



# INTRODUCTION

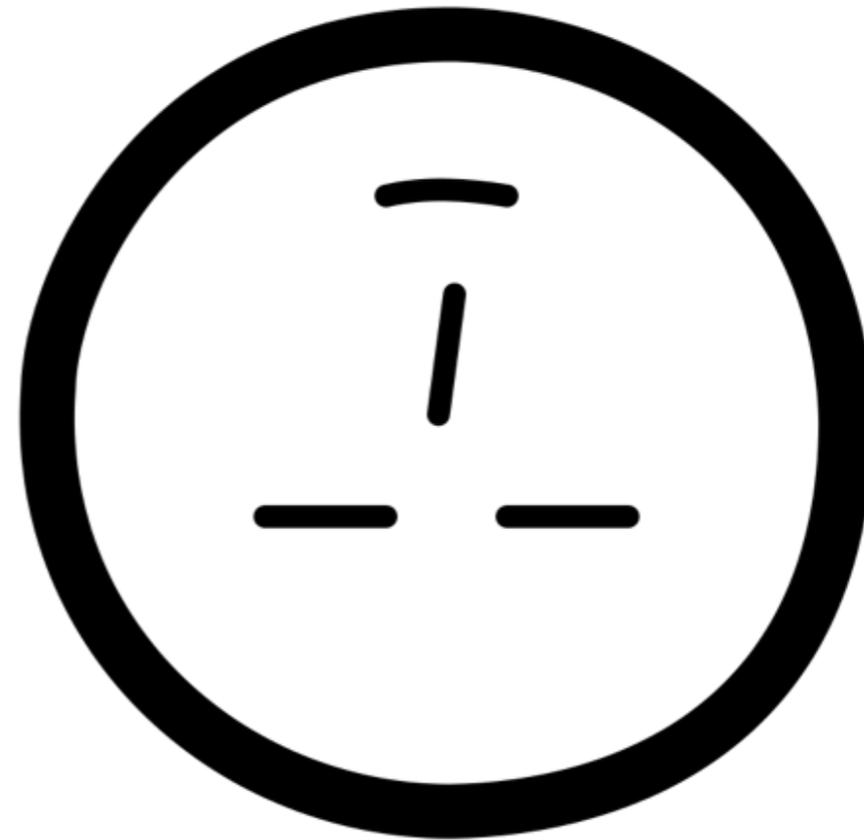
Lorsque nous regardons un film, nous regardons un monde qui a été imaginé avec des mots consignés dans un texte; le scénario. Nous ne devons pas perdre de vue que celui qui regarde le film regarde des signes au sens semiologique du terme avec signifiant et signifié. Si le cinéma est donc lui-même signe et que le monde qu'il nous raconte est un monde fait de marques à déchiffrer que Dieu a posé sur la surface de la terre, quelle place peuvent encore avoir les mots dans un scénario? Si on définit le langage comme un système de signes destinés à être utilisé pour la communication, le langage cinématographique doit produire ses propres signes. Le cinéma doit être en mesure avec ses signes propres signifier ou représenter quelque chose sans perdre de vue qu'il ne trouve sa plénitude esthétique qu'à travers l'expression. Le signe n'est qu'une idée qui remplace une autre, l'idée signifiante qui se dédouble et superpose l'idée de son pouvoir représentatif. On a ainsi dans chaque signe, l'idée signifiée, l'idée signifiante et à l'intérieur de celle-ci, l'idée de son rôle de représentation. En fait, le signifiant de chaque signe n'a pour tout contenu, toute fonction et toute détermination que ce qu'il représente. L'ALPHABET DU FILM a pour ambition de donner au cinéma ses propres signes afin qu'il puisse s'écrire sans s'encombrer de règles qui régissent un langage qui malgré tout lui reste étranger.

Jean-Pierre Bekolo

# **PERSONNAGES**

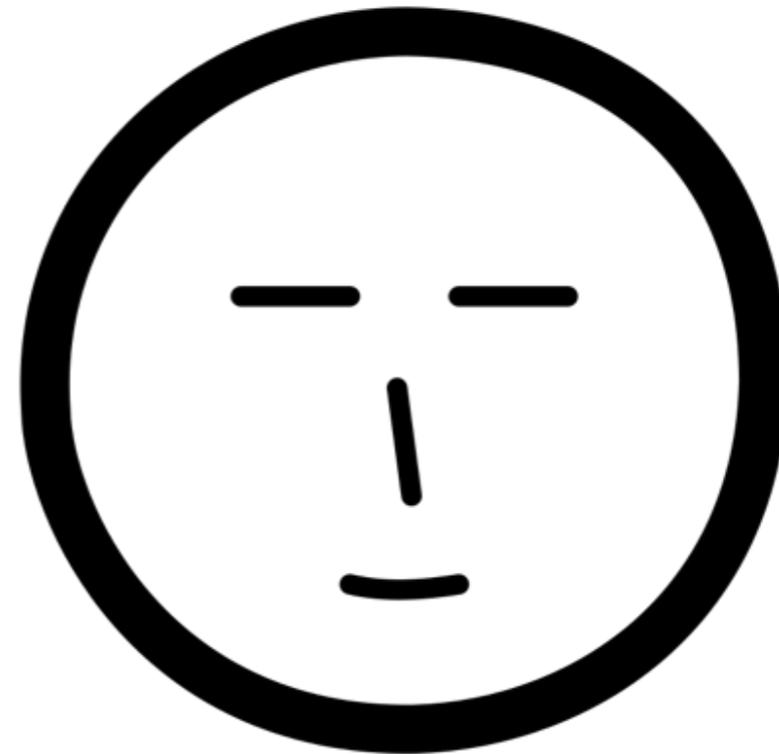
# L'ANTAGONISTE

LE MÉCHANT



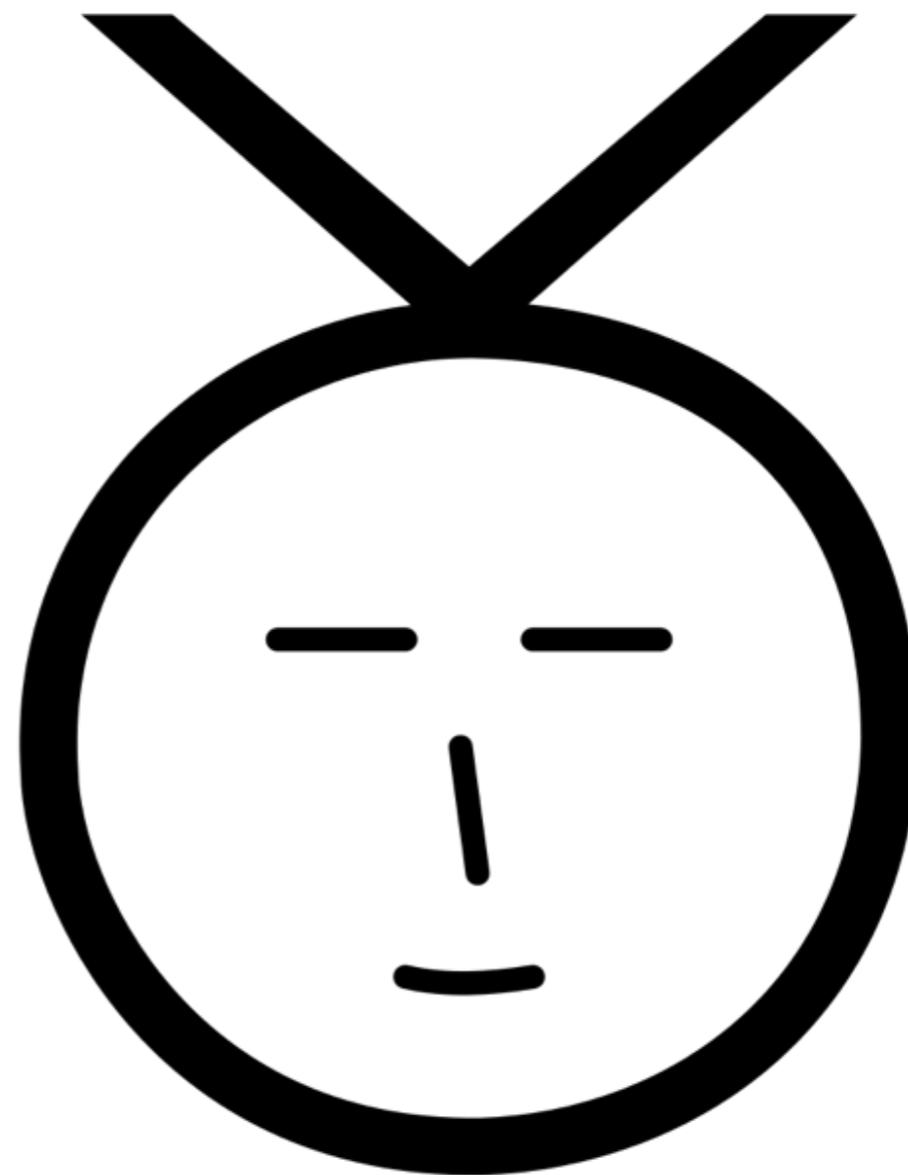
# LE HÉROS

PROTAGONISTE, LE BON



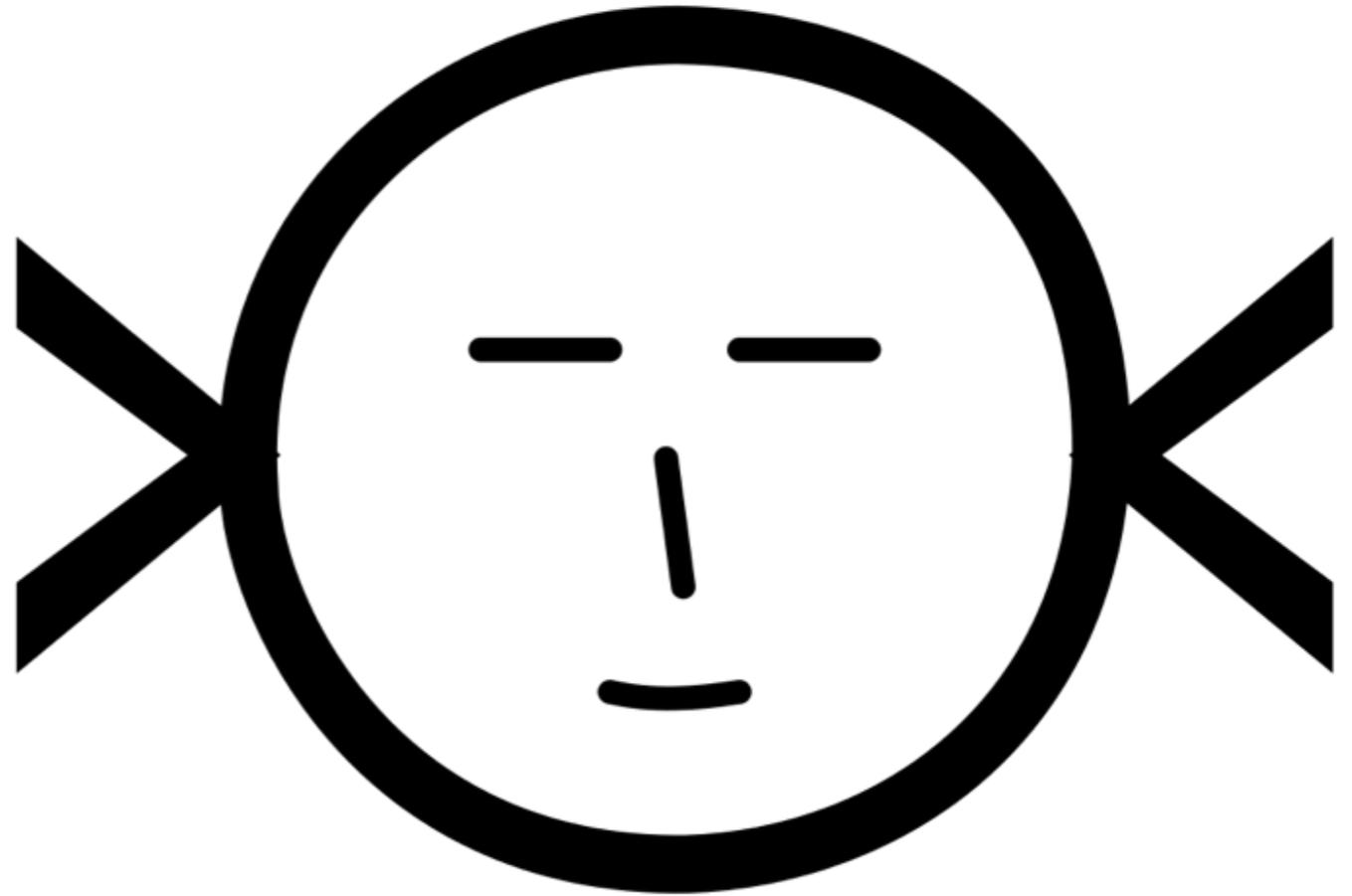
**ALLIÉ**

QUI AIDE LE BON EN DIFFICULTÉ



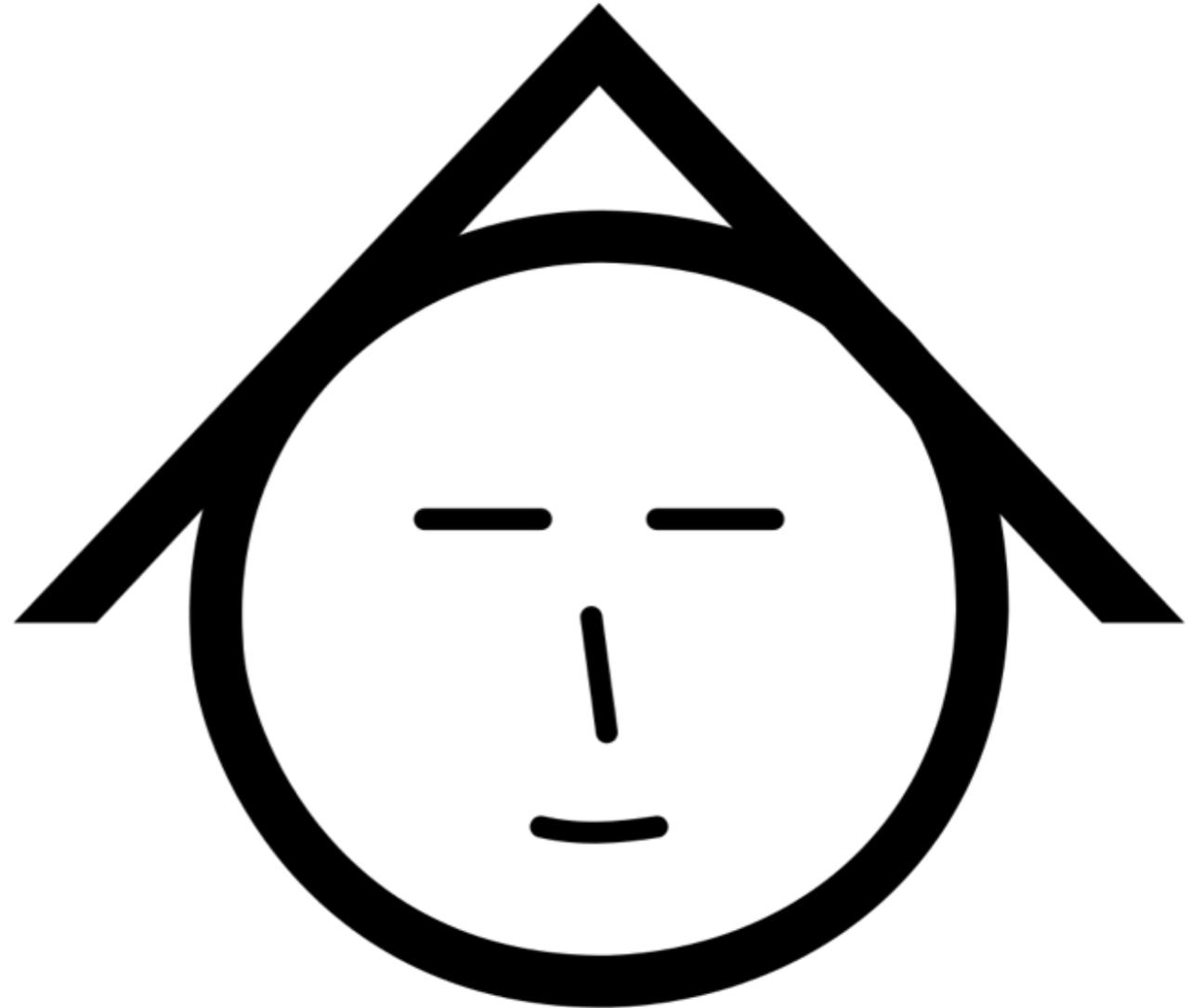
# DESTINATEUR

DONNE LA MISSION



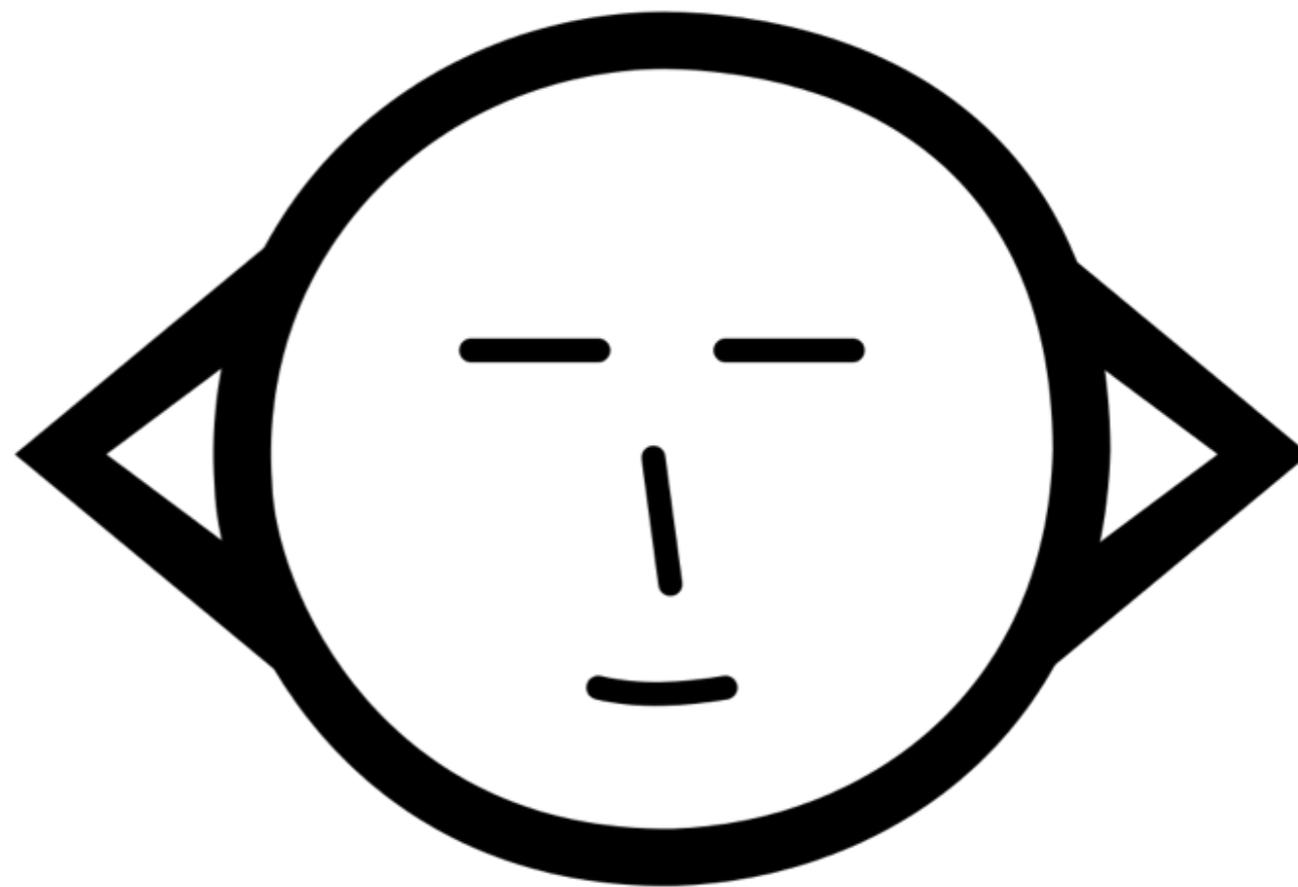
**ADVERSAIRE**

L'OPPOSANT



# DESTINATAIRE

BENEFICIAIRE DE LA MISSION

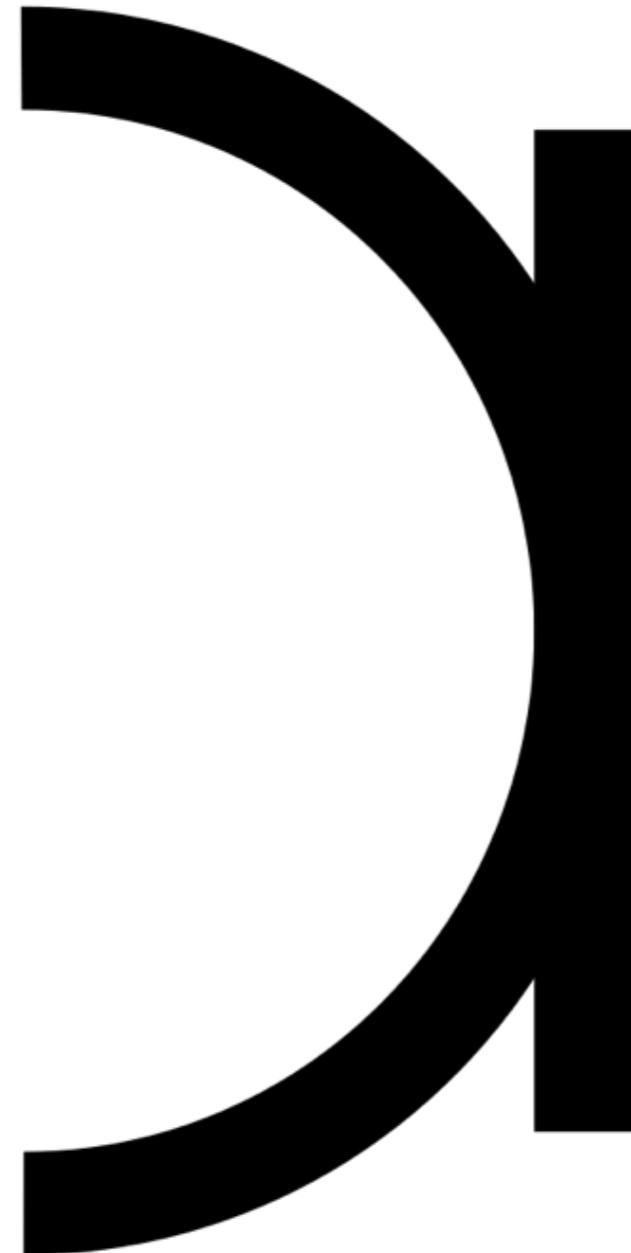


# **FONCTIONS**

# SITUATION INITIALE

## OÙ SOMMES-NOUS QUAND LE FILM COMMENCE?

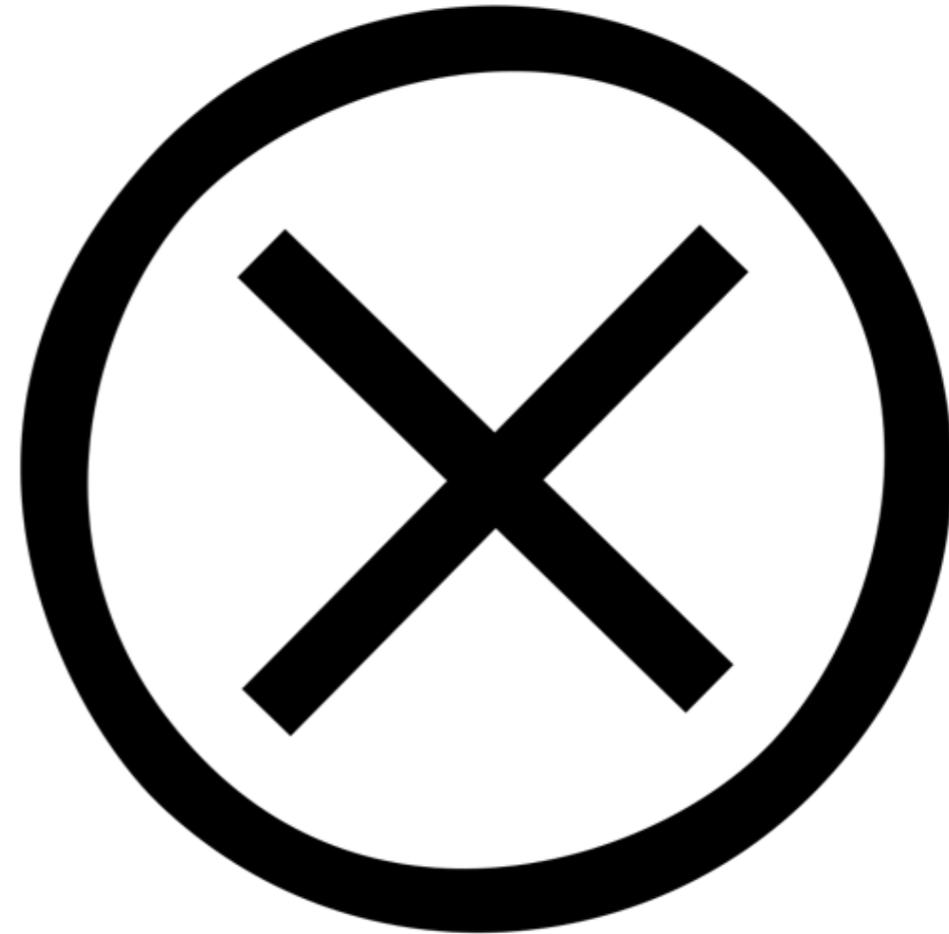
Un membre de la famille quitte la sécurité de l'environnement familial pour une raison quelconque. Il peut s'agir du héros ou d'un autre membre de la famille que le héros devra sauver plus tard. Dans tous les cas, cette division de la famille cohésive injecte une tension initiale dans l'intrigue.



# L'INTERDIT

## L'INTERDICTION QUI SE PRESENTE

Le héros est mis en garde contre une action (il reçoit une "interdiction"). Typiquement, il peut s'agir de l'intention du héros de retrouver le membre de la famille absent.

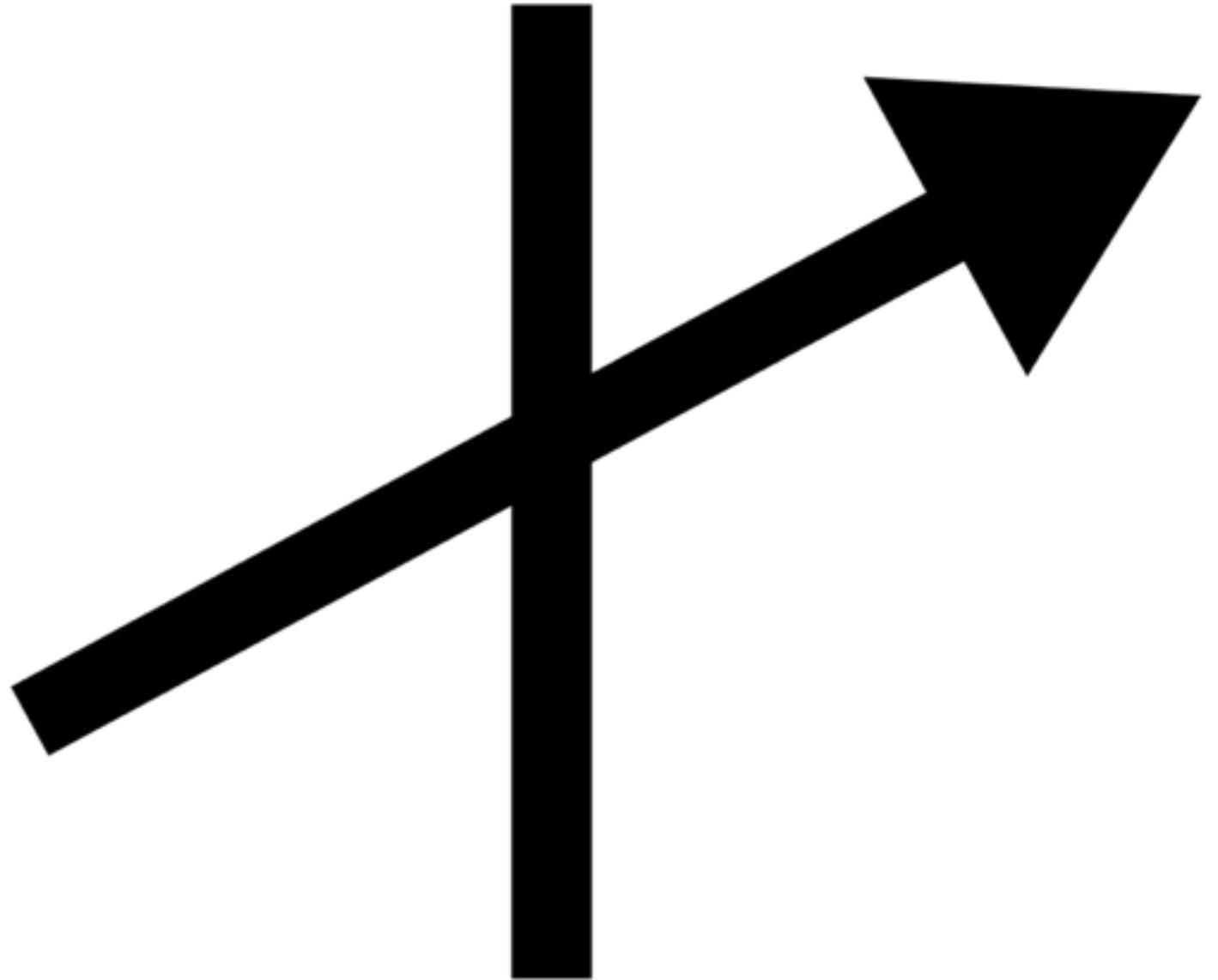


# TRANSGRESSION

## VIOLATION DE L'INTERDICTION

Le héros ignore l'interdiction (l'avertissement de ne pas faire quelque chose) et va de l'avant.

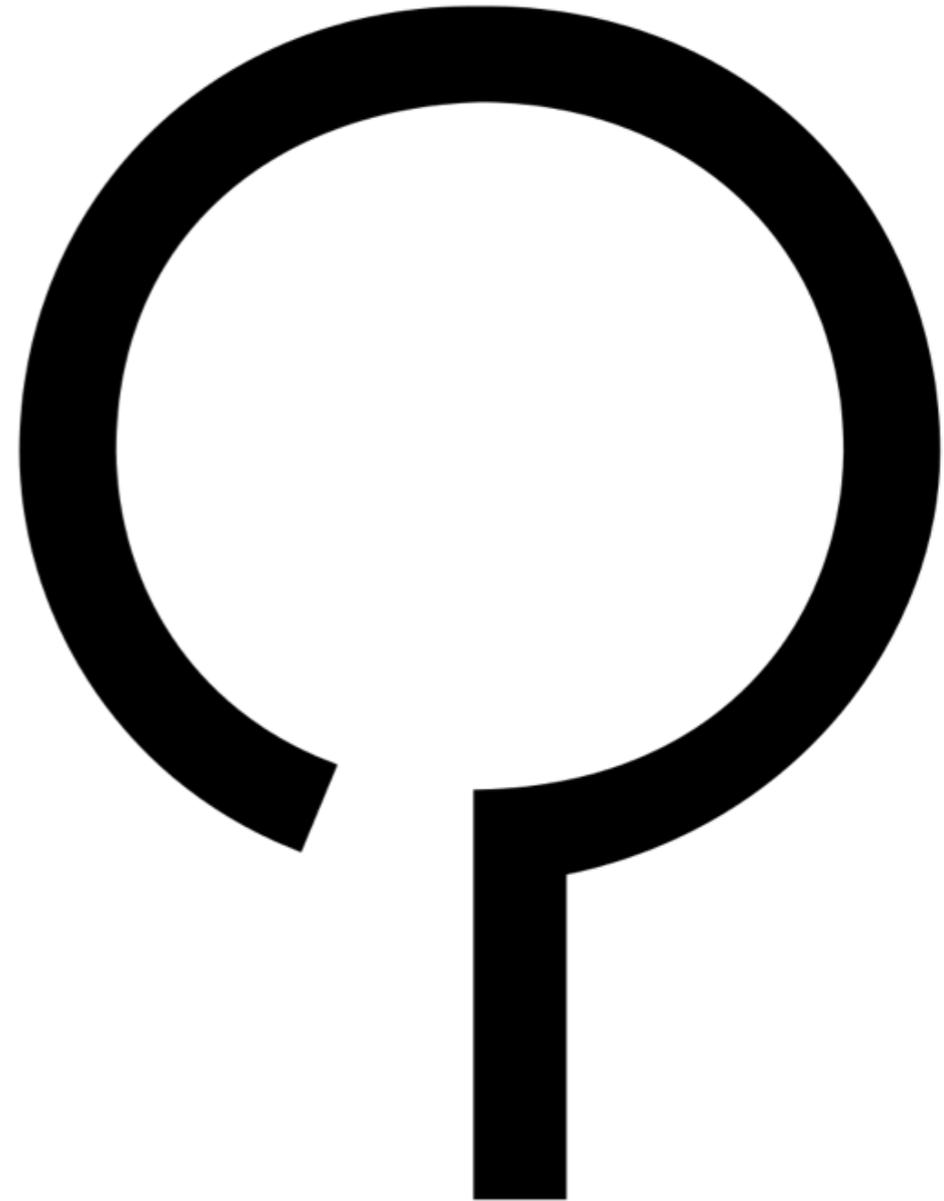
Cela s'avère généralement être une mauvaise décision et le méchant entre dans l'histoire, sans nécessairement affronter le héros. Il peut se contenter de rôder ou attaquer la famille pendant l'absence du héros.



# POSSIBILITÉS

## LES ALTERNATIVES QUI SE PRESENTENT

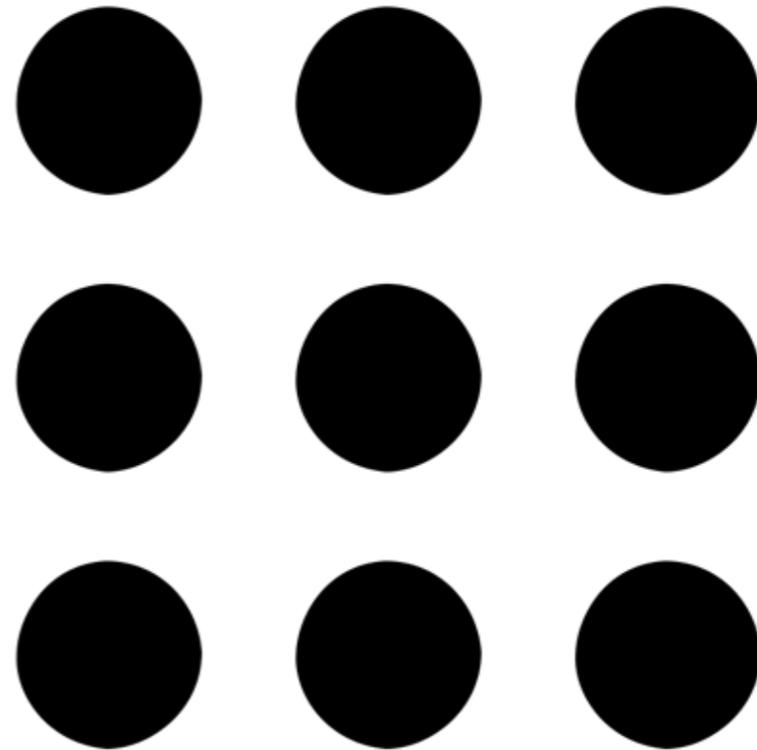
Le méchant fait maintenant une tentative active de reconnaissance, par exemple en cherchant un objet de valeur ou en essayant de capturer activement quelqu'un. Il peut parler avec un membre de la famille qui divulgue innocemment des informations ou se rend compte que quelque chose se trame et recule, terrorisé. Ils peuvent également chercher à rencontrer le héros, sachant peut-être déjà que celui-ci est spécial d'une



# INFORMATION

## CE QU'IL FAUT SAVOIR

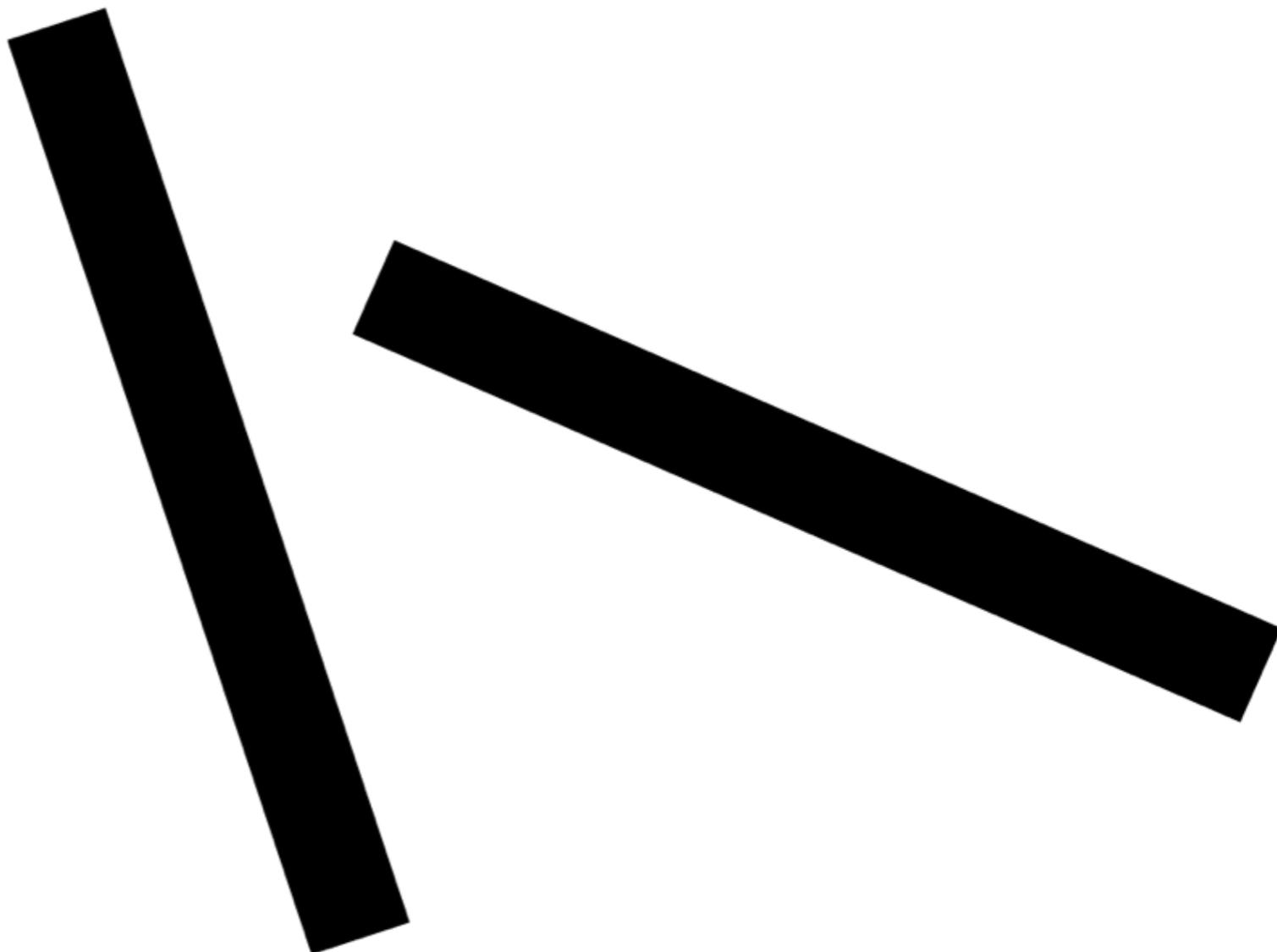
La recherche du méchant est maintenant payante et il ou elle obtient une certaine forme d'information, souvent sur le héros ou la victime. D'autres informations peuvent être obtenues, par exemple sur l'emplacement d'une carte ou d'un trésor ou sur les intentions des "gentils".



# TROMPERIE

## QUELQU'UN TROMPÉ

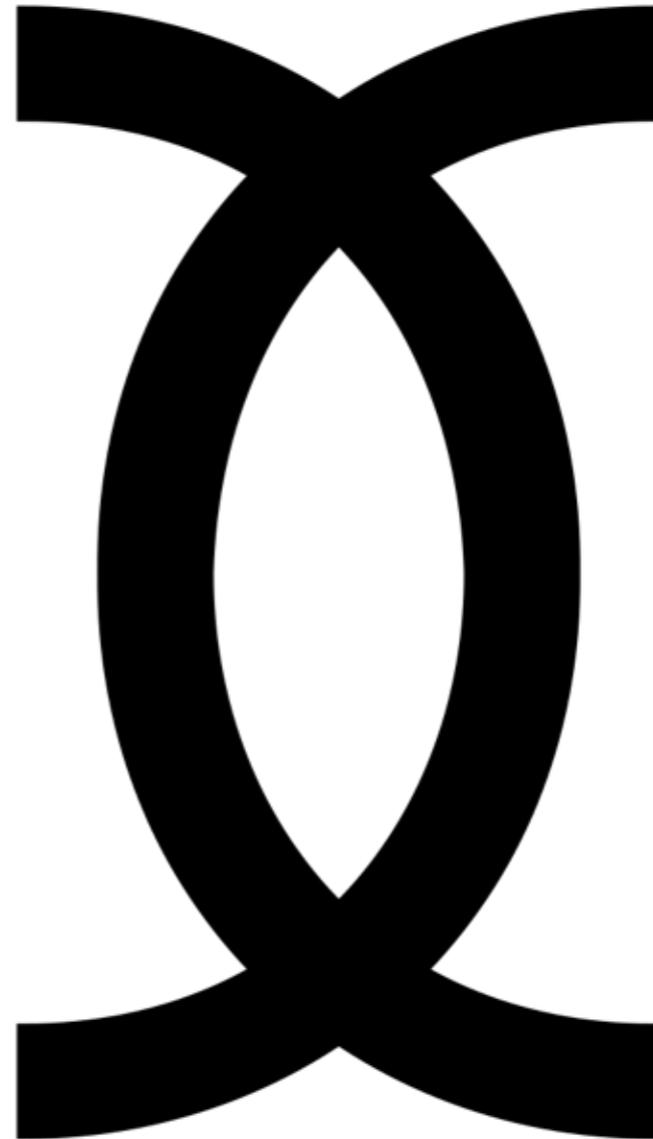
Le méchant va maintenant plus loin, utilisant souvent les informations obtenues pour tenter de tromper le héros ou la victime d'une manière ou d'une autre, en se déguisant par exemple. Il peut s'agir de capturer la victime et de la contraindre, en amenant le héros à donner quelque chose au méchant ou en le persuadant que le méchant est en fait un ami et en obtenant ainsi sa collaboration.



# COMPLICITÉ

## ASSOCIATION DE MALFAITEUR

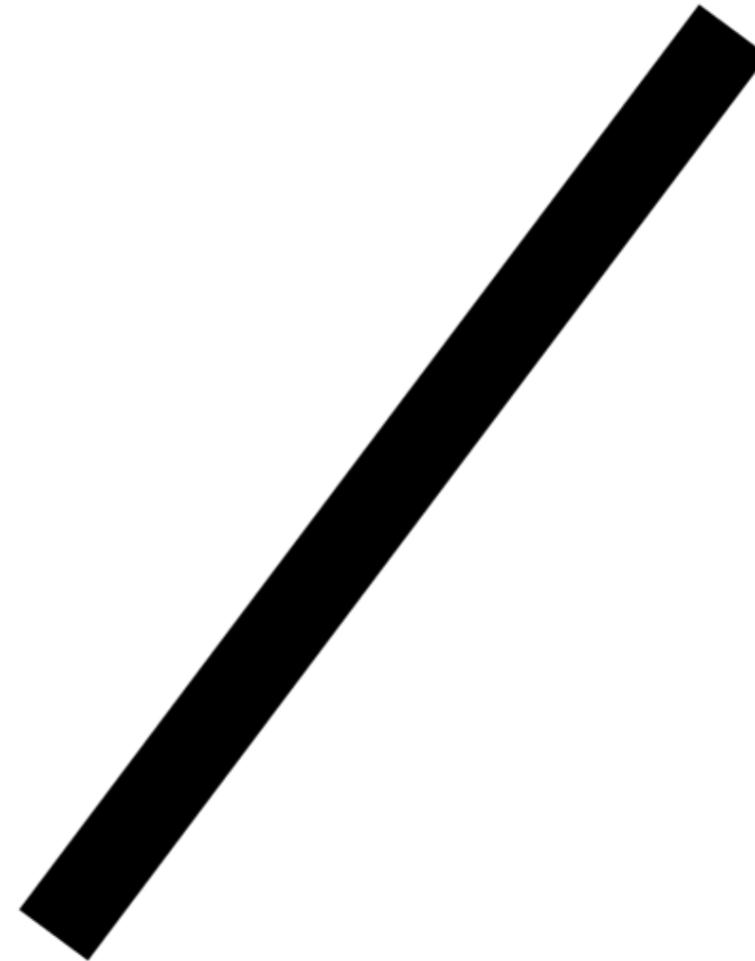
La ruse du méchant fonctionne maintenant et le héros ou la victime agit naïvement d'une manière qui aide le méchant d'une façon ou d'une autre. Il peut s'agir de fournir quelque chose au méchant (une carte ou une arme magique, par exemple) ou de travailler activement contre les bonnes personnes (le méchant a peut-être persuadé le héros que ces autres personnes sont en fait mauvaises).



# MÉFAIT

## LA CHOSE QUI TOURNE MAL

le méchant cause un préjudice quelconque, par exemple en emportant une victime ou l'objet magique désiré (qui doit ensuite être récupéré). La méchanceté peut inclure le vol, le fait de jeter des sorts aux gens, le meurtre,

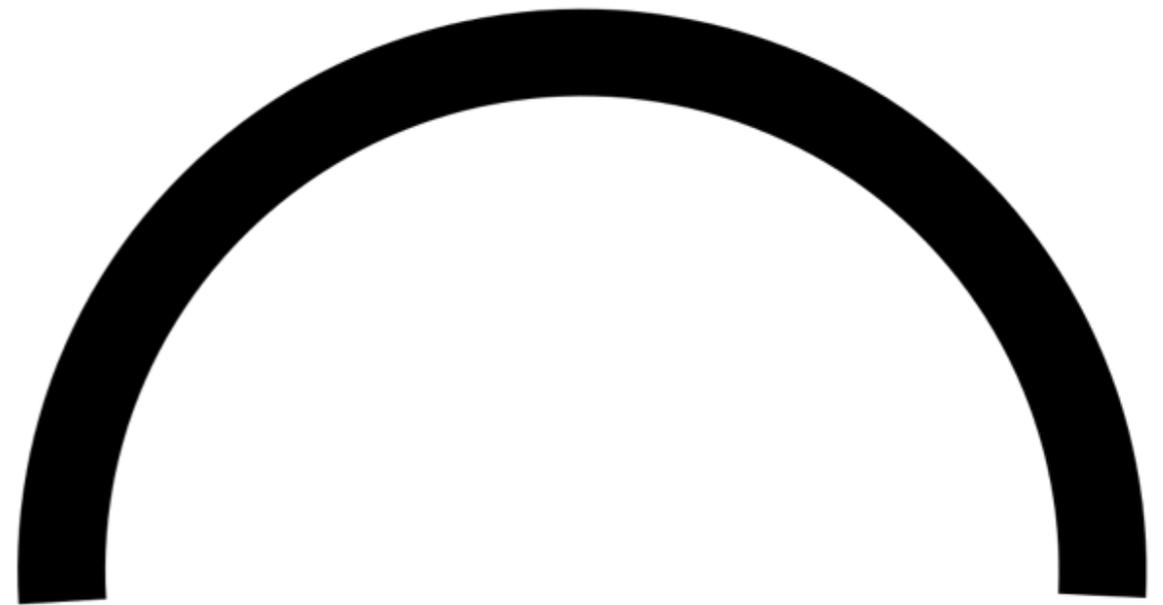


# MANQUE

## A COMBLER

un sentiment de manque est identifié, par exemple dans la famille du héros ou au sein d'une communauté, où quelque chose est identifié comme perdu ou quelque chose devient désirable pour une raison quelconque, par exemple un objet magique qui sauvera les gens d'une manière ou d'une autre.

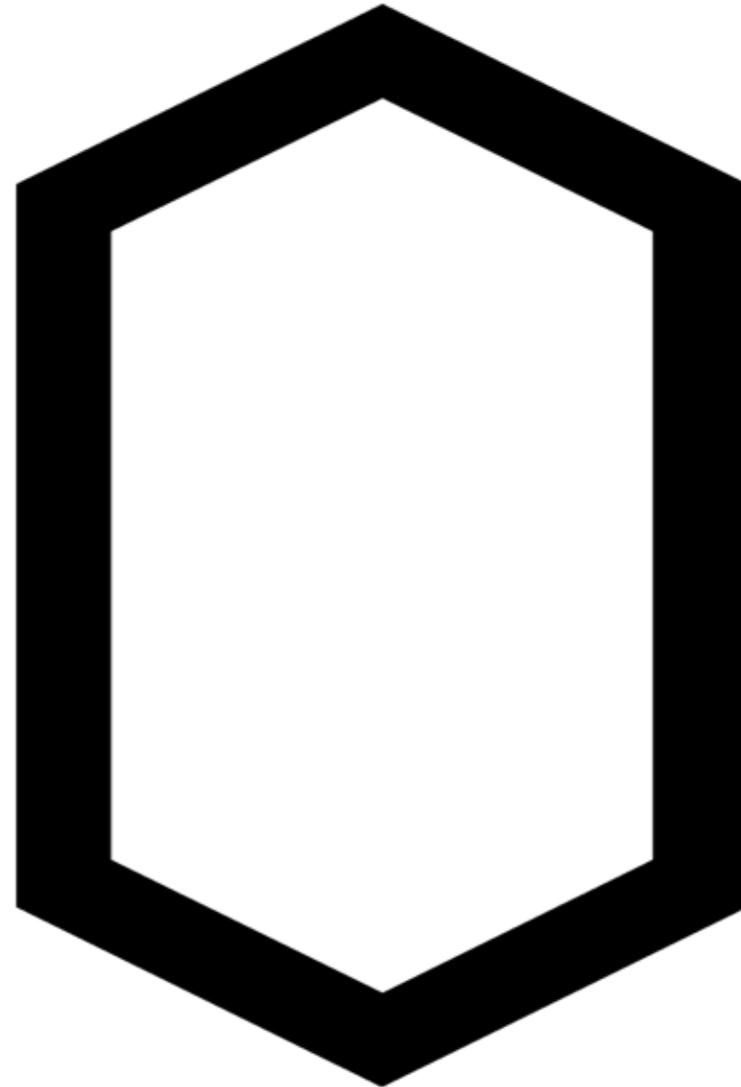
Le "manque" est un principe psychanalytique profond dont nous faisons l'expérience pour la première fois lorsque nous réalisons notre séparation individuelle du monde. Le manque engendre le désir et la nostalgie profonde et nous nous tournons vers les héros pour satisfaire ce vide douloureux.



# MEDIATION

## OU TRANSITION

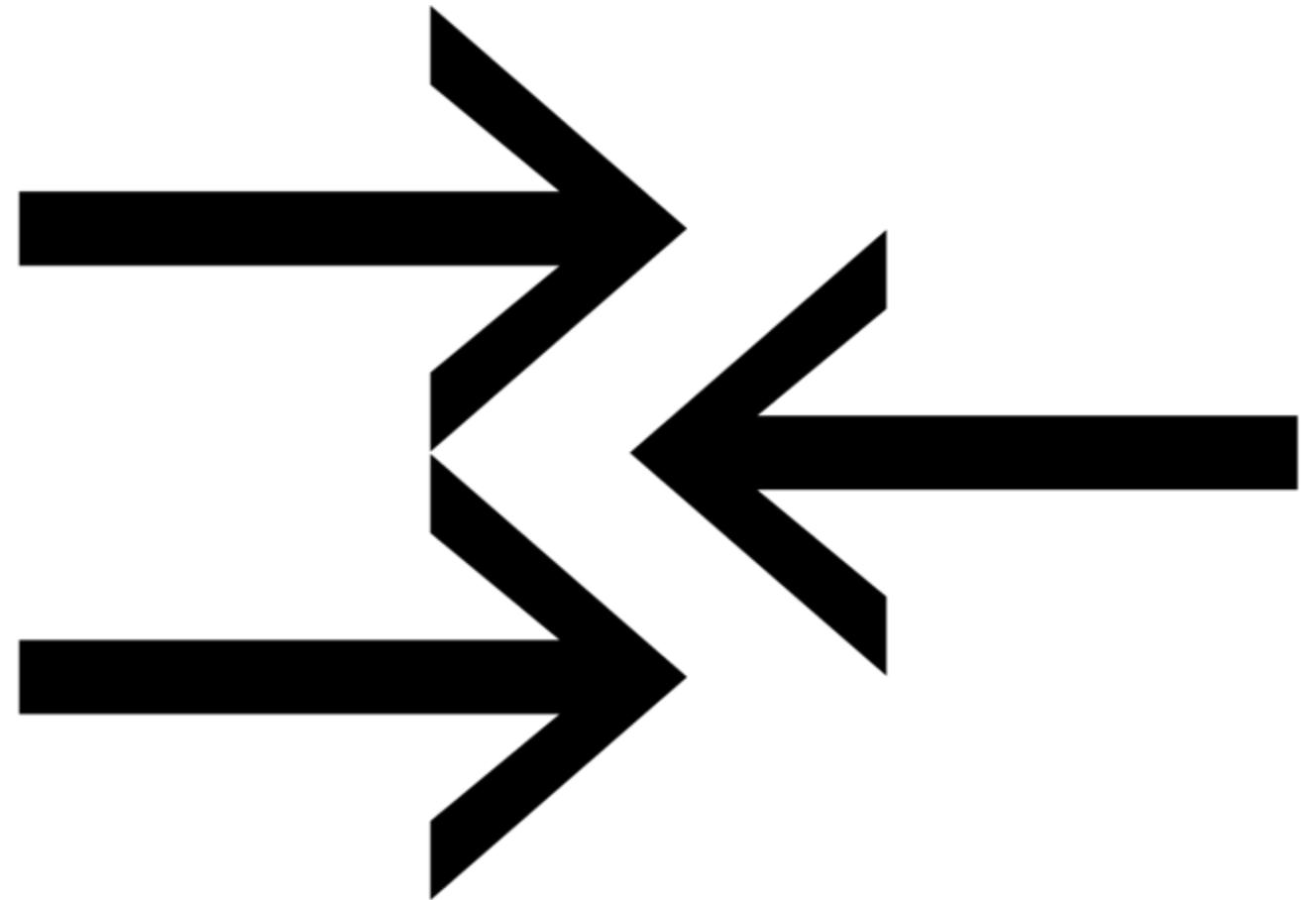
Le héros découvre maintenant l'acte de méchanceté ou de manque, trouvant peut-être sa famille ou sa communauté dévastée ou prise dans un état d'angoisse et de malheur. Cette découverte annonce un moment décisif de l'histoire, car nous nous demandons ce qui va se passer maintenant. Peut-être ne réalisons-nous pas que le héros est le héros, car il n'a peut-être pas encore fait preuve de qualités héroïques. Nous ressentons un manque de sympathie pour l'acte de vilénie, mais le héros vient peut-être d'arriver sur les lieux ou ne se distingue pas des autres membres de la famille en deuil.



# DÉCISION

## DU HÉROS FACE A UNE ACTION

Le héros décide alors d'agir de manière à résoudre le manque, par exemple en trouvant un objet magique nécessaire, en sauvant ceux qui sont capturés ou en vainquant le méchant. Il s'agit d'un moment décisif pour le héros, car c'est la décision qui détermine le cours des actions futures et qui permet à une personne auparavant ordinaire d'endosser le manteau de l'héroïsme. Une fois cette décision prise, agir avec intégrité signifie qu'il n'est pas possible de revenir en arrière, car cela reviendrait à retirer le manteau de l'héroïsme et à ne laisser que la honte.

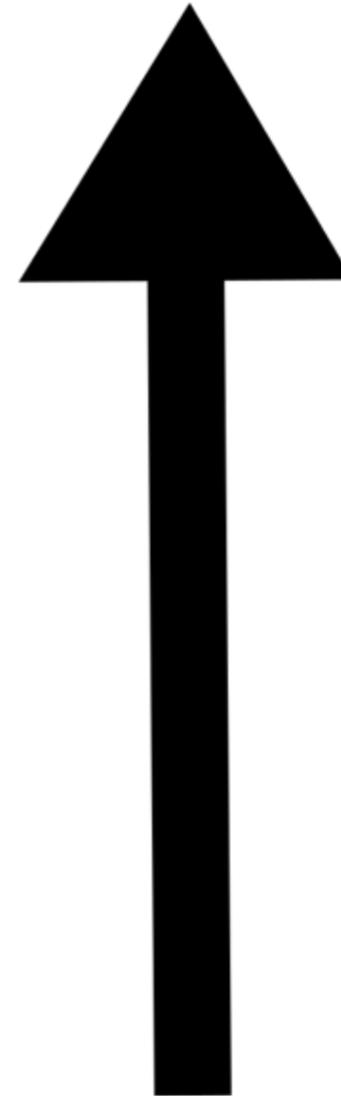


# DÉPART

## LE HÉROS DOIT PARTIR

Le héros, ayant décidé de l'action à entreprendre, quitte son foyer pour atteindre son objectif. Il peut s'agir d'un départ en grande pompe, avec une cérémonie et les souhaits et espoirs de la famille ou de la communauté, qui pèsent sur le héros et peuvent sembler un fardeau. Il peut aussi s'agir d'un départ silencieux et secret au milieu de la nuit, le héros cherchant à éviter le "ne pars pas" d'un parent qui s'accroche.

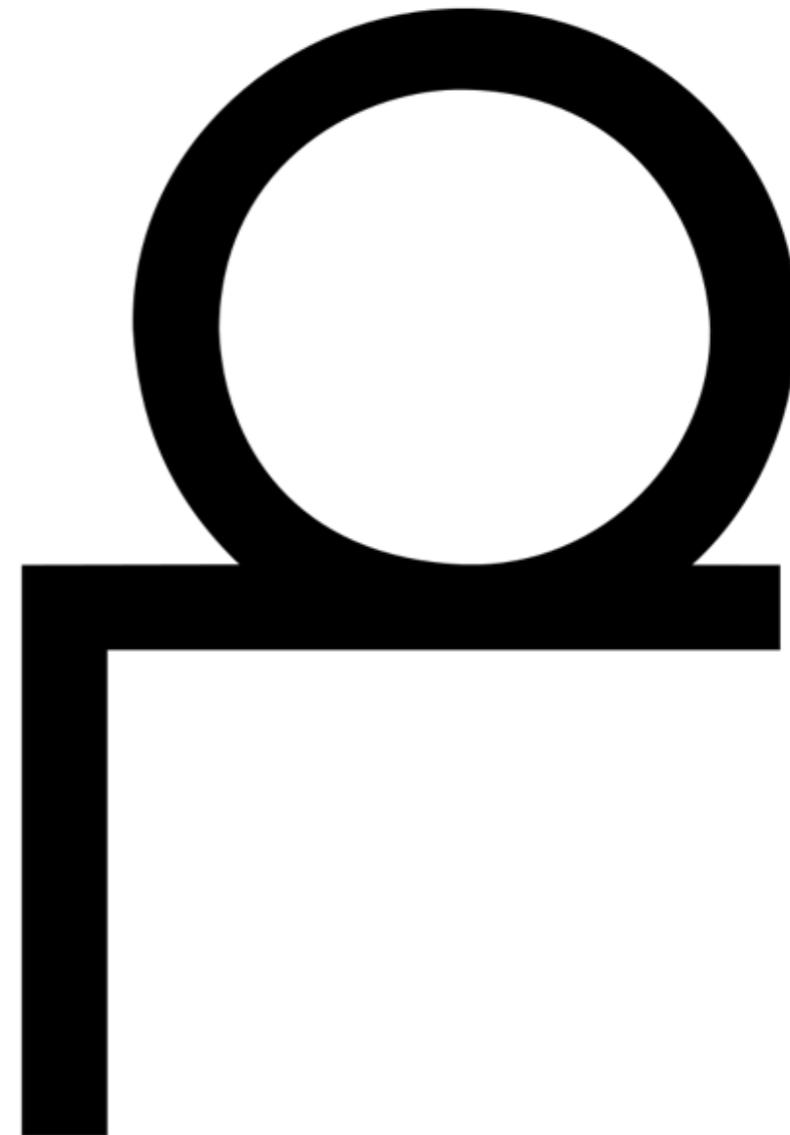
Le départ de la maison est un acte hautement symbolique qui rappelle le passage de l'adolescence à l'âge adulte. Dans de nombreuses cultures, il est marqué par un rite de passage au cours duquel l'adolescent accomplit des actes de bravoure et part peut-être seul pendant un certain temps.



# DONATEUR

## PREMIERE FONCTION DU DONATEUR

Avant de pouvoir recevoir de l'aide, le héros doit d'abord se montrer digne. Cela peut se faire par une série d'événements ou de mini-aventures au cours de l'histoire ou par un test délibéré, généralement effectué par le donateur ou un autre gardien qui récompensera le héros en lui donnant un artefact magique, des informations essentielles ou en l'aidant d'une autre manière. L'épreuve peut consister à accomplir un acte, à répondre à une énigme ou à prouver sa valeur. Si l'épreuve de surface peut être physique, l'épreuve réelle porte souvent sur des qualités intérieures associées aux héros, notamment le courage, l'intégrité et l'humilité.

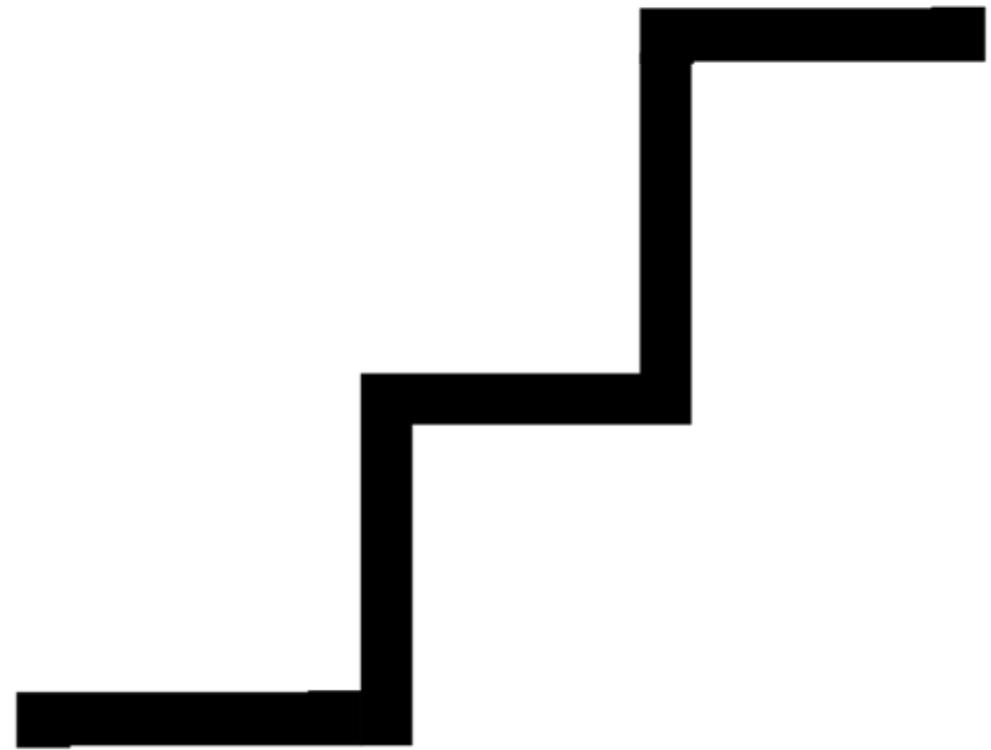


# ÉPREUVE

## LES ÉPREUVES À SURMONTER

Le héros répond maintenant au test, réussissant généralement mais échouant parfois et devant prendre un autre chemin. Les épreuves peuvent consister à prendre de grands risques personnels, à affronter des monstres, à résoudre des énigmes et à supporter des situations d'inconfort extrême.

Le héros peut se rendre compte de la nécessité du défi et peut le considérer comme une irritation qui retarde l'objectif principal. Il doit surtout montrer les qualités du héros, en affrontant les difficultés comme nous devons tous affronter des épreuves dans notre propre vie.

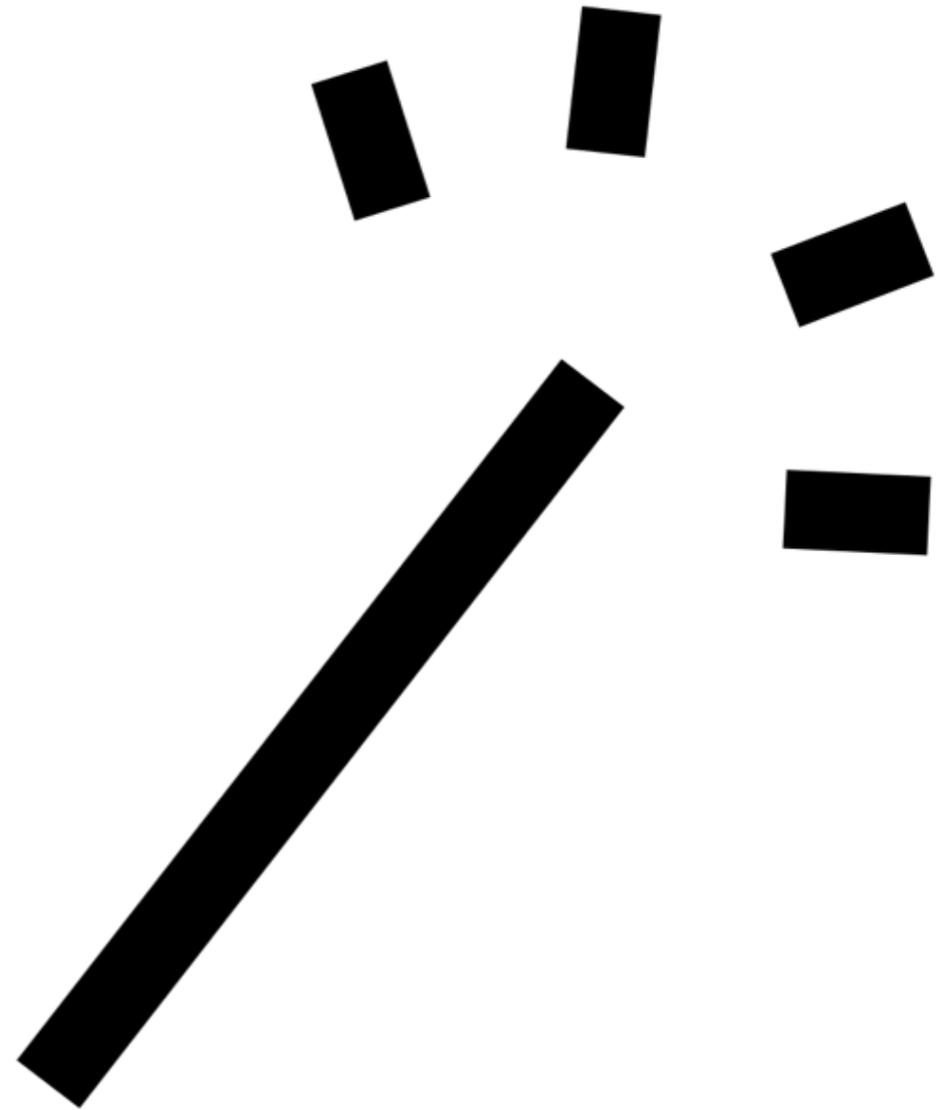


# L'OBJET MAGIQUE

## L'OBJET QUI OUVRE LES PORTES

Le héros acquiert alors un objet quelconque, souvent magique et généralement donné par le donneur en récompense de sa réussite au test. Il peut s'agir d'une potion, d'une arme, etc. La récompense peut aussi être plus banale, comme l'aide d'autres personnes ou des connaissances essentielles, mais elle est néanmoins essentielle pour aider le héros à accomplir la quête.

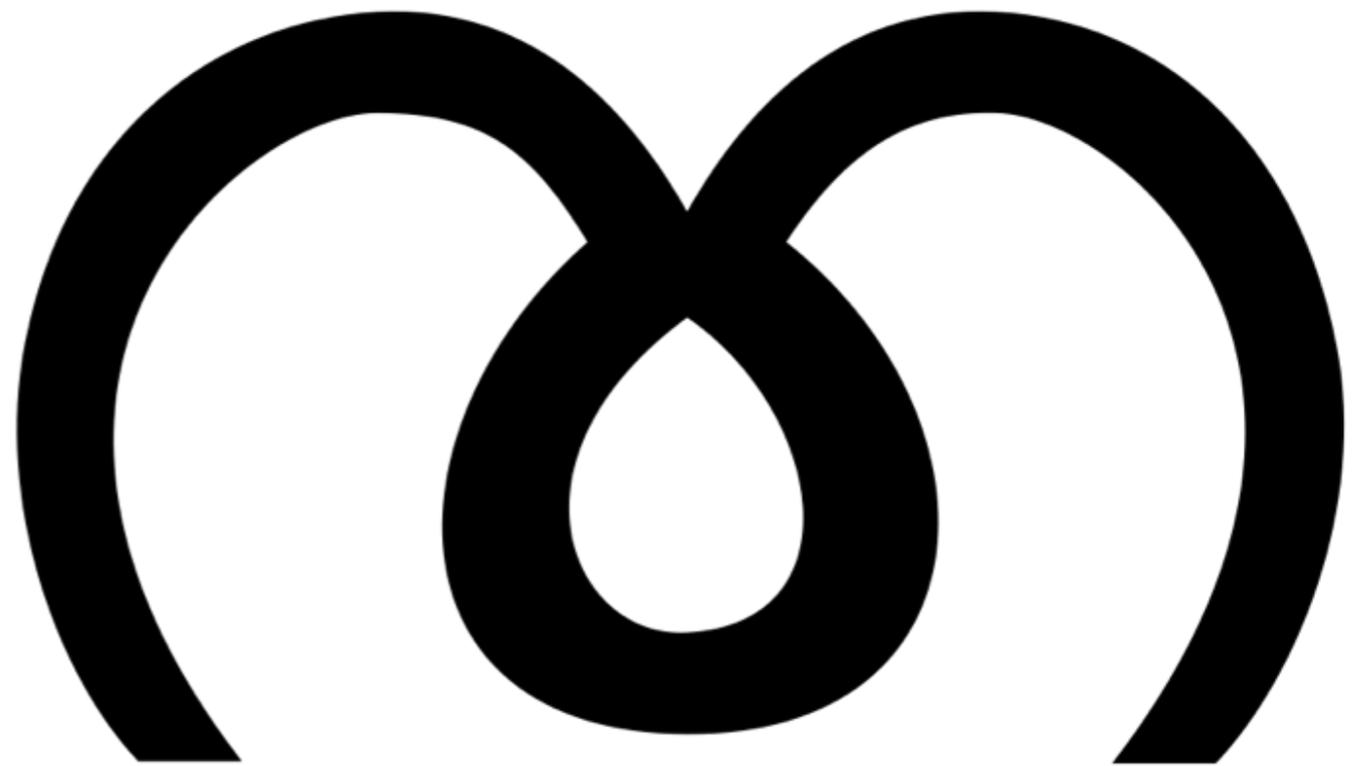
L'obtention de cette récompense justifie les épreuves de la quête et prouve que le héros en est digne. Elle donne également de l'espoir pour l'avenir, car le héros est désormais renforcé, tant sur le plan matériel que spirituel, ayant prouvé ses capacités.



# DÉPLOIEMENT

## DÉPLACEMENT DANS L'ESPACE

Le héros poursuit maintenant son histoire, voyageant vers la région dans laquelle l'objet du voyage peut être obtenu. Ce voyage peut être un long périple ou une forme de transport magique, comme un tapis volant ou un transfert instantané vers le royaume de destination. Le fait d'atteindre le nouveau lieu donne au lecteur un nouveau sentiment de mouvement, à la fois physiquement et par rapport à l'intrigue. L'anticipation commence à se développer, car le "manque" sera bientôt résolu.

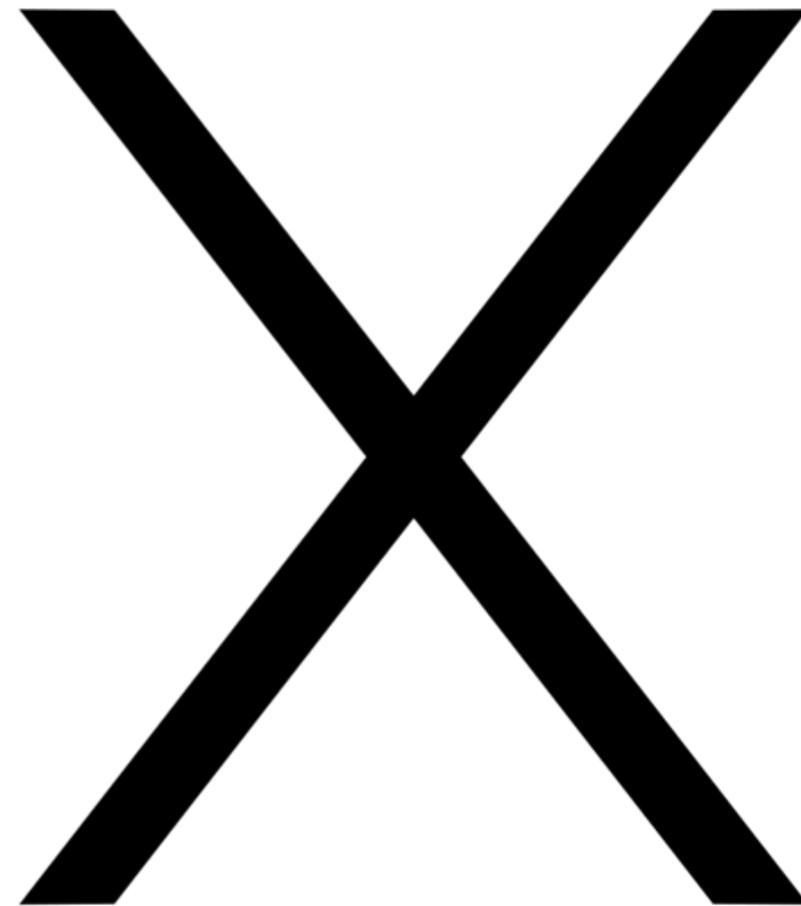


# COMBAT

## L'AFFRONTMENT PHYSIQUE INELUCTABLE

Le héros rencontre maintenant le méchant, généralement face à face, et ils se battent. Le héros est maintenant mis à l'épreuve et il n'y a pas d'autre issue que la victoire ou la défaite. Le méchant est un adversaire de taille et le héros peut vaciller et frôler l'échec à de nombreux moments.

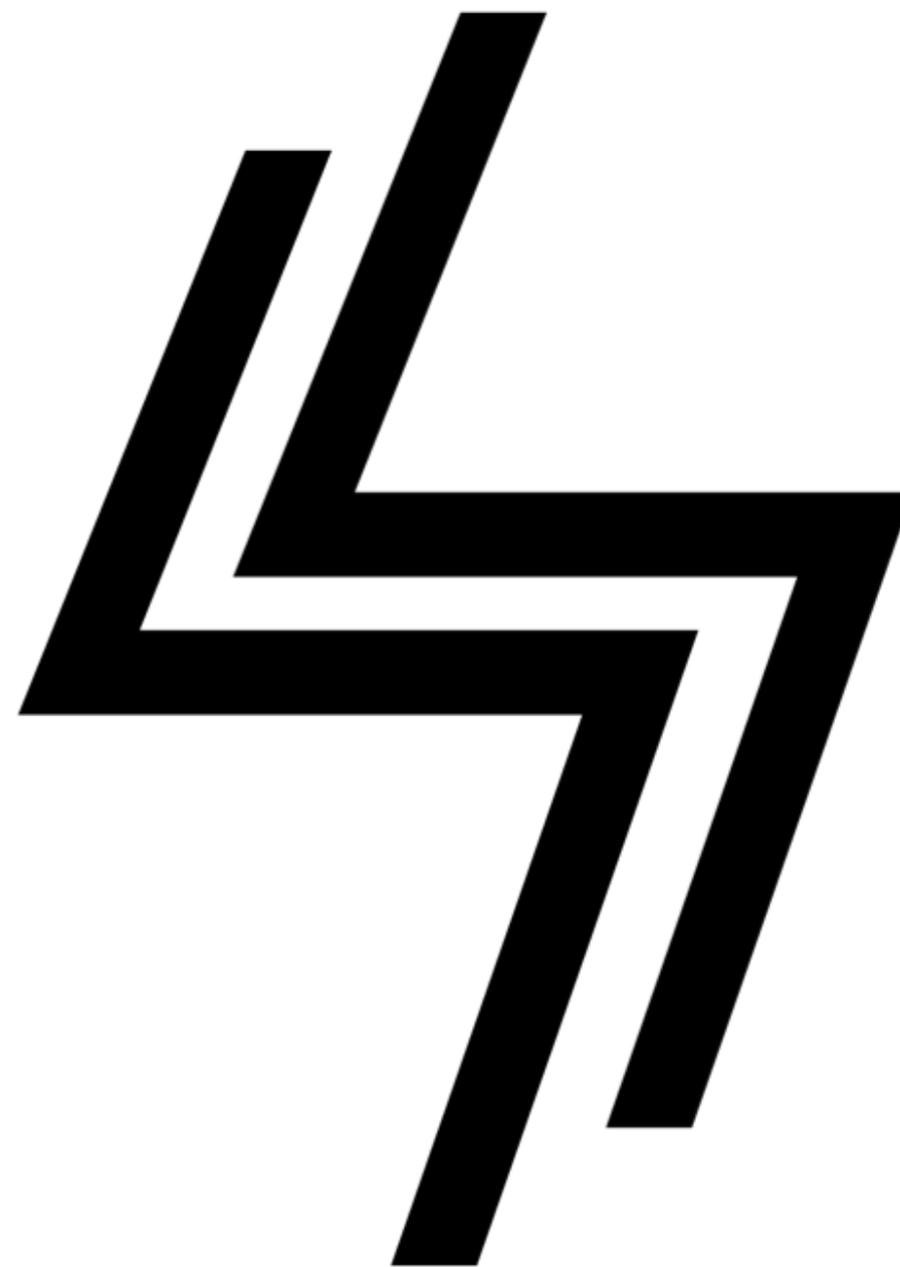
Il s'agit d'une scène centrale de l'histoire, généralement racontée dans les moindres détails, ce qui permet au lecteur de vivre l'excitation et de ressentir par procuration le danger de la situation.



# BLESSURE

## MARQUE AU CORPS

Pendant ou après la bataille, le héros est marqué d'une manière ou d'une autre, recevant quelque chose qui le change, généralement de manière permanente. La marque peut être une blessure du méchant, peut-être empoisonnée ou magique. Il peut également s'agir de l'acquisition d'un objet magique tel qu'un anneau ou un vêtement. Le marquage du héros est une expérience qui change sa vie. Ce marquage est un élément hautement symbolique car il marque le héros comme étant désormais différent, se démarquant des autres. Elle rappelle également au héros sa nouvelle position. Lorsqu'il est visible, il envoie un signal aux autres sur le statut du héros. Lorsqu'elle n'est pas visible, elle reste un rappel pour le héros, à la fois de son accomplissement et éventuellement de sa nouvelle place dans le monde.



# VICTOIRE

## LA VICTOIRE DU HÉROS

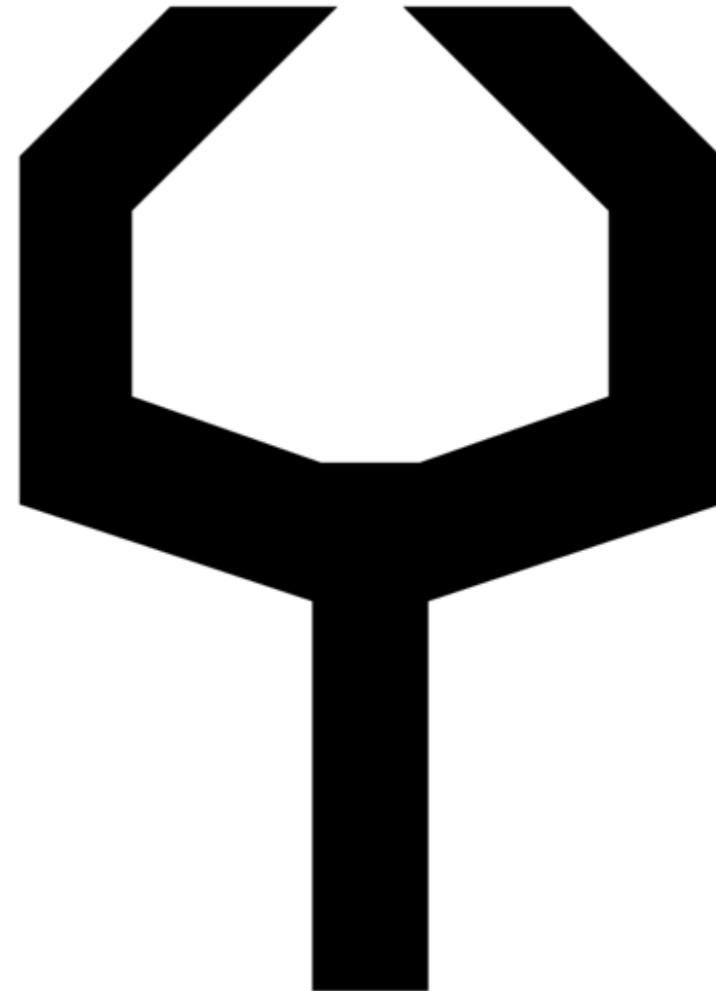
Le méchant est enfin vaincu d'une manière ou d'une autre, souvent par un combat direct, au cours duquel il peut être tué ou épargné après avoir plaidé sa cause. Il peut être vaincu par des moyens magiques qui le font disparaître ou l'emprisonnent, comme dans la bouteille d'un génie. Ils peuvent également être bannis, envoyés dans un pays lointain et sans nom où ils ne pourront pas nuire au héros ou à ses électeurs.



# REPARATION

## D'UN MÉFAIT, D'UNE GAFFE

L'acte de méchanceté initial (A) est maintenant annulé par la conquête du méchant. Ainsi, par exemple, un sort peut être brisé, un trésor trouvé ou un captif libéré. Le manque initial est maintenant résolu et le désir associé satisfait, et le lecteur éprouve un grand sentiment de soulagement et de satisfaction à la fin de l'histoire principale. De nombreuses histoires se terminent ici, bien qu'une quatrième sphère d'action puisse également se produire, liée au retour à la maison (et supposé triomphal) du héros.

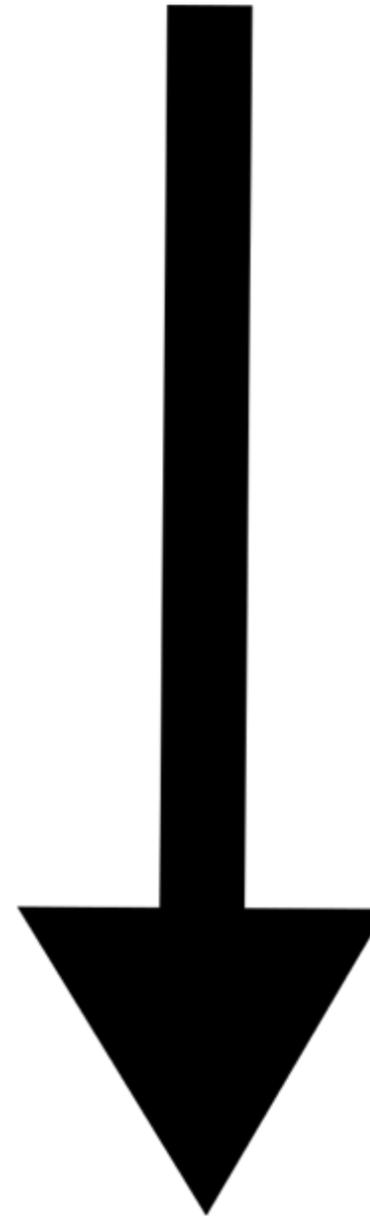


# LE RETOUR

## LE RETOUR UN HÉROS PARTI

Le héros prend maintenant le chemin du retour, avec l'espoir que tout se passe bien, bien qu'il puisse transporter le trésor ou l'artefact gagné et que des bandits puissent l'attendre dans les coulisses.

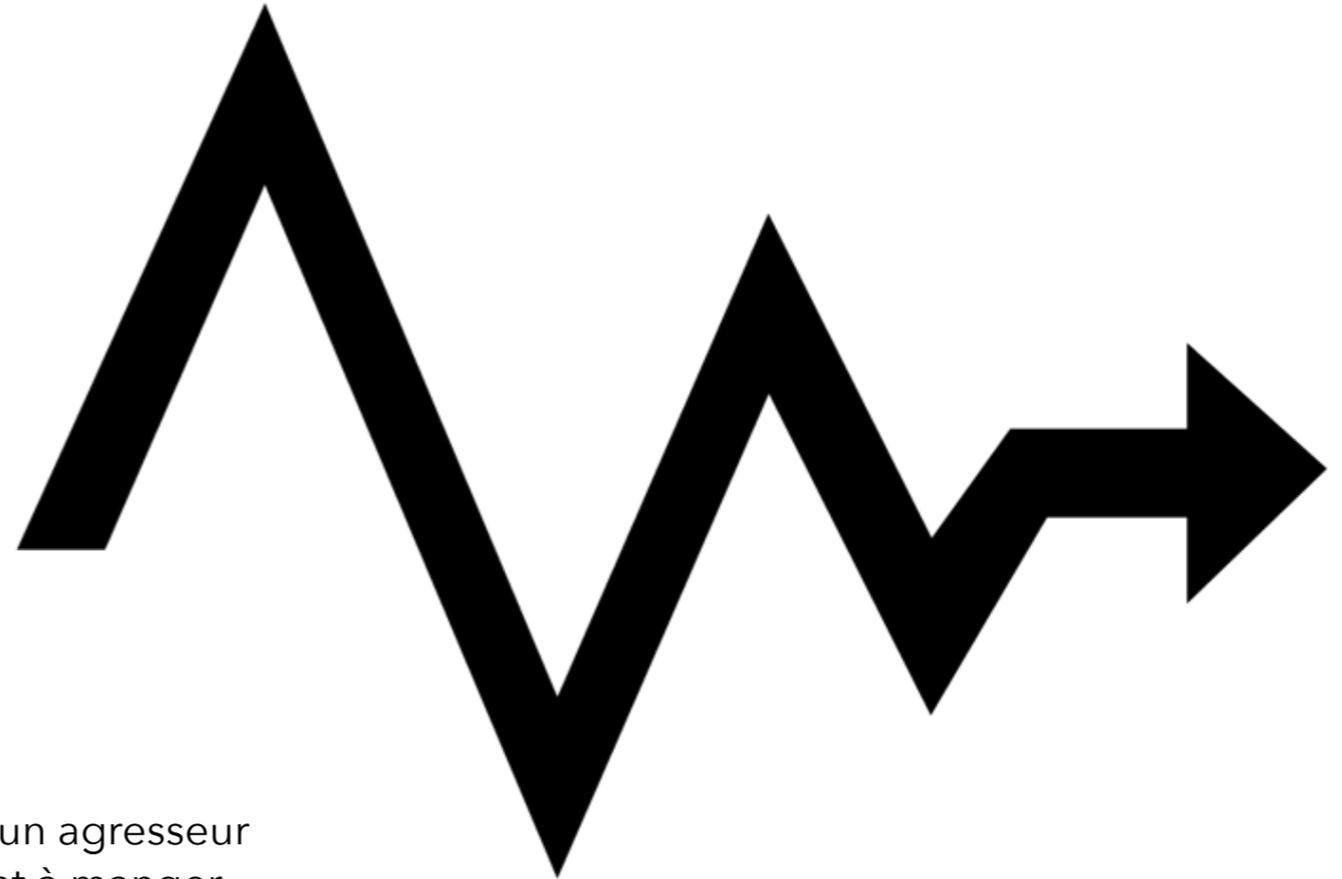
Le retour à la maison est une expérience aussi émouvante que l'étape de départ correspondante et le voyage est vécu comme un sentiment de triomphe qui reflète le sentiment de pressentiment du départ.



# AGRESSION

## ATTAQUE

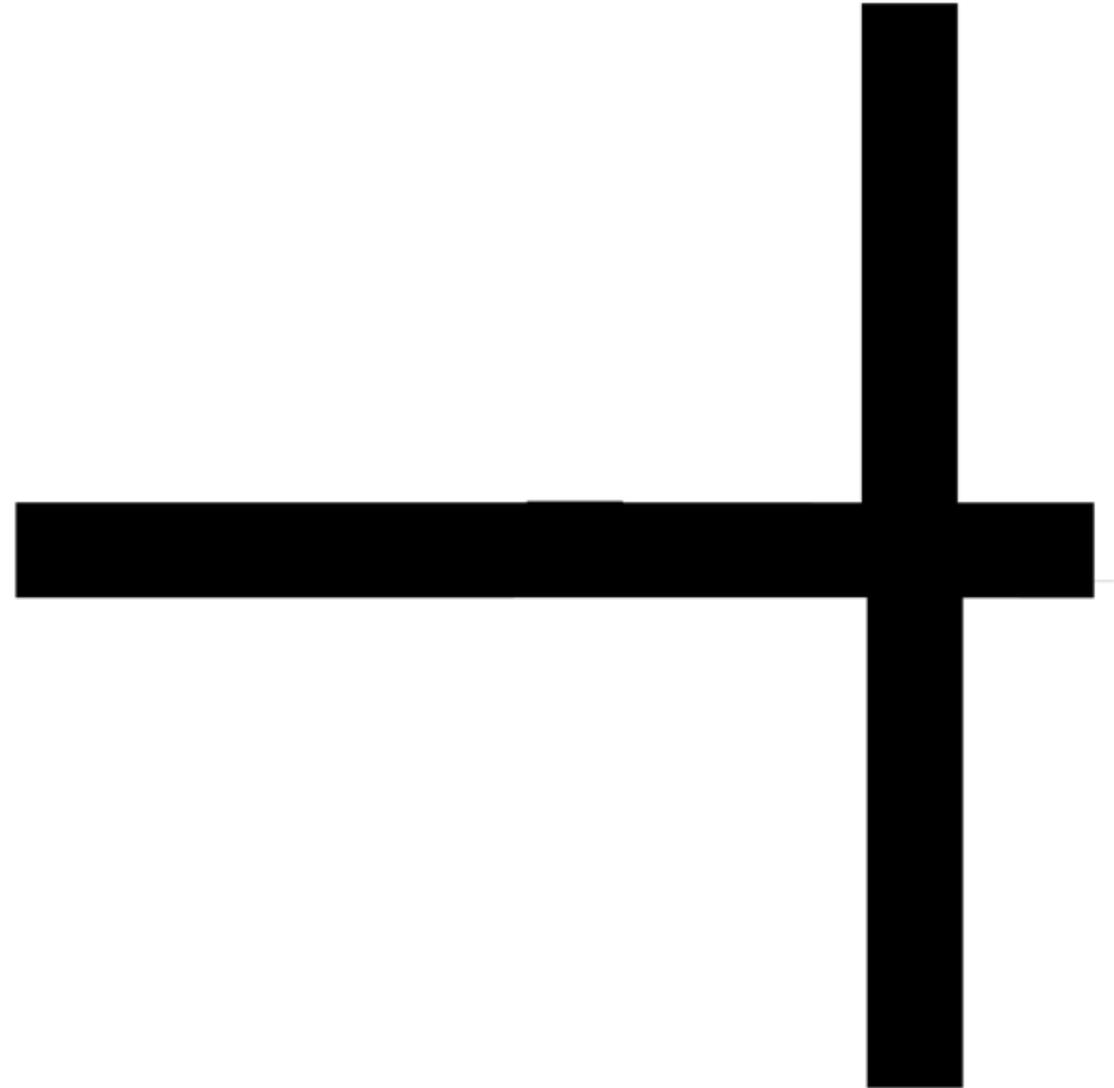
Pendant le voyage de retour, le héros peut être poursuivi par un agresseur qui cherche à récupérer le trésor ou peut-être tout simplement à manger le héros ! Le cortège victorieux pourrait bien se transformer en fuite. Le héros a accompli sa mission et récupéré le trésor, et il n'est peut-être pas prudent de rester debout et de se battre. La poursuite peut également prendre la forme d'une course à la maison avec un concurrent, peut-être un faux héros, le vainqueur remportant la récompense finale. La poursuite est un thème commun à de nombreuses parties d'histoires et nous rappelle que le héros est humain et que, parfois, la discrétion est la meilleure partie de la valeur. La poursuite sur le dernier trajet du retour indique également que les histoires ne se terminent peut-être jamais vraiment et que nous ne pouvons jamais nous détendre complètement.



# SECOURS

## DANGER

La poursuite s'achève lorsque quelque chose se produit pour sauver le héros. Cela peut prendre de nombreuses formes, de la réapparition de l'aide à la mise en place d'obstacles sur le chemin du poursuivant (par le héros ou ses amis), le héros peut être dissimulé ou même transformé en une autre forme. Le renversement de situation est peut-être significatif ici : le sauveteur est maintenant secouru, ce qui nous rappelle l'humanité du héros et amplifie peut-être l'héroïsme d'avoir atteint l'objectif initial.



# INCOGNITO

## RETOUR MASQUÉ

Non reconnu, le héros revient sur son territoire d'origine, ou peut-être dans un autre pays en cours de route. Le manque de reconnaissance peut être un stratagème délibéré de la part du héros qui, après avoir tant accompli, ne cherche plus (et peut-être évite) l'adulation. Il peut également y avoir une raison de garder le secret, car la menace peut toujours exister et la mission peut ne pas être complètement terminée tant que le trésor n'a pas été remis.



# MENSONGE

## FAUX HÉROS DEMASQUÉ

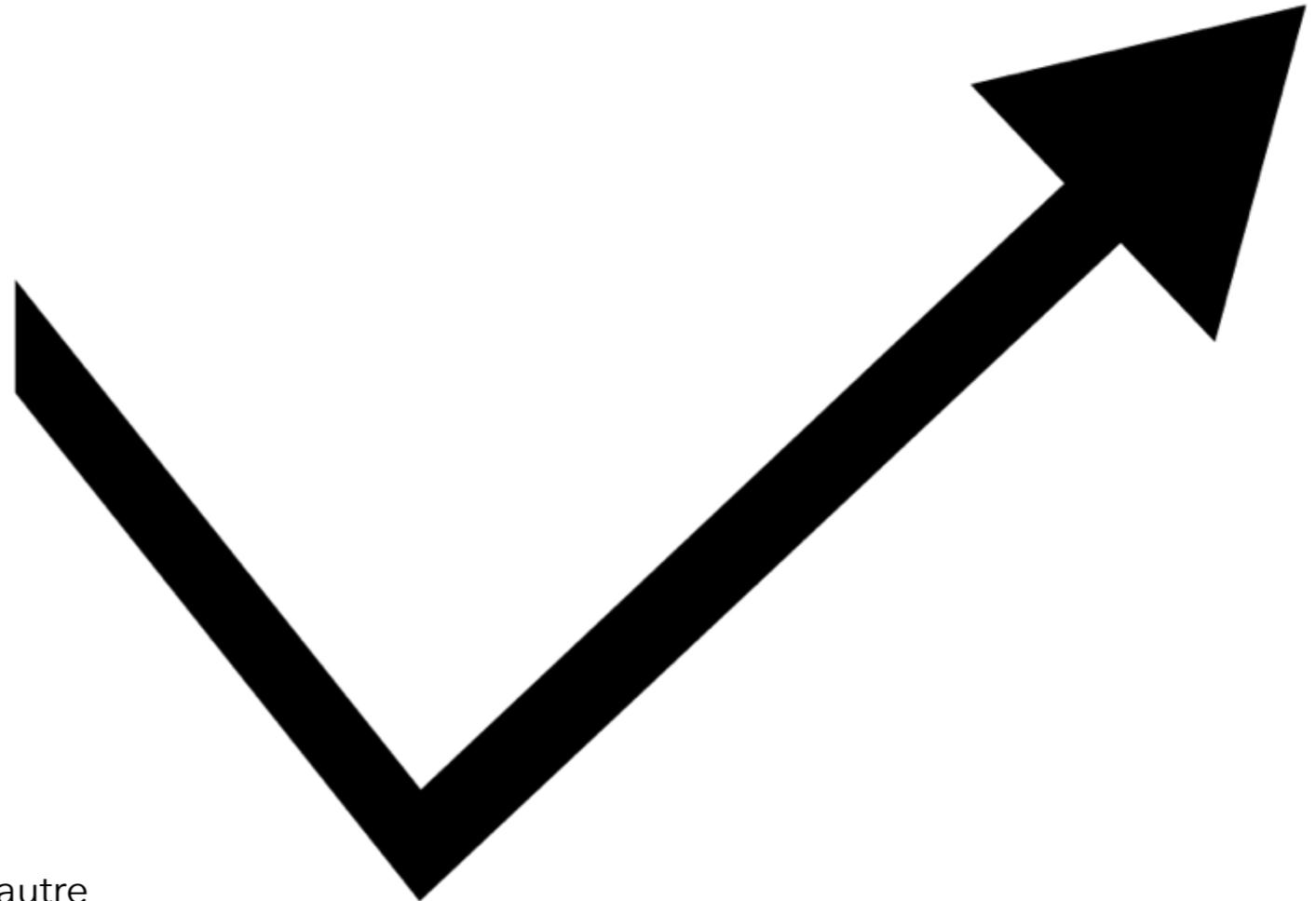
Par ses actions dans le duel final, la compétition ou la tâche contre le héros, le faux héros est enfin vu pour ce qu'il est. Il s'expose souvent en faisant preuve d'actions non héroïques, comme la lâcheté, la tricherie et d'autres fausses actions. L'exposition du faux héros est un partenaire dualiste de la reconnaissance du héros : si l'un est connu, les autres le sont aussi par défaut. En contraste avec la nature héroïque du vrai héros, le faux héros est exposé comme étant fourbe et méritant le mépris et pire encore. En combinaison avec la reconnaissance du héros, l'exposition du faux héros donne un double coup de poing, créant un contraste qui souligne encore plus la valeur et l'accomplissement du héros.



# TACHE

## LA TACHE A ACCOMPLIR

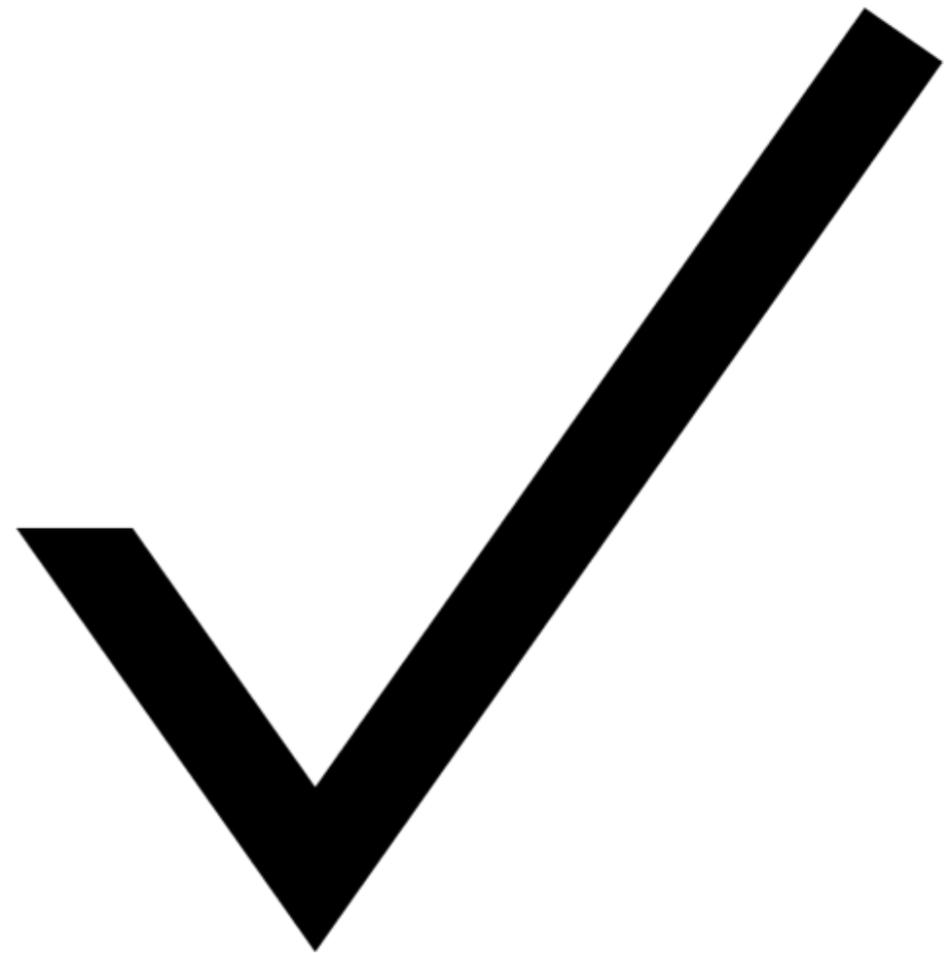
Le héros peut maintenant être invité à accomplir une autre tâche pour démontrer son véritable caractère et sa valeur, notamment des énigmes, des tests d'endurance et d'autres épreuves. Cette épreuve peut être utilisée comme un moyen de différencier définitivement le héros du faux héros, et peut inclure une compétition ou un combat direct entre les deux. Il peut également s'agir d'une dernière tâche par laquelle le vainqueur gagnera finalement la main de la princesse.



# RÉALISATION

## DE LA TACHE

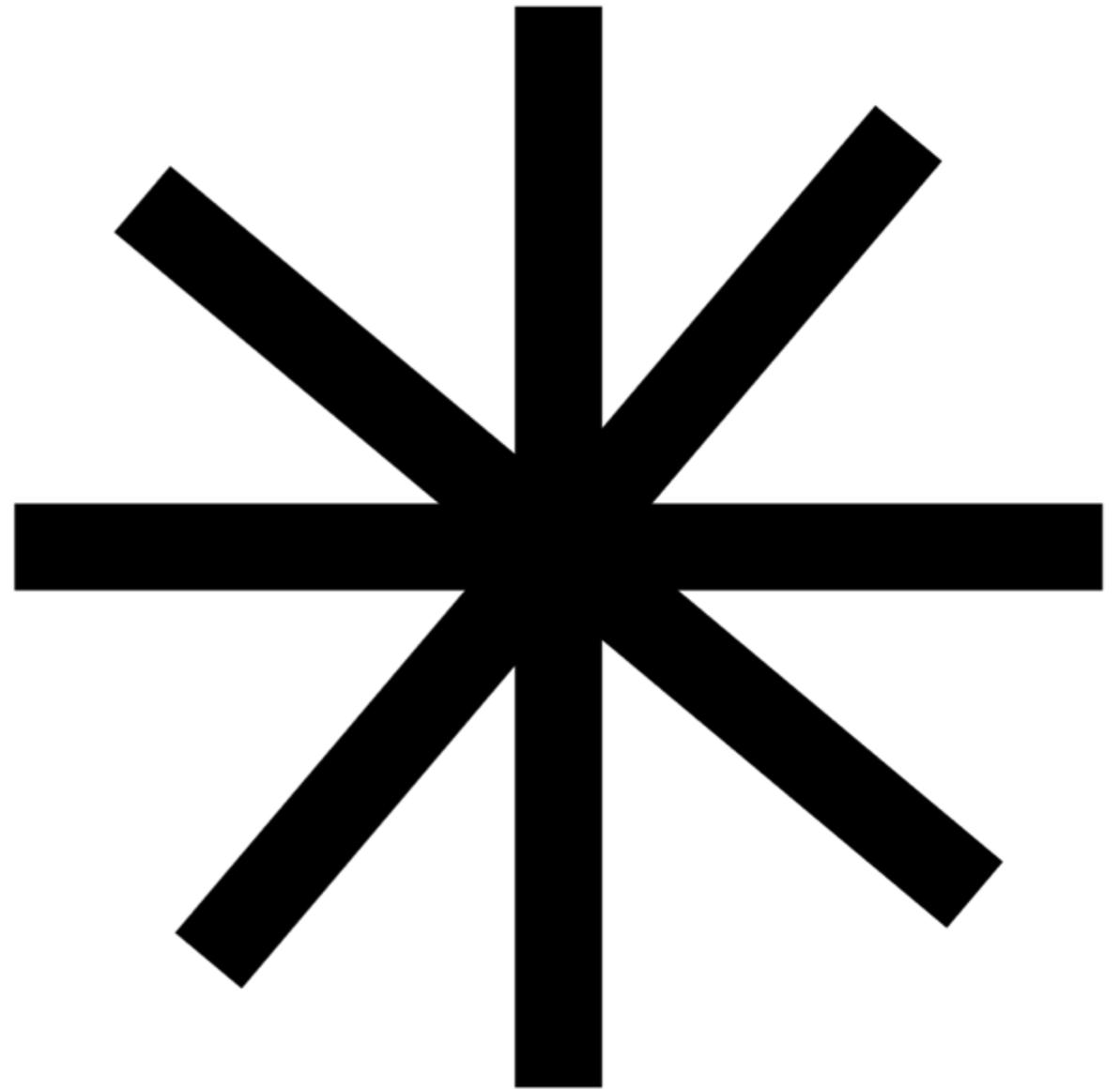
La tâche proposée au héros est accomplie, démontrant l'intégrité, le caractère et la vraie valeur du héros. Lorsque la tâche est utilisée pour différencier le héros et le faux héros, le faux héros échoue et le héros réussit. La résolution de la tâche apporte un soulagement et une conclusion au lecteur et confirme le statut et la valeur du héros.



# RECONNAISSANCE

## TRIOMPHE DE LA VÉRITÉ ET DU BIEN

Le véritable héros est enfin reconnu, peut-être par la résolution de la tâche finale (lorsqu'elle est utilisée) et peut-être par la marque qu'il a obtenue au cours de son combat contre le méchant principal. Après les épreuves et les tribulations subies jusqu'à ce point, y compris la déception des gens à la maison qui savent ce que vous, le lecteur, savez sur la vraie nature du héros, c'est un soulagement qu'ils réalisent et acceptent enfin la vérité héroïque.



# DÉCRYPTAGE

## DECOUVERTE DU CACHÉ

Par ses actions dans le duel final, la compétition ou la tâche contre le héros, le faux héros est enfin vu pour ce qu'il est. Il s'expose souvent en faisant preuve d'actions non héroïques, comme la lâcheté, la tricherie et d'autres fausses actions. L'exposition du faux héros est un partenaire dualiste de la reconnaissance du héros : si l'un est connu, les autres le sont aussi par défaut. En contraste avec la nature héroïque du vrai héros, le faux héros est exposé comme étant fourbe et méritant le mépris et pire encore.



# TRANSFIGURATION

## METAMORPHOSE

En reconnaissance des exploits reconnus du héros, celui-ci est transformé d'une manière ou d'une autre pour correspondre à son nouveau statut. Cela peut se faire par le biais de l'habillement, avec de nouveaux vêtements, une splendide cape, etc. Leurs blessures sont pansées et leurs corps nettoyés. Alors qu'ils étaient peut-être arrivés en lambeaux et sales, ils sont maintenant propres et attrayants.



# PUNITION

## POUR UNE FAUTE COMMISE

Le méchant (s'il n'a pas été vaincu auparavant) ou le faux héros, maintenant pleinement exposé, reçoit une certaine punition. Celle-ci peut être clémentine, sévère ou quelque chose de juste, selon l'histoire et peut-être les circonstances atténuantes et la gentillesse ou la sévérité du héros ou d'un autre personnage principal.



# MARIAGE

## L'AMOUR COMME RECOMPENSE

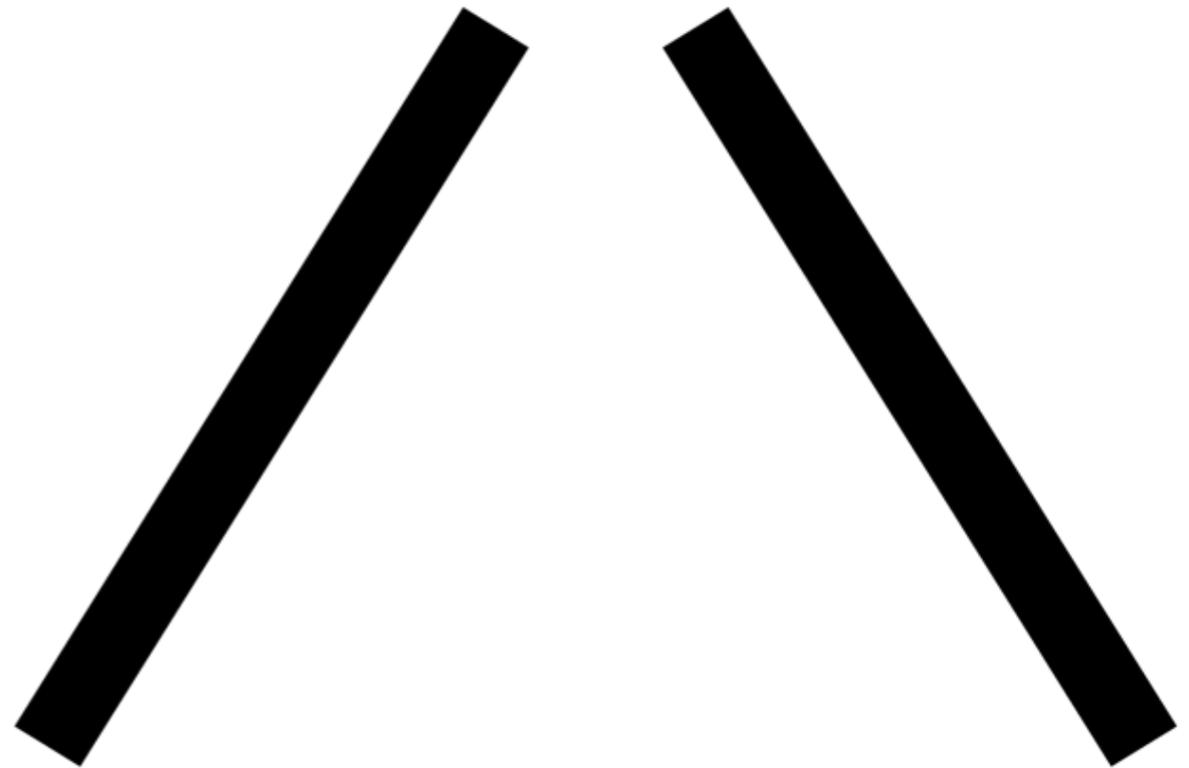
Le héros reçoit enfin la récompense finale et juste de toutes ses actions. Dans les contes classiques, il peut s'agir d'épouser la belle princesse et de s'élever au rang de roi, vivant "heureux pour toujours". Dans d'autres histoires, l'accolade de l'héroïsme est suffisante et ils se retirent pour mener une vie tranquille ou même repartir à l'aventure.



**PROCESSUS**

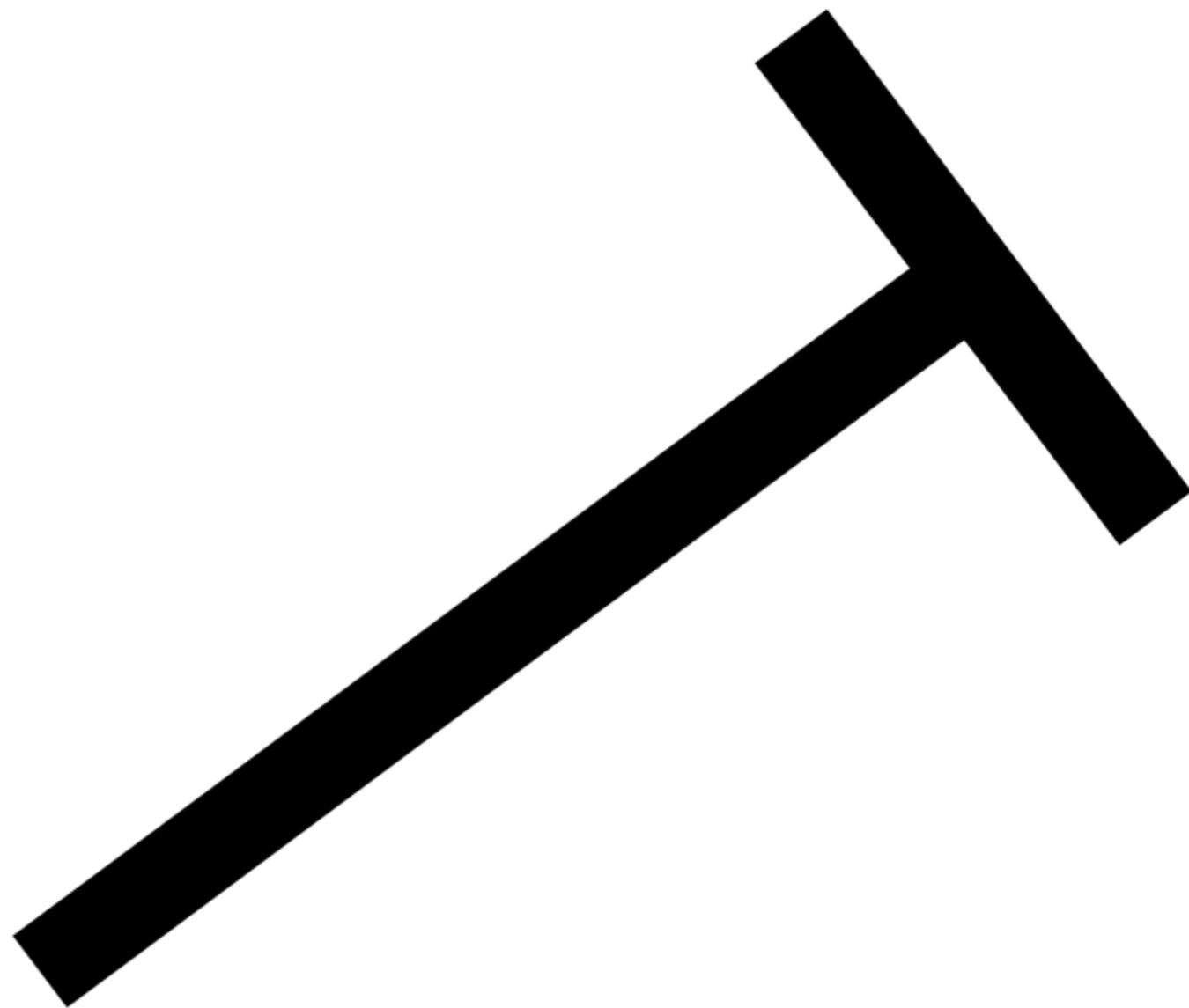
# DÉGRADATION

LES CHOSES SE GATTENT



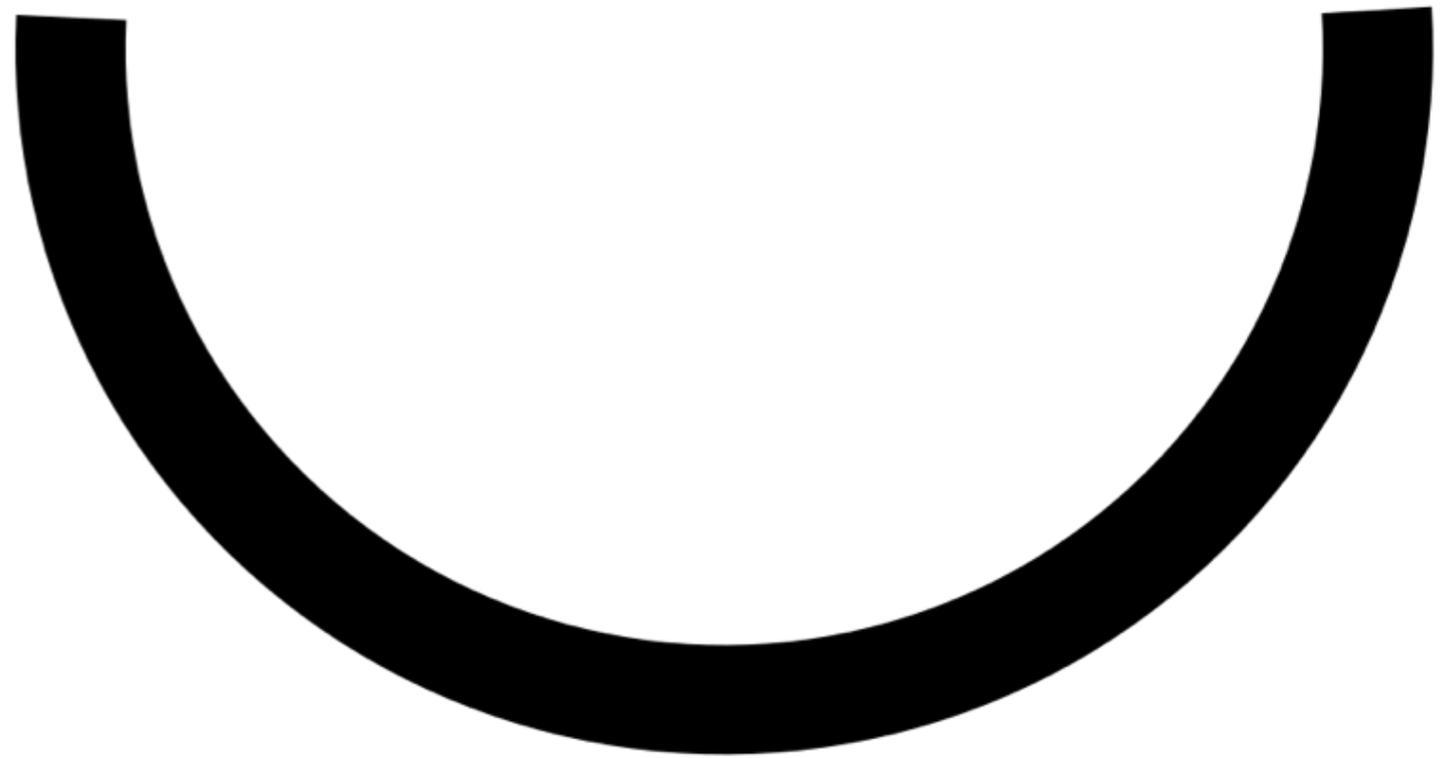
# FAUTE

L'ERREUR QU'IL NE FALAIT PAS FAIRE



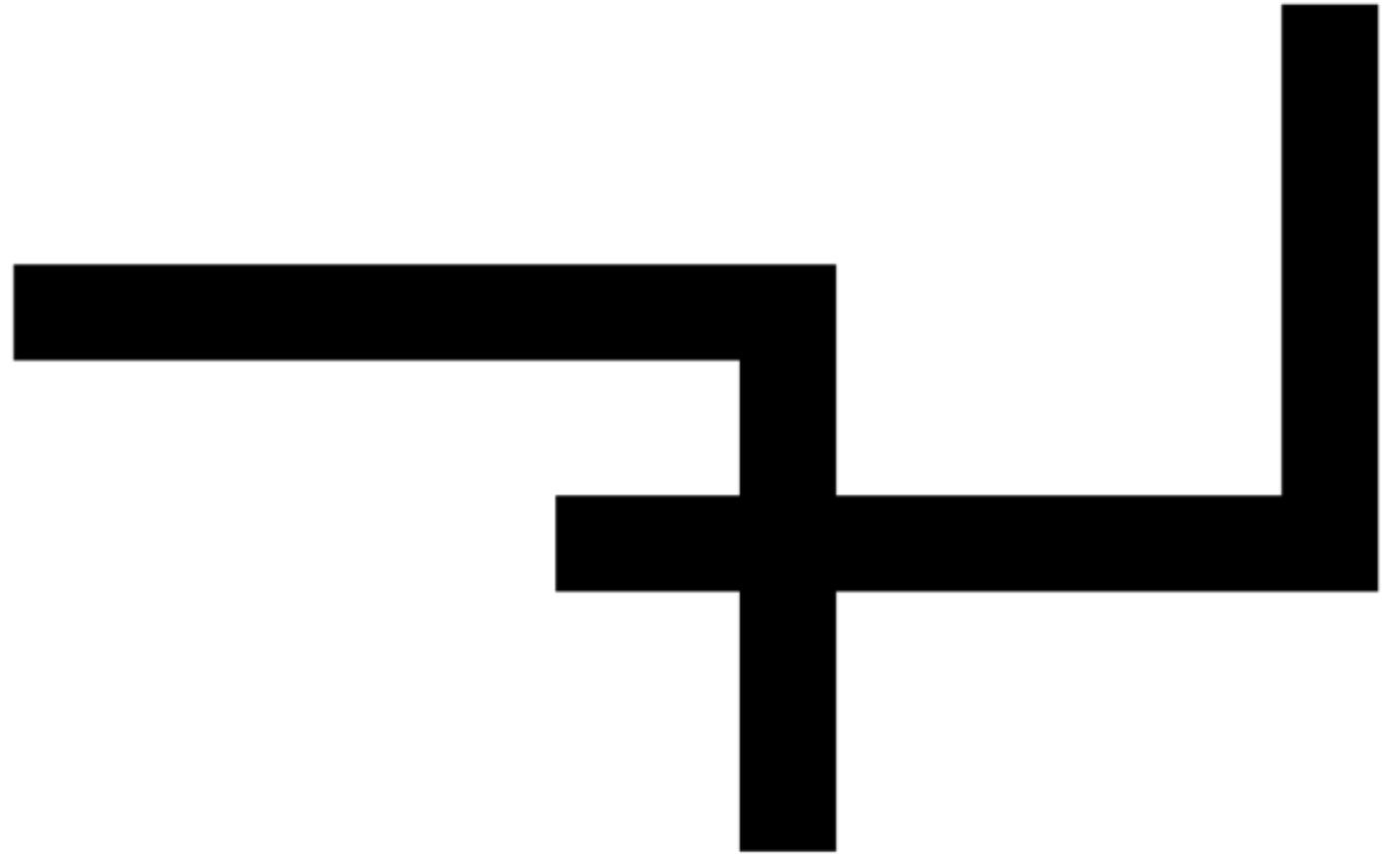
# CHATIMENT

LE CHATIMENT INFLIGÉ



# LE PACTE

CONTRAT



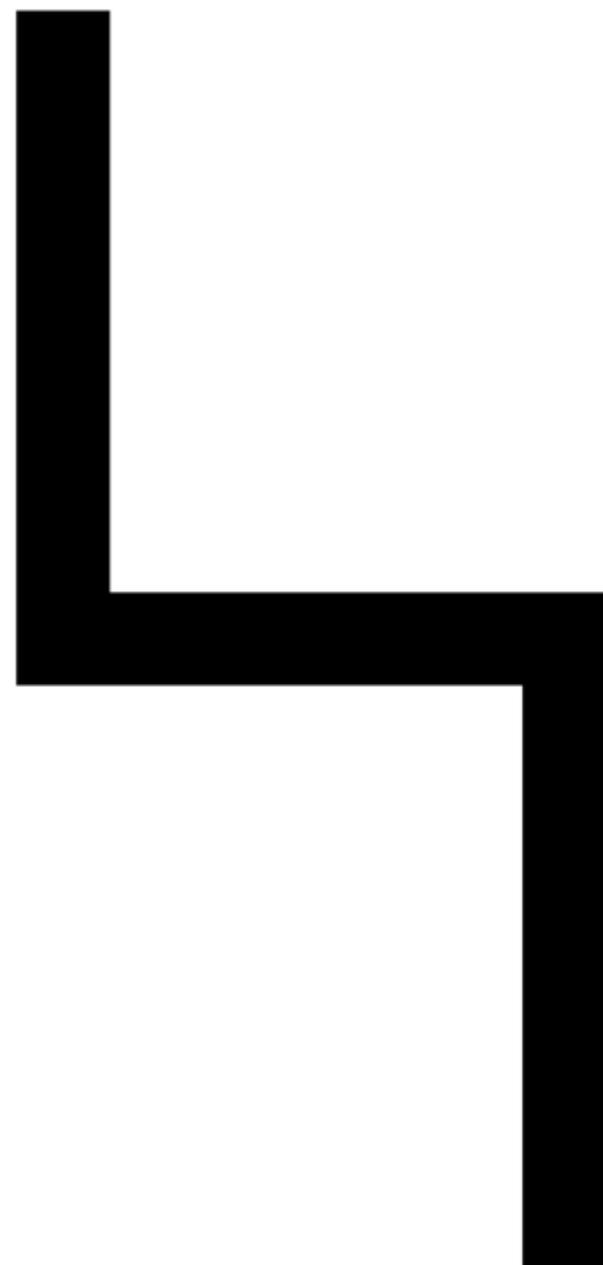
# PIÈGE

LE PIÈGE TENDU SE REFERME



# DETTE

UNE DETTE A PAYER



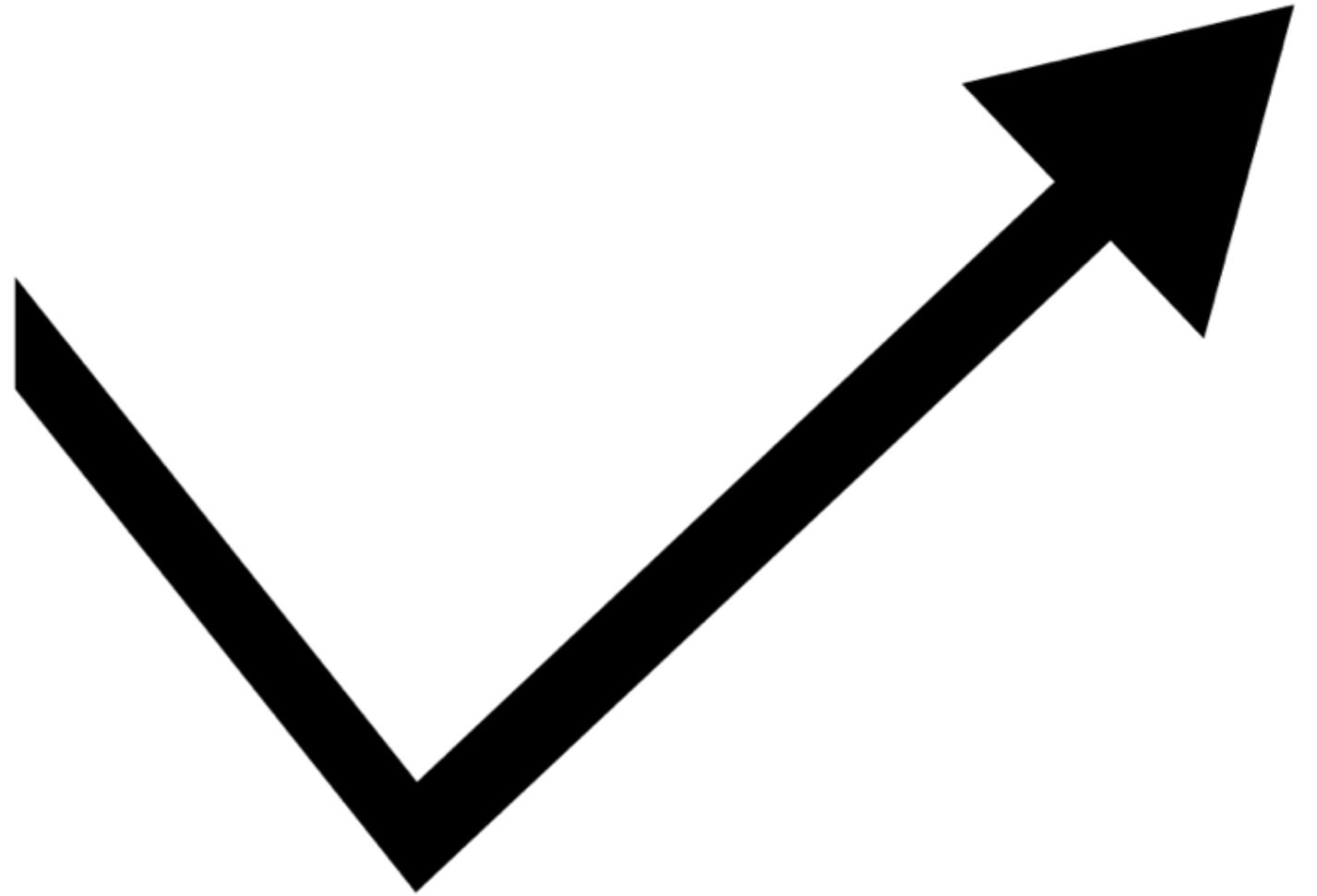
# AMÉLIORATION

LES CHOSES S'AMÉLIORENT



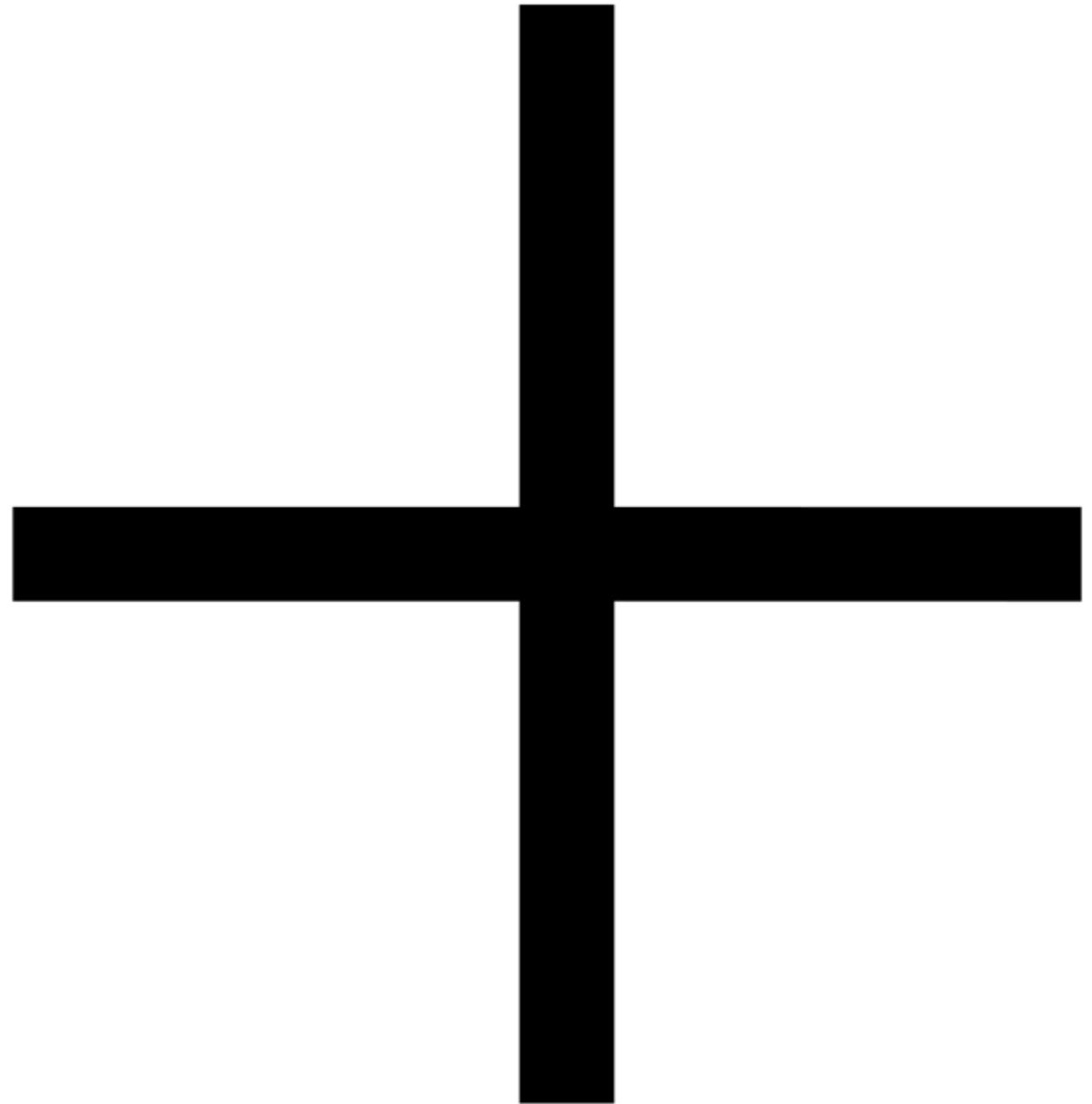
# TACHE

LA TACHE A ACCOMPLIR



# ELIMINATION

DE L'ADVERSAIRE



**AIDE**

INTERVENTION DE L'ALLIÉ



**AGRESSION**

ATTAQUE



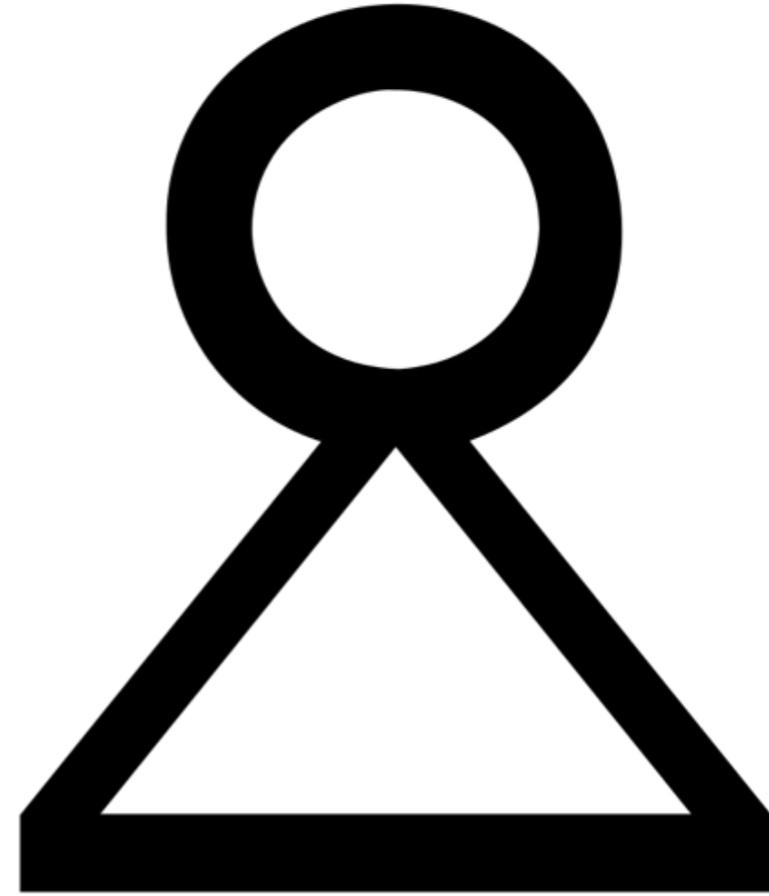
# CONTACTER

NEGOCIATION



**RÉUSSITE**

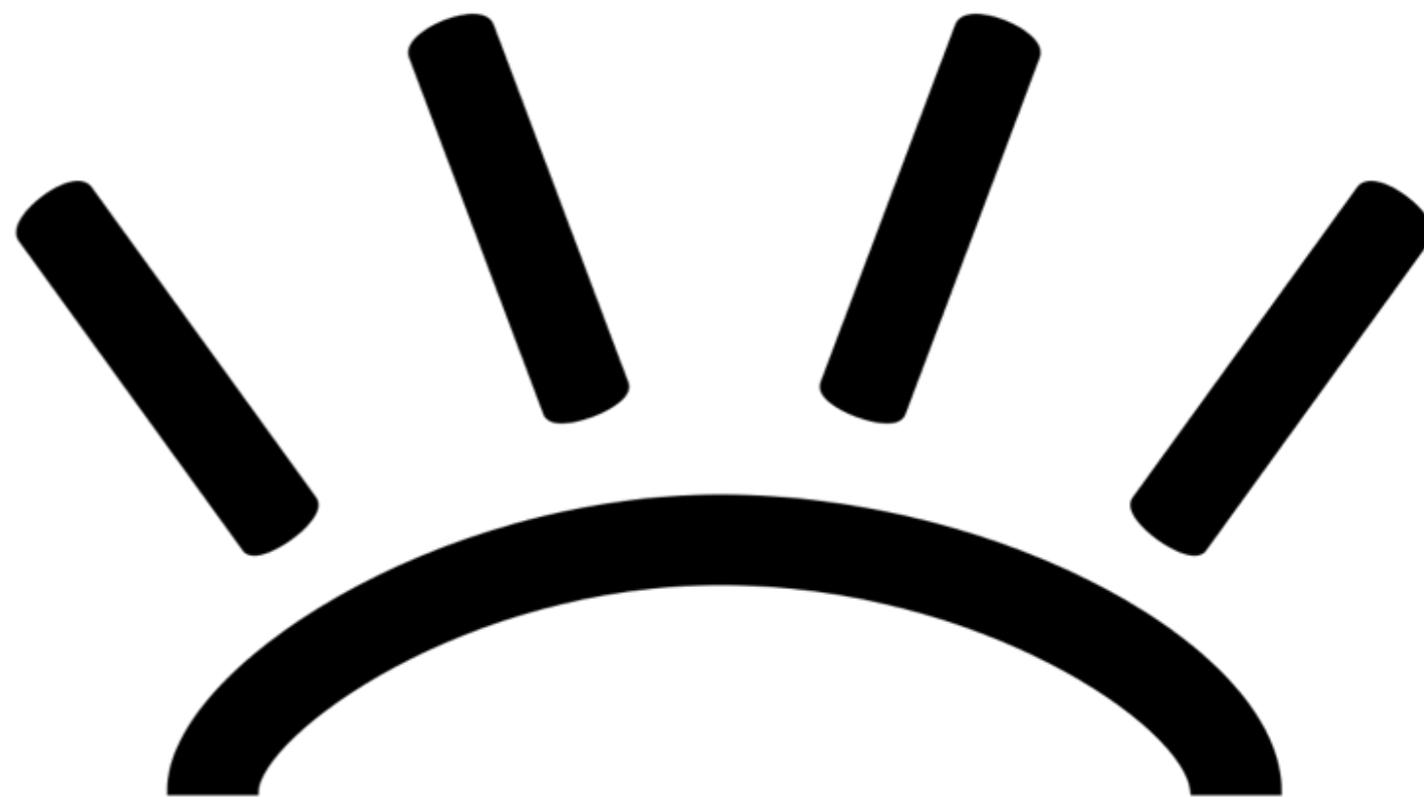
RETRIBUTION



**MARQUES EPIQUES**

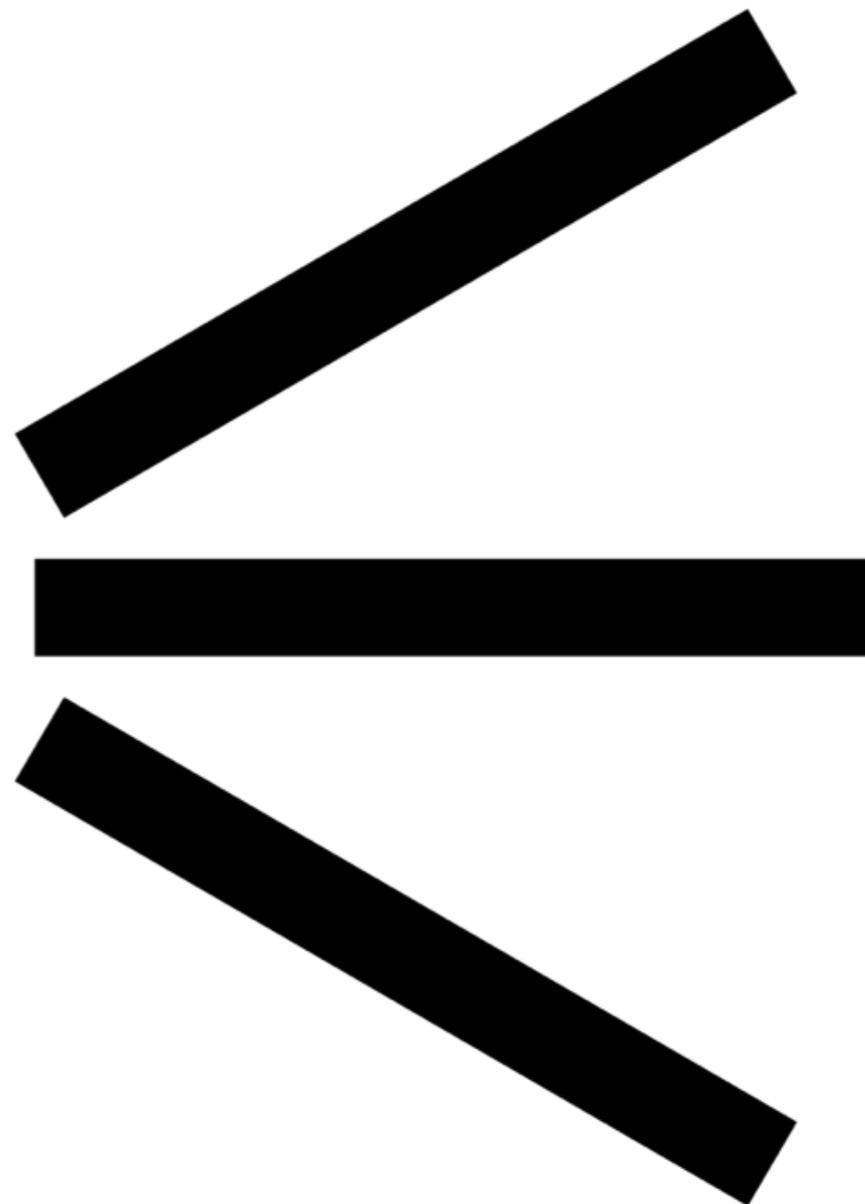
# RÉCIT

CELUI QUI RACONTE UNE HISTOIRE



# NARRATEUR

QUELQU'UN RACONTE



# LE TEMPS

LA LIGNE DU TEMPS, PASSÉ, PRÉSENT,  
FUTUR



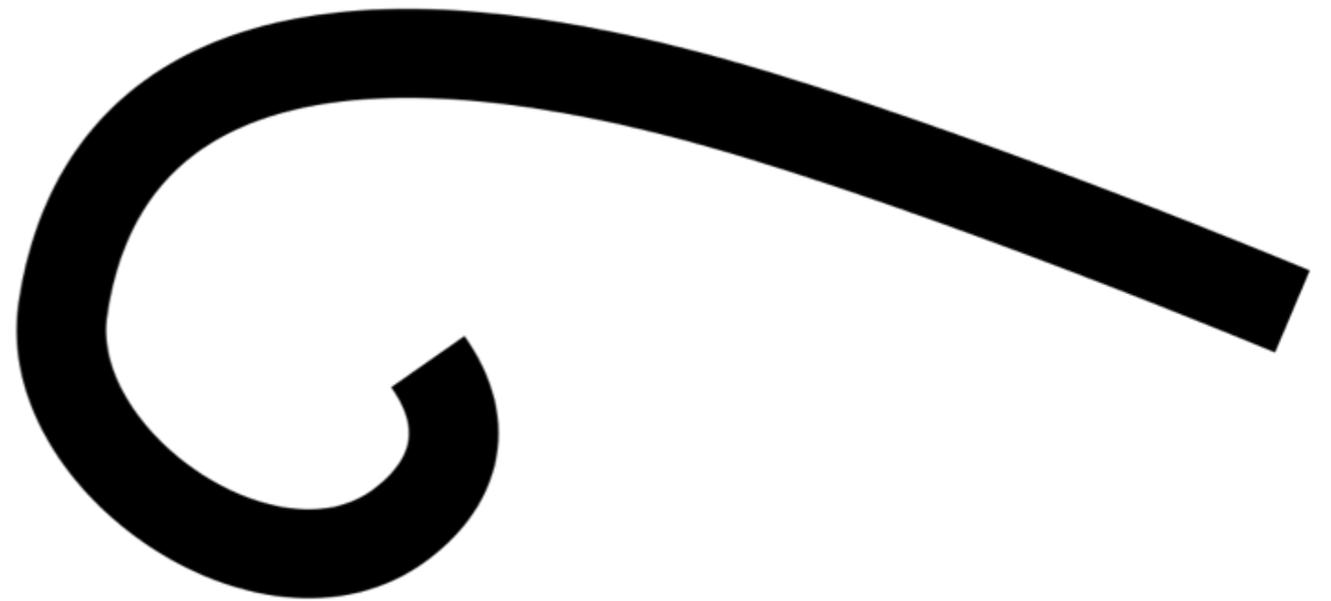
# MÉTAPHORE

LA CHOSE QUI EN REPRESENTE UNE



# PROCESSUS

MOUVEMENT QUI MENE A...



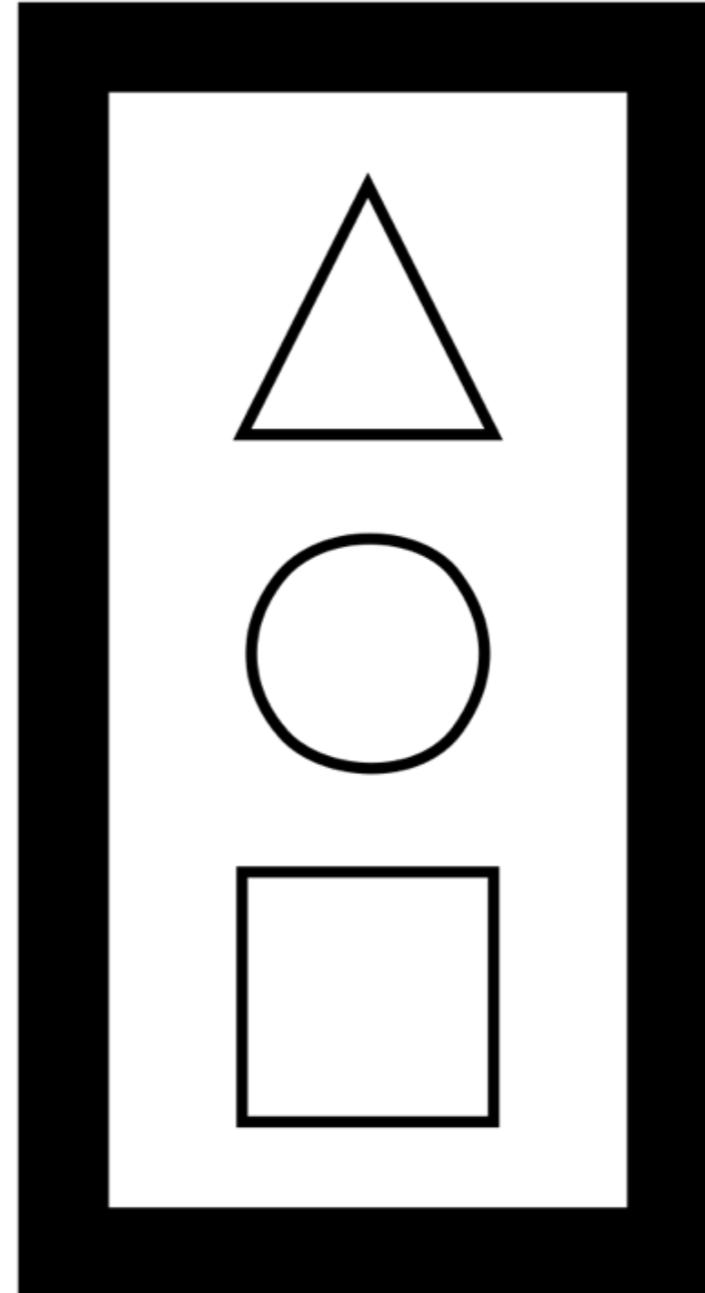
# COMPRENDRE

LE SENS CACHÉ



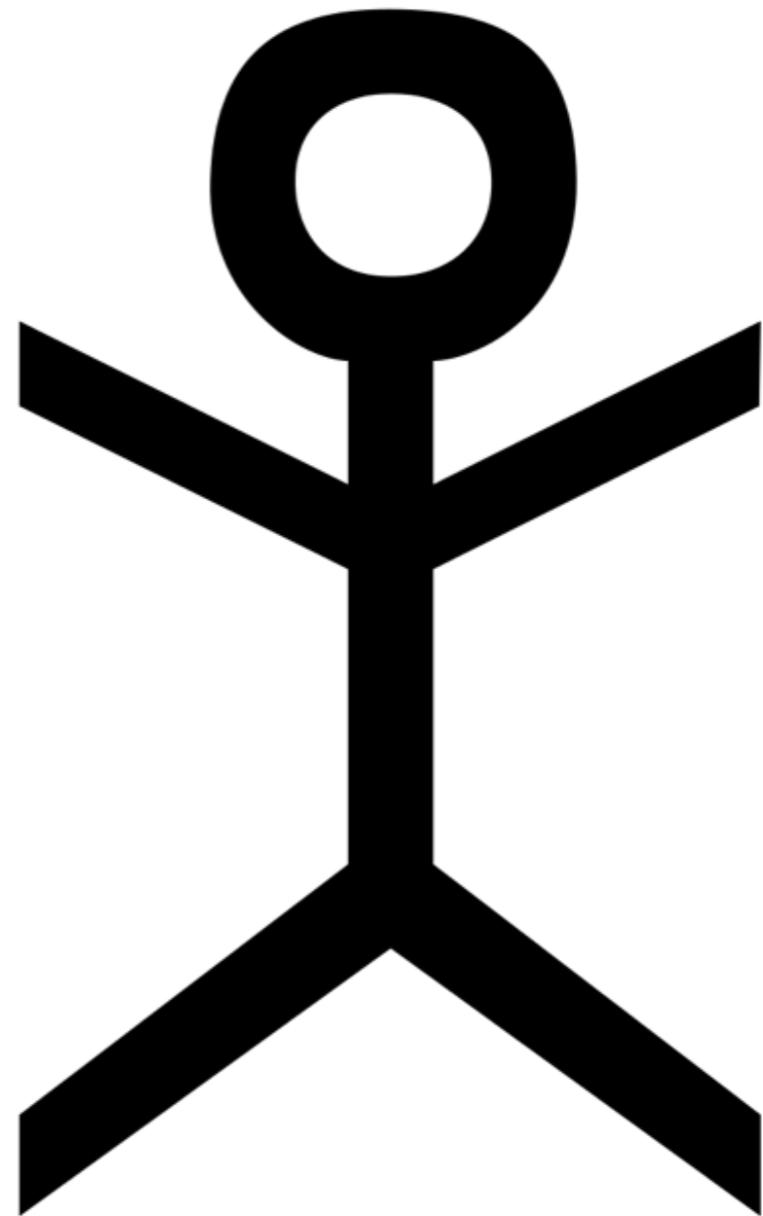
# RITUEL

CODE IDENTITAIRE QU'ON REPETE



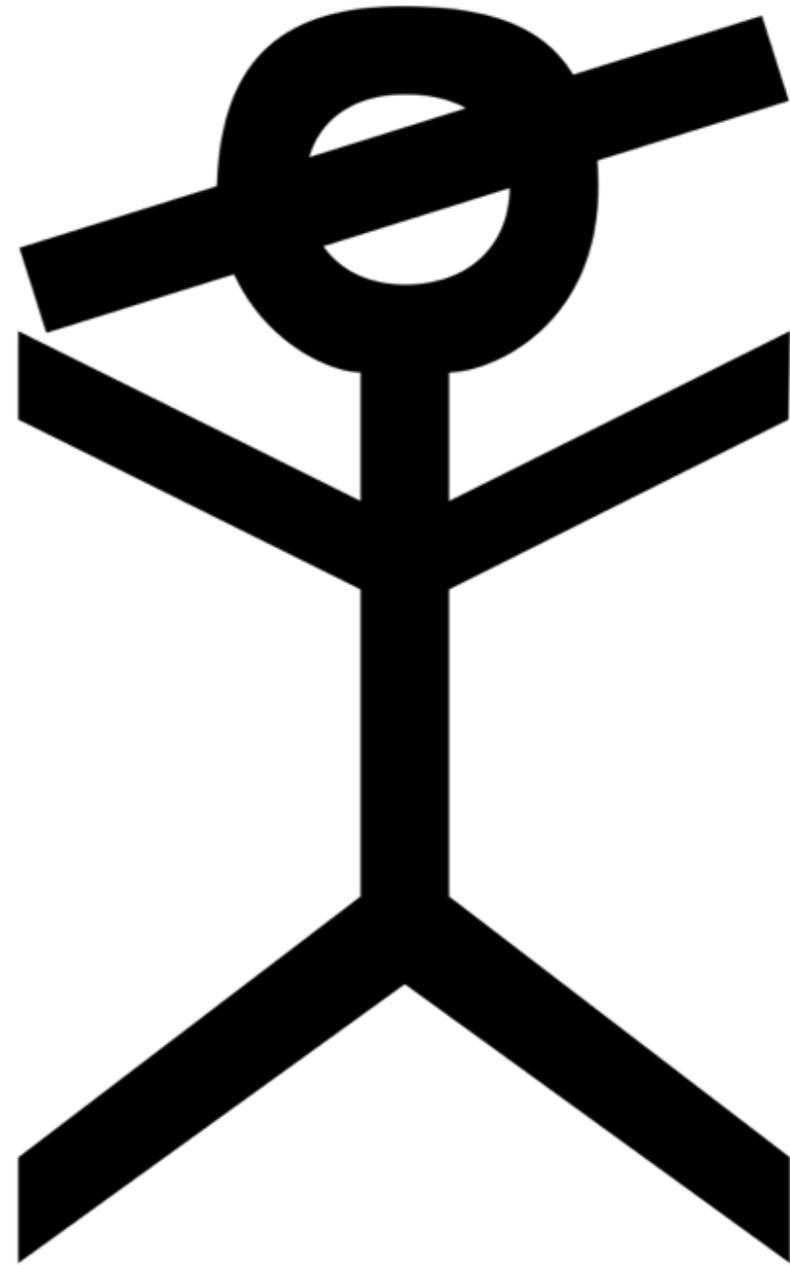
**MOI**

JE...



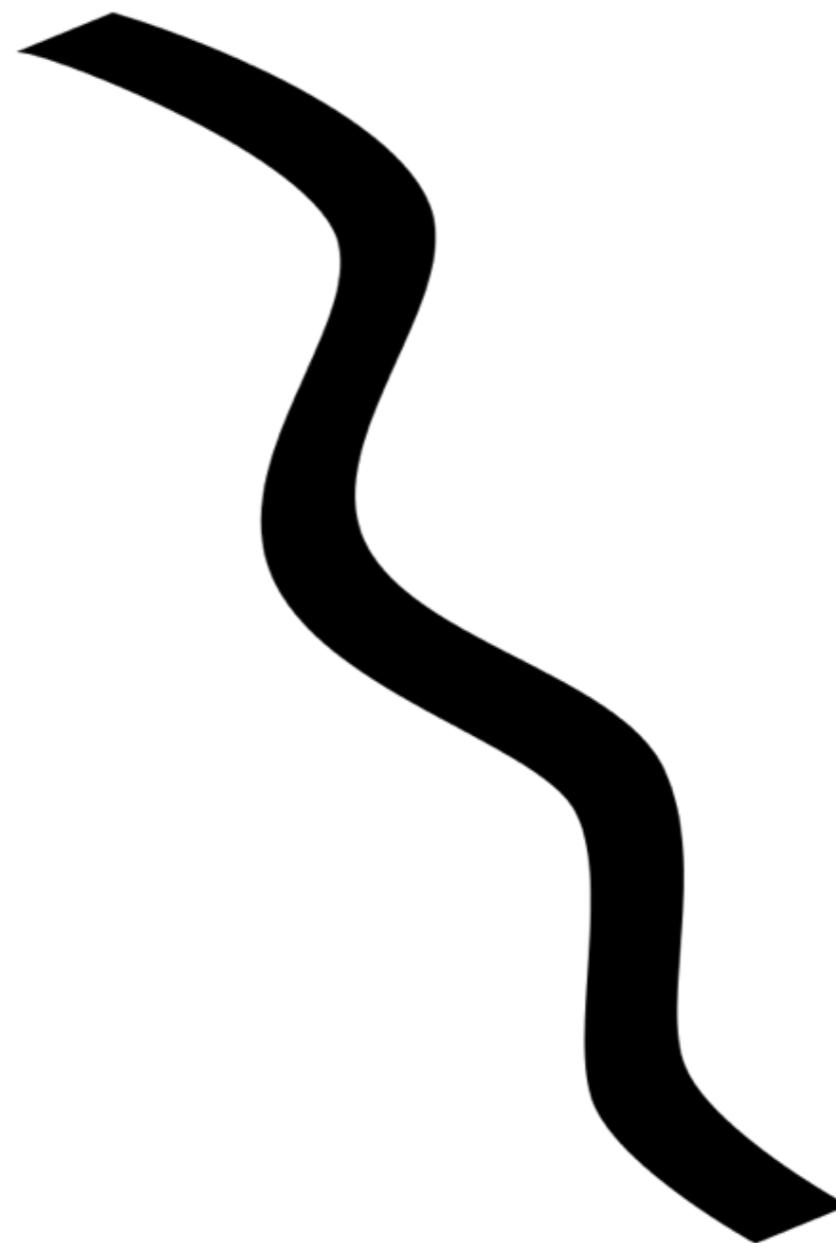
**L'AUTRE**

QUI N'EST PAS MOI



# JEU

CONNAITRE LES REGLES POUR JOUER



# **DIVERTISSEMENT**

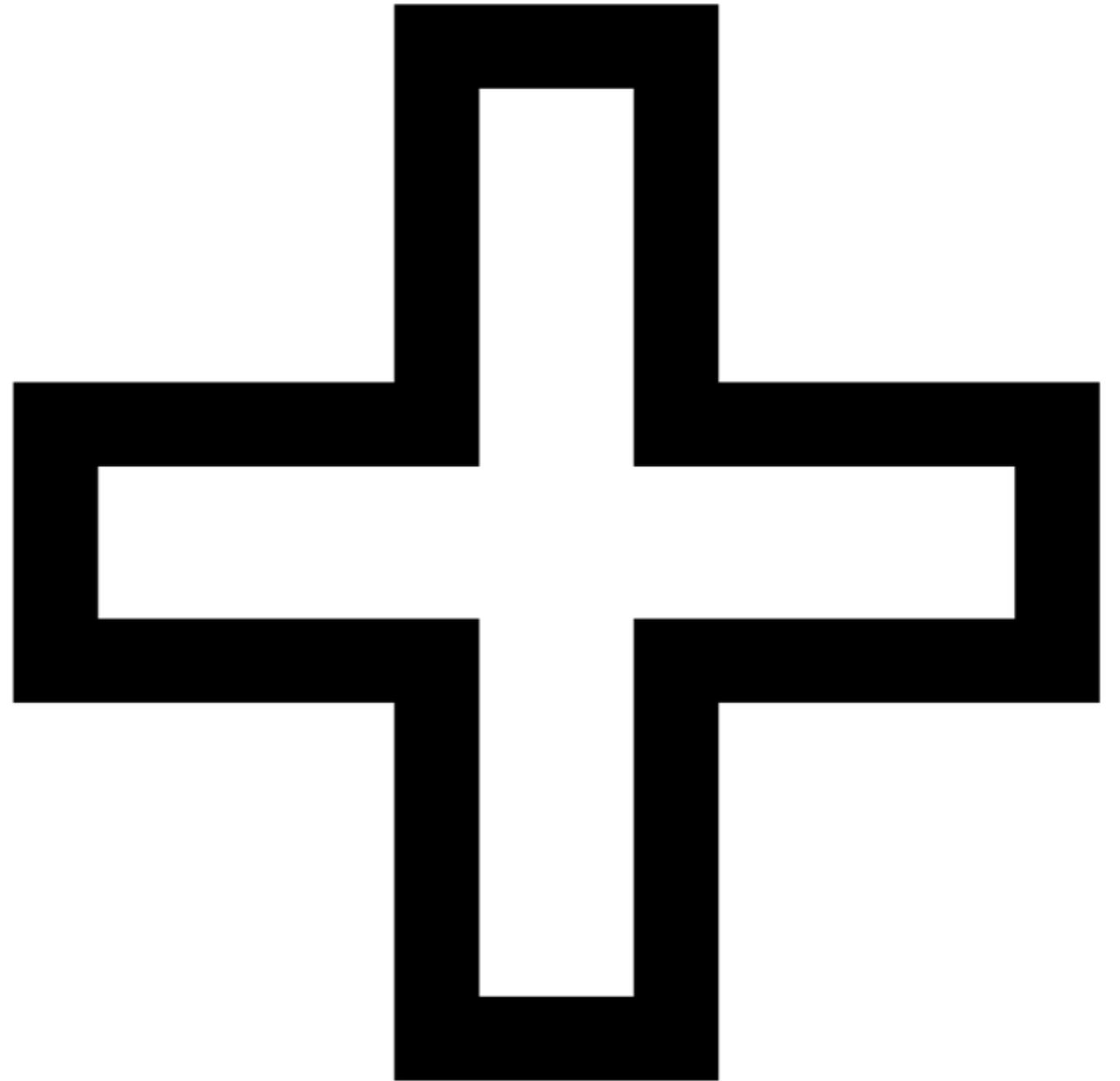
LES ECRANS ET LEURS CONTENUS



**ELEMENTS**

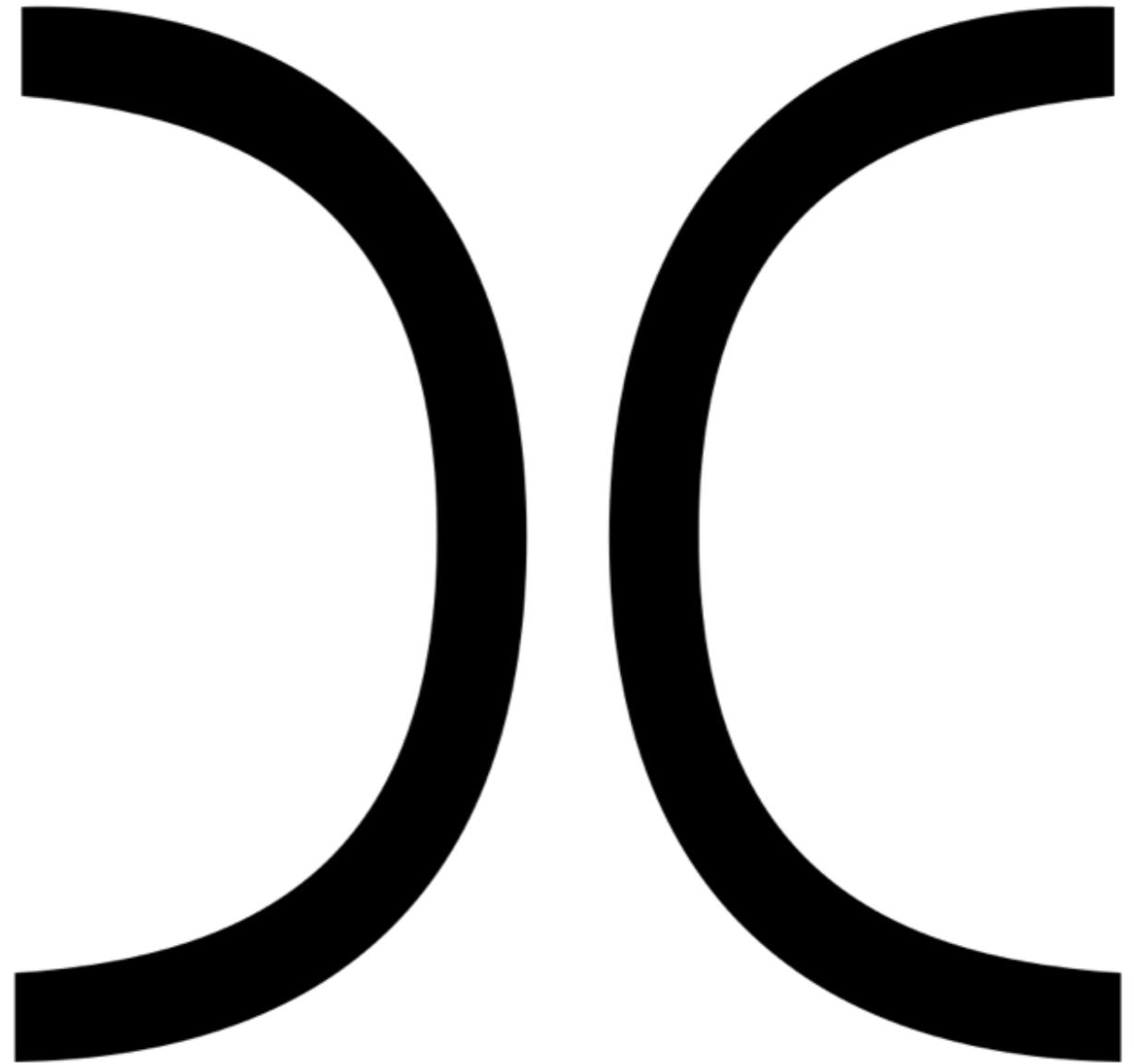
# MOYENS

TROUVER LES MOYENS POUR AGIR



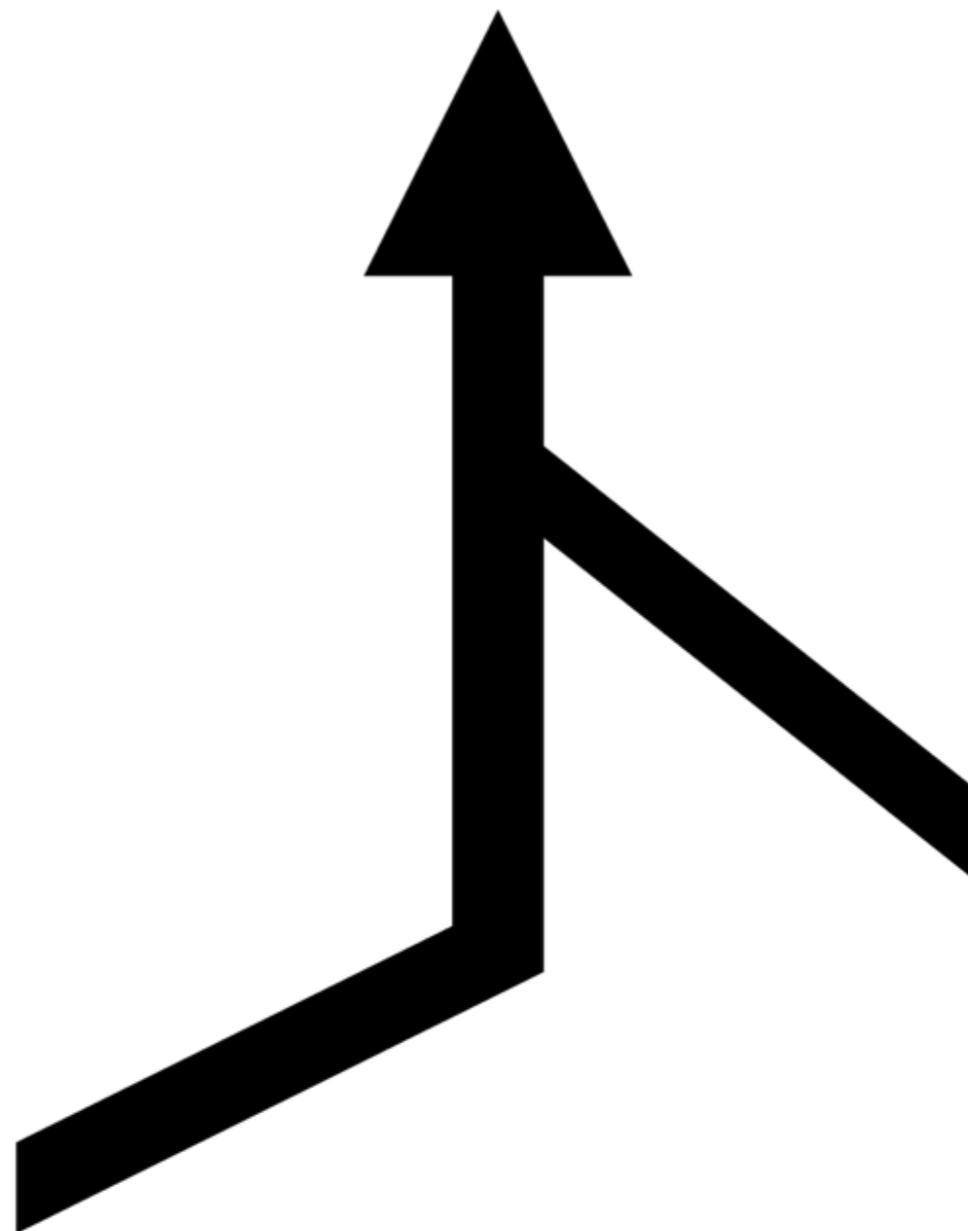
**L'ARGENT**

LA RUE VERS L'OR



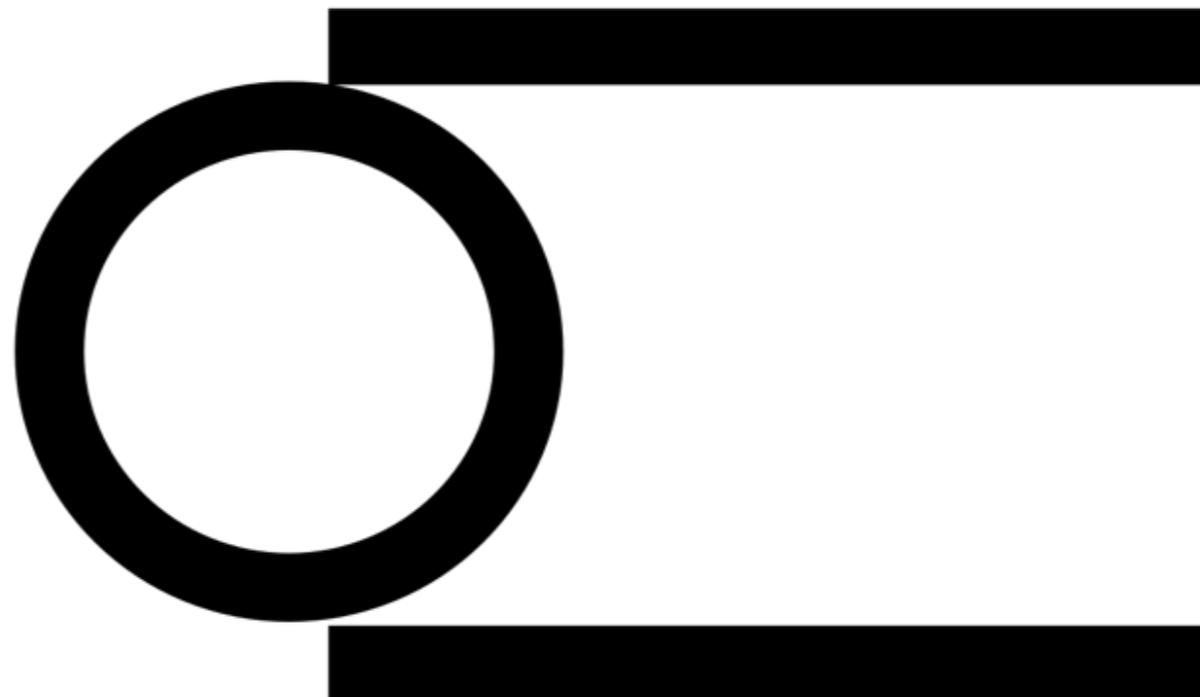
# **EXTENSION**

**DU CORPS ET RENDENT L'HOMME PLUS  
PERFORMANT, LE ROBOT**



# LES TROUS

DU CORPS, 7: BOUCHE, YEUX, OREILLES,  
ANUS, NEZ, PEAU, SEXE



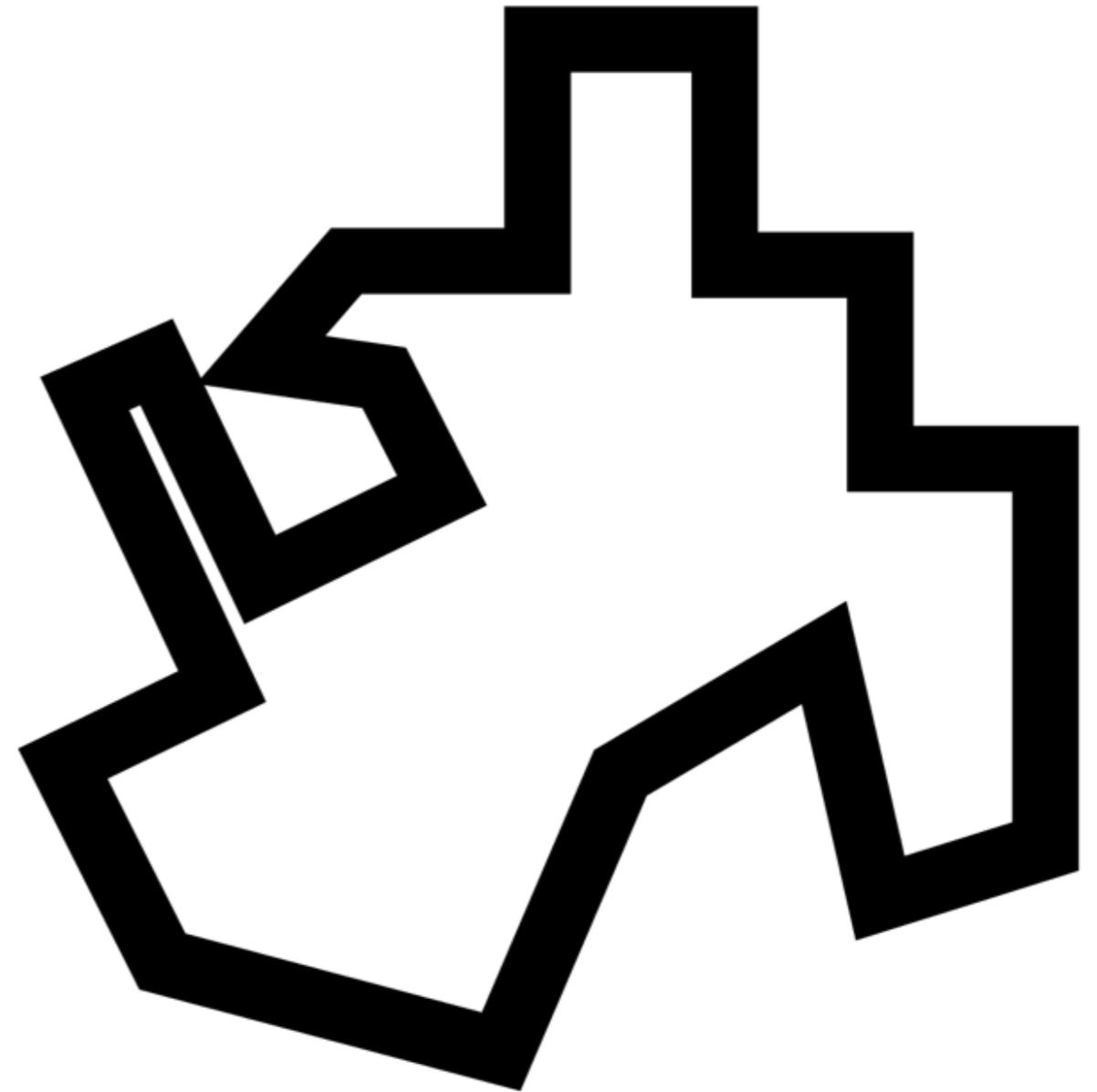
# LE SYSTÈME

L'ESTABLISHMENT



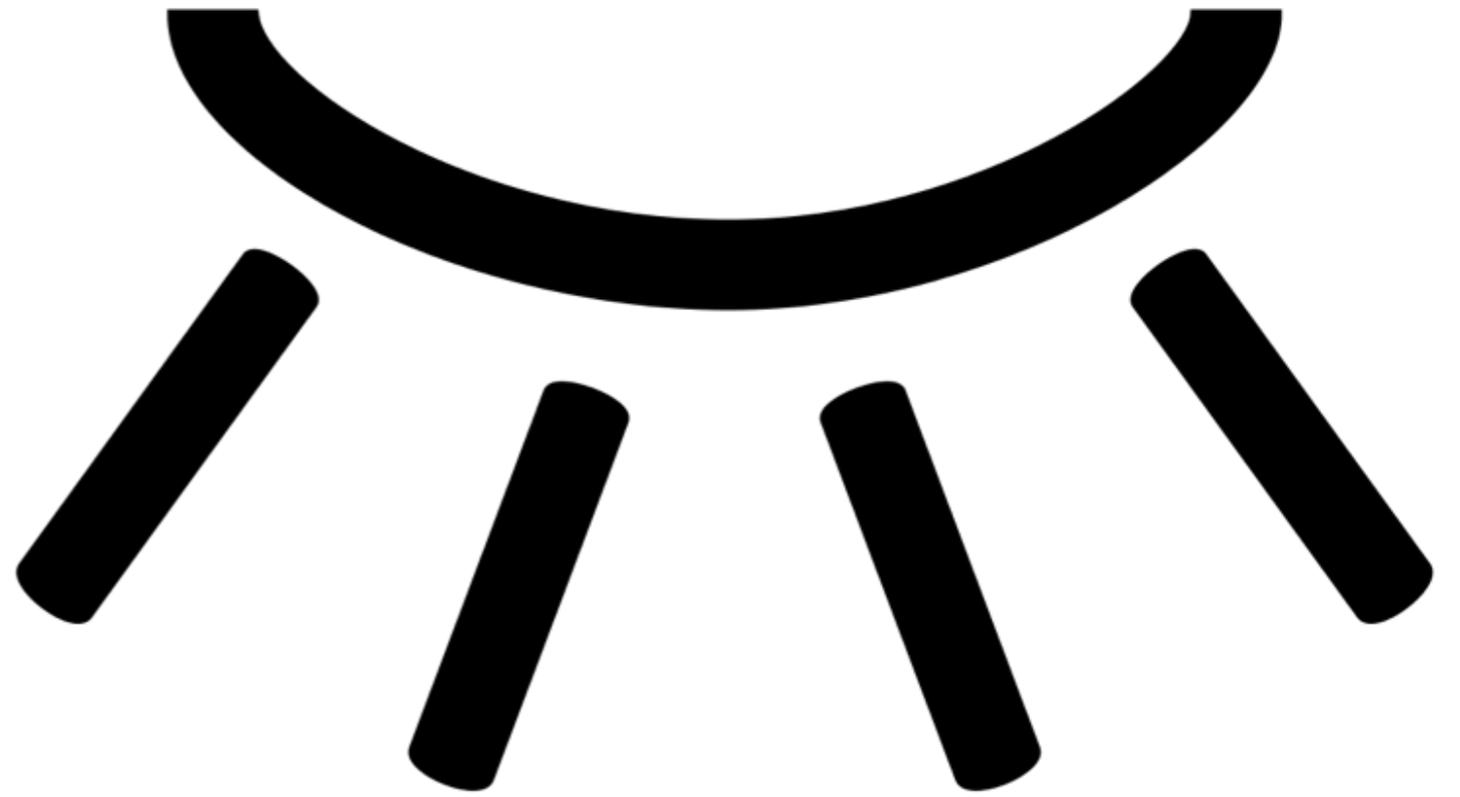
# LES CHOSES

QUI CONSTITUENT LE MONDE



# PROVIDENCE

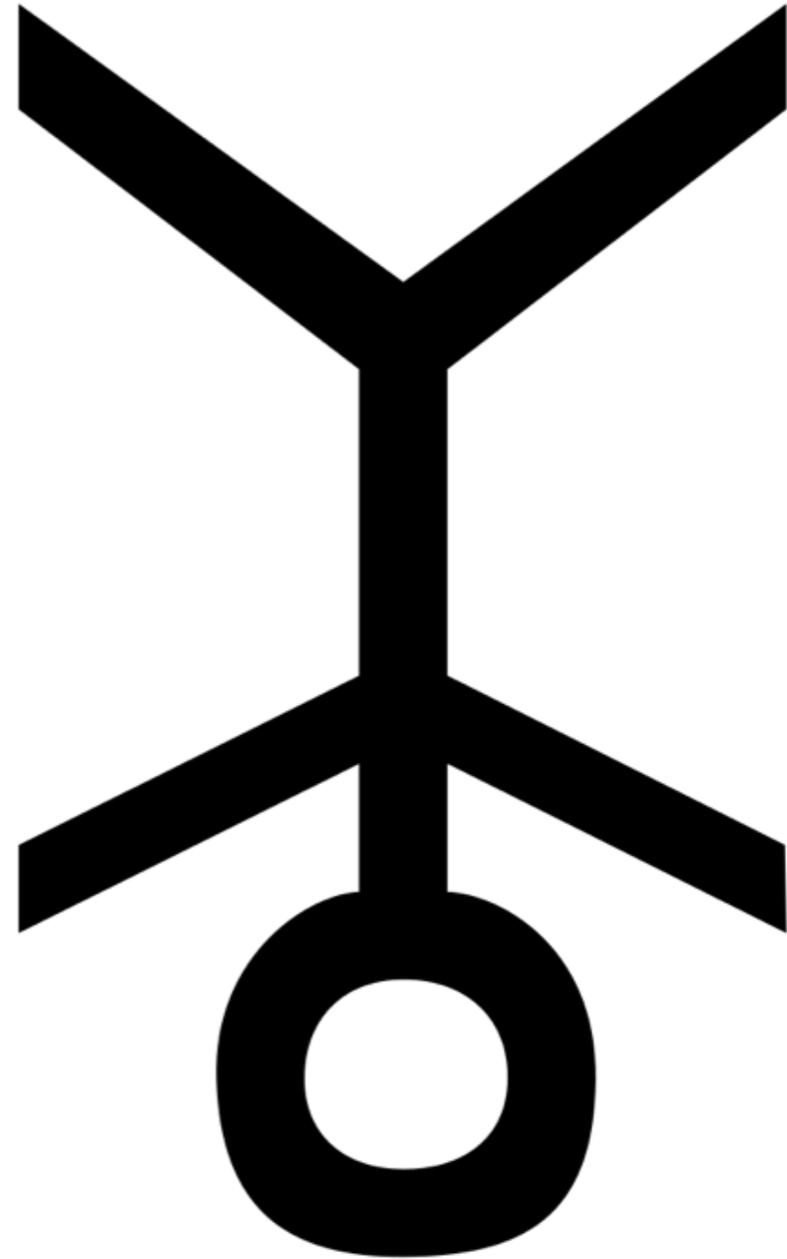
DIEU, LA CHANCE



**ACTES**

# COMPORTEMENT

DEVIANT



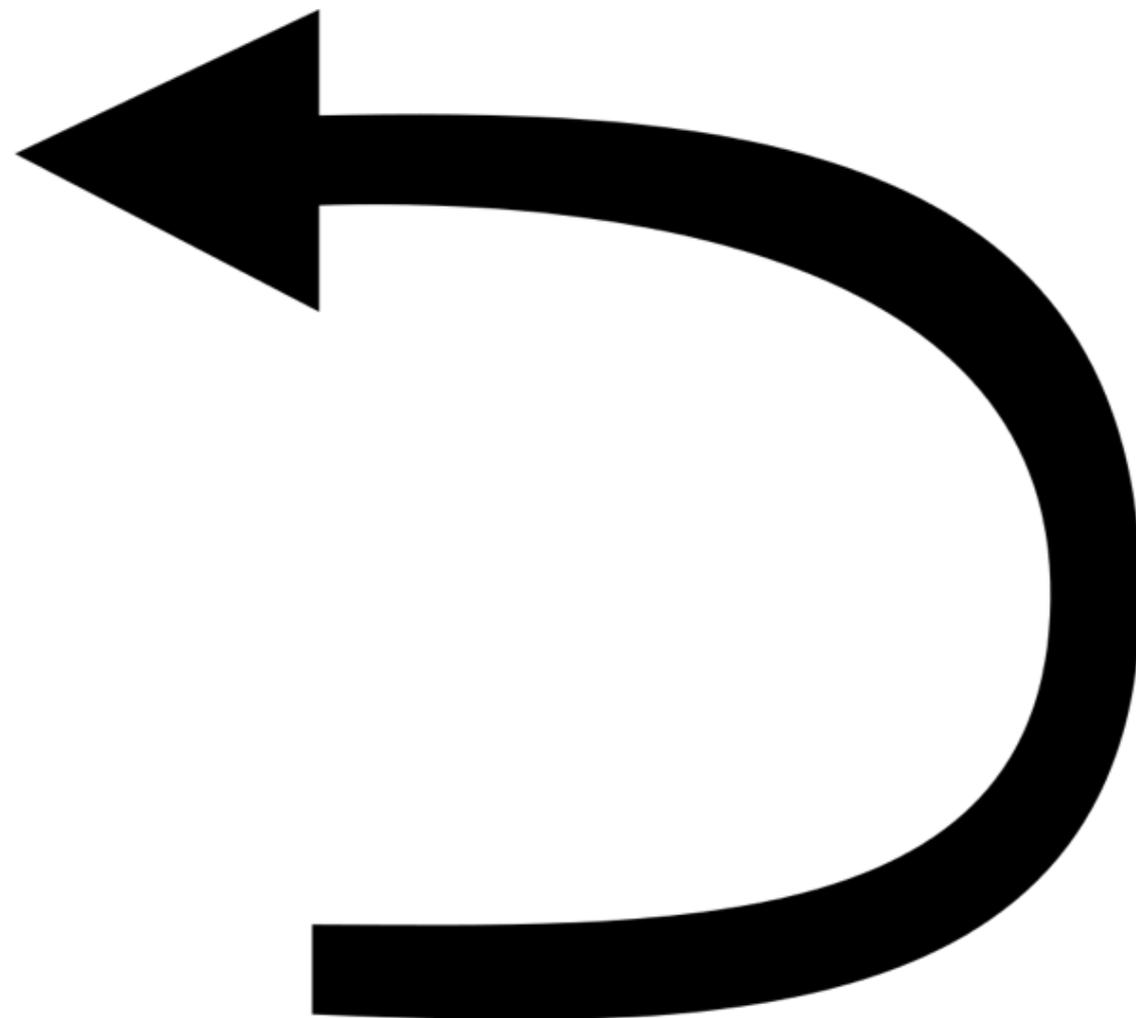
# SÉDUCTION

UN MOYEN D'ATTEINDRE SES OBJECTIFS



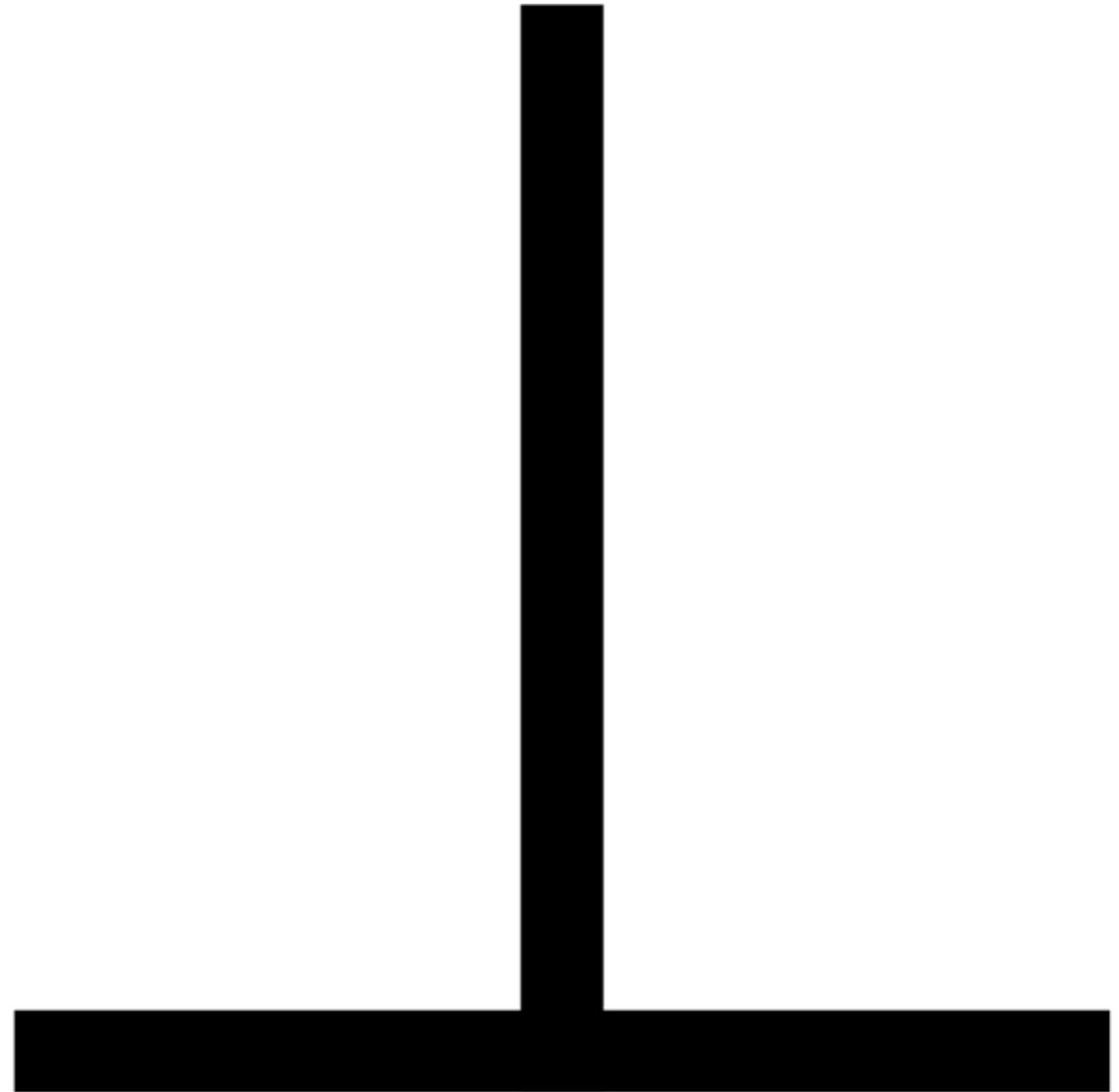
# **OBTENTION**

PRENDRE, S'APPROPRIER, TROUVER CE  
QU'ON RECHERCHE



# RENCONTRE

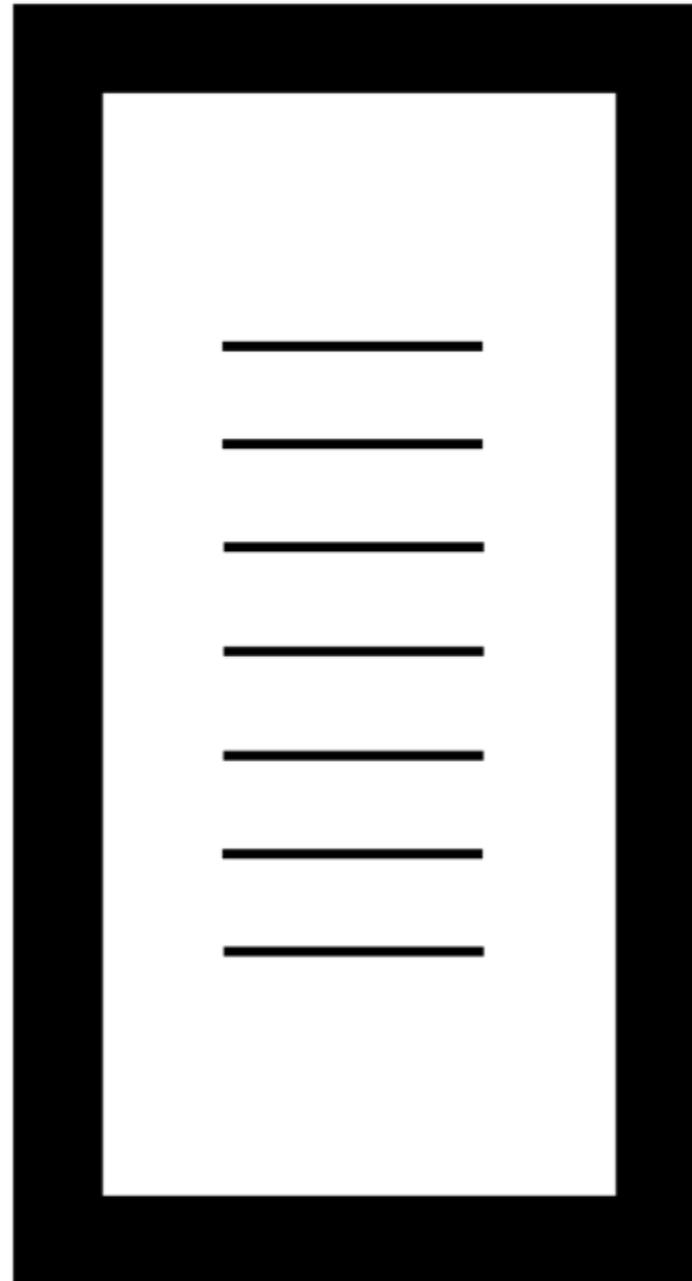
POINT DE JONCTION



# MISSION

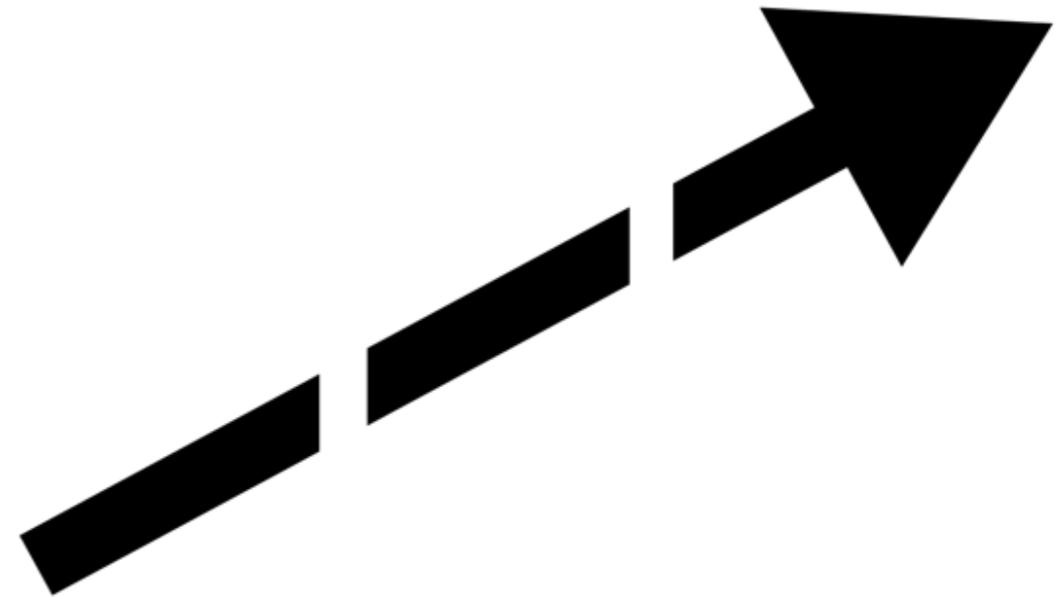
## A ACCOMPLIR

Un héros est indissociable de la mission qu'il doit accomplir. Cette mission dont dépend souvent la survie du monde bouleverse son existence. Cette mission construit peu à peu le héros.



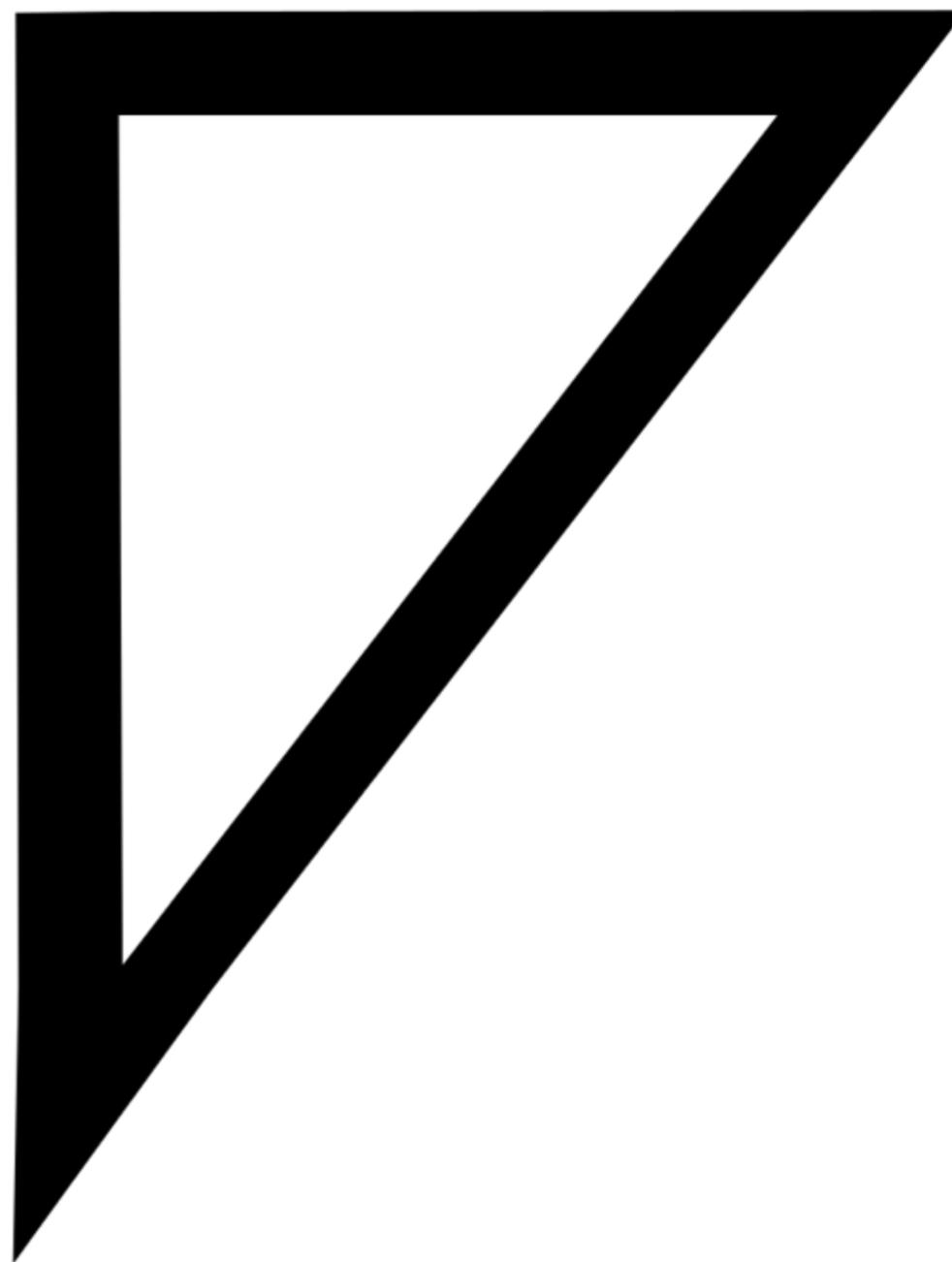
**ÉLOIGNEMENT**

SEPARATION



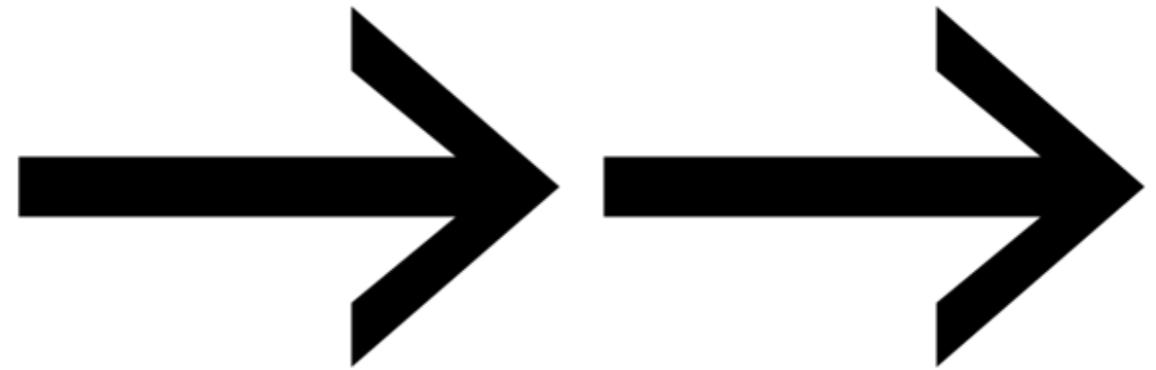
**CACHETTE**

SE METTRE A L'ABRI



# POURSUITE

COURSE



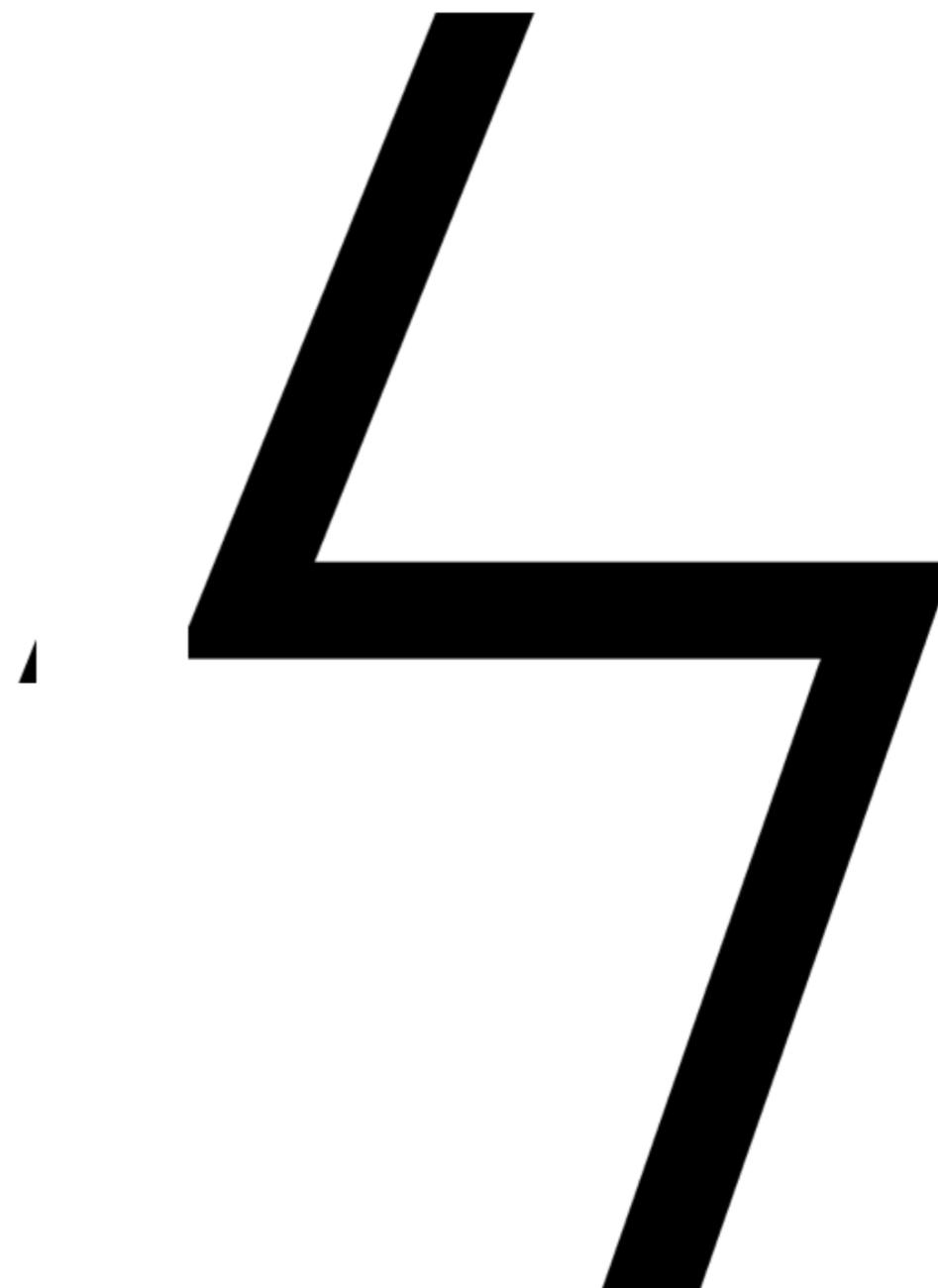
**DON**

CADEAU



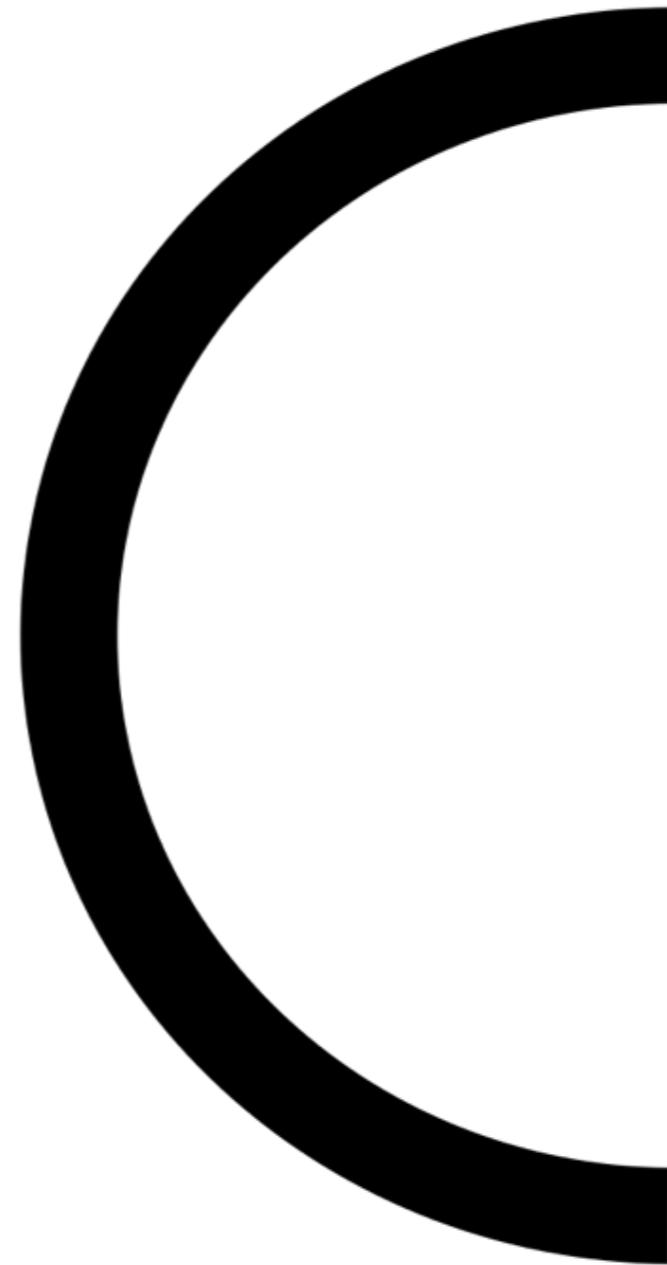
# FORFAIT

L'ACTE QUI DECLENCHE TOUT



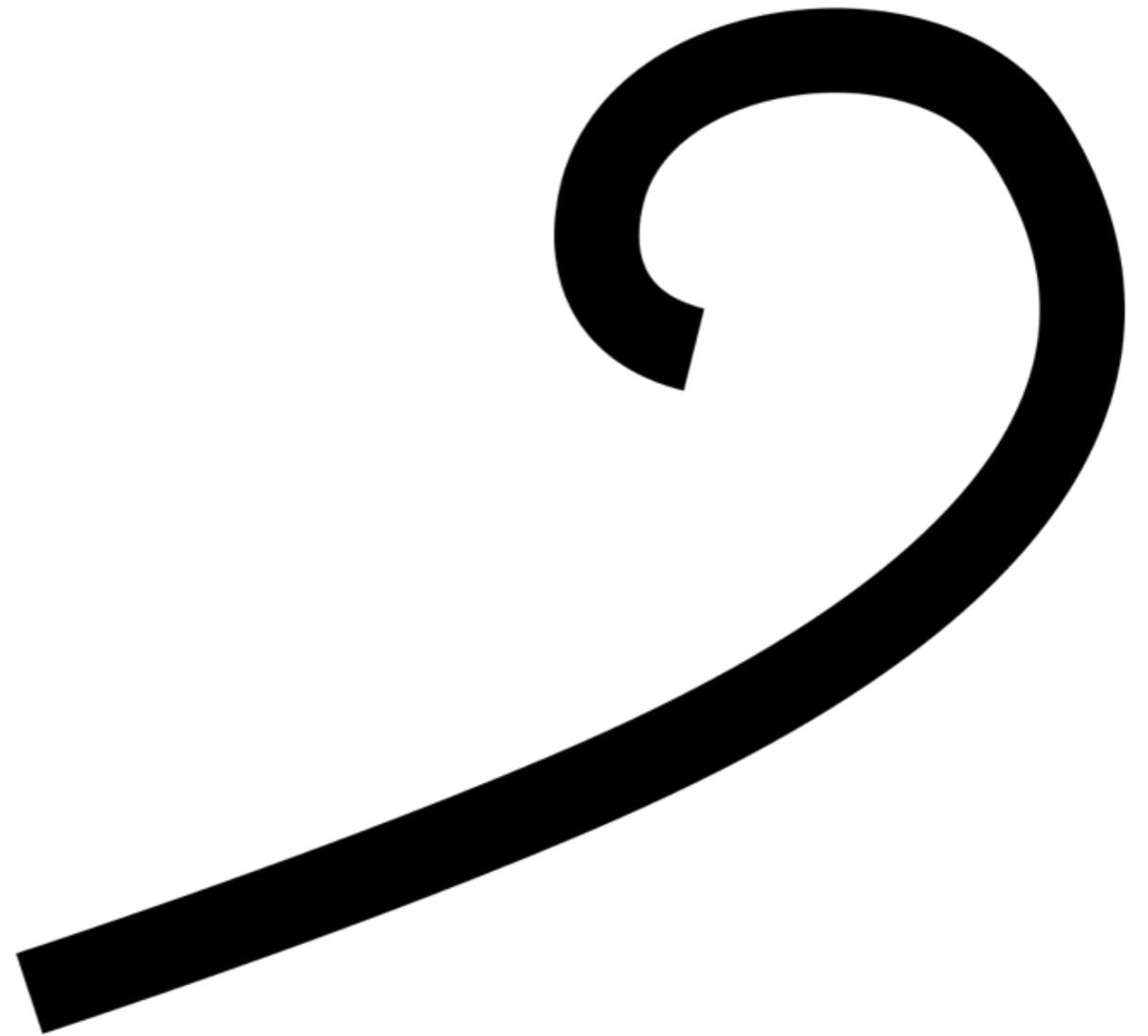
**DÉSIR**

ON VEUT QUELQUE CHOSE



**ÉVITER**

LE MOMENT DE CONTOURNER



# **FONCTIONS**

Le récit cinématographique se construit à partir d'une succession de scènes qu'on classe en unités narratives qui sont soit des fonctions soit des indices.

## **FONCTION**

Une scène « fonction » dans un récit cinématographique est très souvent une « métonymie » agissant en sens contraire, c'est à dire une action, c'est à dire un « faire » qui exprime une autre réalité. Et qui sont liés par une relation de cause à effet. Par exemple la scène de l'achat d'un pistolet et l'idée que ce pistolet va servir.

La Fonction se divise en deux parties:

Le Noyau: a une fonction cardinale, le noyau c'est le moment de risque du récit. On ne peut supprimer le noyau sans altérer l'histoire. Il ouvre, maintient ou ferme une alternative conséquente pour la suite du récit. Par exemple le téléphone sonne, on répond ou on ne répond pas. Les noyaux sont régis par la logique.

La Catalyse: donne une fonction logique et chronologique à l'action. Permet de maintenir le contact entre le réalisateur et le spectateur. C'est une zone de luxe du film, on ne peut supprimer la catalyse sans altérer le discours. Par exemple le héros ouvre la porte, entre dans la pièce, décroche le téléphone... Le récit est infimement catalysable.

# INDICES

## **INDICE**

Une scène « indice » dans un récit cinématographique permet de donner une identité, créer une atmosphère ou donner une information. Très souvent elle est une « métaphore ». Comme les catalyses et les informants les indices sont des expansions au noyau.

Ce sont des scènes qui donnent des indices proprement dits que sont les sentiments, l'atmosphère, la philosophie... qui permettent d'apprendre le à connaître le caractère. Servent à déchiffrer.

Ce sont des scènes qui contiennent des informations qui permettant au spectateur de se situer dans le temps et l'espace. Offre des données pures (des informants)

Les scènes indices servent à authentifier la réalité, à enraciner la fiction dans le réel. C'est un opérateur réaliste (la finalité du discours)

**SEQUENCE**

## **LA SEQUENCE**

### COMMENT ENCHAINER LES UNITÉS

Les Informants et les Indices peuvent librement se combiner entre eux.

La SEQUENCE est une suite logique de noyaux unis entre eux par une relation de solidarité. S'ouvre quand l'un de ses termes n'a pas d'anécédent solidaire et se referme lorsqu'un de ses termes n'a plus de conséquent. La SEQUENCE est toujours nommable. Par exemple: commander une bière, la recevoir, la consommer, la payer. C'est la « consommation ». La SEQUENCE ouvre toujours sur un risque. Par exemple quelqu'un qui offre un verre, on peut l'accepter ou le refuser. Cette SEQUENCE comprend: offrir, accepter, boire

La SEQUENCE est donc une unité logique menacée.

La réalité d'une SEQUENCE n'est pas dans la suite naturelle des actions, qui la composent mais dans la logique qui s'y expose, s'y risque et s'y satisfait.

L'origine d'une séquence n'est pas dans l'observation de la réalité mais dans la nécessité de varier la première forme qui se soit offerte à l'homme: la répétition

Une SEQUENCE est un tout dans lequel rien ne se répète.

**FORMES**

## **FORMES**

Distendre les signes tout au long de l'histoire

Le suspense est une forme de la distorsion: maintien une sequence ouverte, renforce le contact avec le spectateur, menace d'une sequence inaccomplie d'un paradigme ouvert.

Jeu avec la structure.

Ce qui a ete disjoint peut etre rejoint plus loin.

## **ACTIONS**

Chaque personnage est le héros de sa propre séquence. Par exemple, ce qui est FAUTE pour l'un est DUPERIE pour l'autre.

Un personnage se définit par sa participation à une sphère d'actions

# **CITATIONS**

## **CITATIONS**

Aujourd'hui, écrire n'est pas raconter, c'est dire que l'on raconte.

Le récit passe de l'ordre constatif à l'ordre performatif

Tout le discours s'identifie à l'acte qui le délivre

Ramener le récit au discours

Le cinéma moderne n'est pas descriptif mais transitif

Le cinéaste n'est pas celui qui invente les plus belles histoires, mais celui qui maîtrise le mieux le code dont il partage l'usage avec les spectateurs.

Le rôle du cinéma n'est pas de transmettre un récit mais de l'afficher.

L'homme ingénieux est toujours plein d'imagination et que l'homme vraiment imaginatif n'est jamais autre chose qu'un analyste. Poe

Une œuvre dramatique montre la succession des extérieurs de l'acte sans qu'aucun moment garde de réalité et qu'il se passe en fin de compte rien.

## JEAN-PIERRE BEKOLO

Science-fiction, conte ludique, thriller, faux (et vrais !) documentaires, l'œuvre du cinéaste d'avant-garde franco-camerounais Jean-Pierre Bekolo désormais classé comme un cinéaste « Afrofuturiste » explore tous les genres cinématographiques dans l'optique de déconstruire les stéréotypes sur l'Afrique et son cinéma. S'il est le premier Africain à faire un film de science-fiction « Les Saignantes » classé par le MOMA parmi les 70 classiques de science-fiction, il reste un Artiste engagé, Jean-Pierre Bekolo s'attache à déconstruire les stéréotypes sur l'Afrique. Opérant à plusieurs niveaux de lectures, ses films se caractérisent par un humour mordant et des esthétiques dramatiques. Les oeuvres de l'inclassable cinéaste camerounais font cinema et font futur, refusant tout net la catégorisation, qu'elle soit thématique, formelle ou idéologique. Elles pensent le futur au présent afin d'analyser et de (re)mettre en cause les récits dominants nés de la violence politique et économique de nos sociétés. Imaginaires technoscientifiques et gestes spéculatifs, déployés à des fins de critique et comme force de proposition, sont au cœur du travail du réalisateur. Face aux mutations que vivent la planète et les mondes africains en particulier en ce début de troisième millénaire, se servir de l'imagination et de la spéculation pour opérer le changement semble plus que jamais pertinent, voire urgent, et permet de jeter les bases d'une ré-écriture du concept même d'utopie.

Fiction/action/arme miraculeuse, le cinéma ou, mieux, l'acte de faire cinéma de Bekolo, devient ici un mode opératoire "afropocénique". Jean-Pierre Bekolo étudie la physique à l'Université de Yaoundé, puis se forme au montage à l'Institut National de l'Audiovisuel - INA à Paris où il découvre la sémiotique qu'il étudie avec Christian Metz. Son premier film, *Quartier Mozart* (1992), qu'il réalise à l'âge de 25 ans, est récompensé au Festival de Cannes, Locarno, Montreal nommé au Sutherland Thropee au festival de Londres avec Tarantino... Sorti en 1995 *Aristotle's Plot* (Le complot d'Aristote) est une commande du British Film Institute pour représenter l'Afrique dans le cadre d'une série de films commémorant le centenaire du cinéma aux côtés de Scorsese, Godard, Bertolucci, Miller... *Naked Reality* en 2016 est son deuxième film de science-fiction. *Le Président* (2013), un faux documentaire censuré au Cameroun et le documentaire de quatre heures *Les Choses et Les Mots de Mudimbe* (2013). *Our Wishes* est une série qu'il initie sur l'histoire coloniale Allemande pour la chaîne TV5 diffusion (2020). En 2018 le *Musée du Quai Branly* où il avait exposé *Une Africaine dans l'Espace* en 2006 lui consacre une Retrospective. En 2015, il fait partie du prestigieux programme de Résidence à Berlin DAAD et reçoit le *Prince Claus Award*. Au Fespaco 2019 son dernier film *Miraculous Weapons* reçoit le *Prix Ousmane Sembène*. Jean-Pierre Bekolo a été professeur à l'University of North Carolina, Chapel Hill et à Duke University. En plus du projet Afrofuturiste *Foumban is Wakanda* qu'il réalise avec un collectif d'artistes, il termine *Nous Les Noirs* un film sur les afrocolombiens, travaille sur le Healing Cinema et dirige un atelier des adaptations littéraires au cinéma *Scripto Sensa* et anime un espace culturel *Quartier Mozart* qu'il a créé à Yaoundé.