue ne doit être inséré.

Tag: détail de caractérisation, tic donné à un personnage.

Tension dramatique: La tension dramatique est ce qui maintient l'intérêt du spectateur pour une histoire. Souvent confondue avec le suspense ou la mise en danger du protagoniste, la tension dramatique repose en réalité sur l'incertitude de la réponse à la question dramatique. En définissant bien l'objectif du personnage et en mettant en place de bons obstacles (de préférence internes), l'auteur s'assure une bonne tension dramatique. Toute scène qui n'est porteuse de tension est à bannir du récit: elle est génératrice d'ennui.

Thème: répond à la question : de quoi parle l'histoire? Ce que l'auteur pose comme question à travers le film. réponse peut-être oui non peut-être. aussi appelé **vecteur**.

traitement : synopsis développé sans les dialogues ou bien les dialogues sont insérés l'air de rien avec des guillemets. Développement du récit. 10 à 40 pages. Etape qui précède l'écriture du séquencier.

V.def ou version définitive: selon le stade de développement où vous en êtes, la version que vous/le producteur/l'éditeur/la chaîne valide comme aboutie et ne nécessitant plus d'être retravaillée.

Les 36 situations dramatiques

selon l'écrivain Georges Polti reprises par Marie-France Briselance

1. Sauver (Andromède / Robin des bois ou Armaggedon)
2. Implorer (Les Euménides / Jeanne d'Arc / Le Choix de Sophie)
3. Venger un crime (La Tempête / Le Comte de Monte-Cristo / Scream 2)
4. Venger un proche (Electre / Hamlet / La mariée était en noir)
5. Etre traqué (Luis Pérez de Galice / Le Fugitif)
6. Détruire (Richard II / César Birotteau / Les Diaboliques / Le Pont de la rivière Kwai / La Cérémonie)
7. Posséder (Les Convives / Faust / Nosferatu)
8. Se révolter (Antigone / Cinna / Jeanne d'Arc / Brubaker)
9. Etre audacieux (Henri V / Parsifal / La vie est belle)
10. Ravir ou kidnapper (Europe / Le Jeu de Marion et de Robin / M le maudit)
11. Résoudre une énigme (Œdipe / Le Scarabée d'or / Maigret / Miss Marple)
12. Obtenir ou conquérir (Ulysse / La Tentation de Saint-Antoine / Les Liaisons dangereuses / Frankenstein / La Vie rêvée des anges)
13. Haïr (Les Frères ennemis / Violette Nozière)
14. Rivaliser (Pelléas et Mélisande / Ben Hur / Duellistes)
15. L'adultère meurtrier (Clitemnestre / Hamlet / Thérèse Raquin / Le facteur sonne toujours deux fois)
16. La folie (Les Thraces / Hamlet / Hedda Gabler / Jack l'éventreur / Family Life / Une femme sous influence)
17. L'imprudence fatale (Orphée / Hercule Poireau / Columbo)
18. L'inceste (Œdipe / Les Revenants / Le Souffle au cœur)
19. Tuer un des siens inconnu (Œdipe / La Légende de Saint-Julien l'hospitalier / Black Out)
20. Se sacrifier à l'idéal (Iphigénie / L'Œuvre / Louise Michel)
21. Tout sacrifier à la passion (Phèdre / Jocelyn / La Faute de l'abbé Mouret / Liaison fatale / Titanic)
22. Se sacrifier aux proches (Eugénie Grandet / Les Grandes Espérances / Les Sœurs Brontë)
23. Devoir sacrifier les siens (Les Danaïdes / Torquemada / Le Choix de Sophie)
24. Rivaliser à armes inégales (Attila / David et Goliath / Le Prince travesti / Trop belle pour toi)
25. Tromper ou adultère (Pot-bouille / Mme Bovary / Mélo)
26. Crimes d'amour (Penthésilée / Elvira Madigan / L'Empire des sens)
27. Apprendre le déshonneur d'un être aimé (Les affaires sont les affaires / La Dame aux camélias / Music Box)
28. Les amours empêchées (Roméo et Juliette / Titanic)
29. Aimer l'ennemi (Penthésilée / Le Coup de grâce)
30. L'ambition (Jules César / Macbeth / Les Illusions perdues / Bel ami / Harcèlement)
31. Lutter contre Dieu (Les Bacchantes / Athalie / Aguirre ou la colère de Dieu / Mission / Sous le soleil de Satan)
32. La jalousie erronée (Othello / Beaucoup de bruit pour rien / L'Enfer)
33. L'erreur judiciaire (Les Palamèdes / Je veux vivre / Le Pull-Over rouge)

34. Les remords (Thérèse Raquin / Crime et Châtiment / Sur les quais / La Dernière Marche)
35. Les retrouvailles (Œdipe / Les Enfants du capitaine Grant / Le Masque de fer)
36. Et, enfin, l'épreuve du deuil (Les Troyennes / Andromaque / L'Invité de l'hiver).