



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

crem centre
de recherche
EA 3476 sur les médiations
communication, langue, art, culture

Appel à communications

(Too) many cooks : Écritures collectives et collaboratives audiovisuelles

Université de Lorraine

Institut européen de cinéma et d'audiovisuel

Nancy, 4 et 5 juin 2020

Première étape du processus d'élaboration du film, le scénario est souvent envisagé dans son approche créative et auteuriste, presque romantique, mettant le scénariste seul aux prises avec un travail d'écriture évoquant celui d'un roman, avec les angoisses de la page blanche qui l'accompagne, à l'image de Charlie Kaufman dans *Adaptation* (Spike Jonze, 2002).

Une autre dimension essentielle existe toutefois, jusqu'ici peu étudiée en France : celle de l'écriture collaborative et collective, que ce colloque propose de mettre au cœur des réflexions et des échanges, en l'analysant au prisme de plusieurs formes audiovisuelles, du cinéma aux séries télévisées en passant par le jeu vidéo.

L'écriture sérielle apparaît comme le cas typique d'écriture collaborative, avec son *showrunner* ou *head writer* orchestrant une équipe de scénaristes qu'il ou elle choisira avec soin en fonction des affinités ou de l'expérience pour la faire fonctionner le plus longtemps possible. Mais l'écriture d'un film de fiction se fait aussi très souvent à plusieurs. *In fine* un scénario, même signé par une seule personne n'est-il pas *toujours* un objet travaillé à plusieurs, qu'il s'agisse d'une co-écriture, ou d'un scénario passé de main en main et accumulant, comme par sédimentation, les visions de différents scénaristes ? *Quid* du jeu vidéo, où la fonction de scénariste peut être plus ou moins intégrée de manière systémique et itérative dans la chaîne de production – souvent, sous les casquettes multiples de *content/script/dialogue writer* et *narrative designer* ? Qui écrit l'histoire d'un jeu vidéo ?

Qu'entend-on, au juste, par écriture collective ? Un travail où le sujet passe *consécutivement* de main en main ? Ou bien une pratique d'écriture collaborative *simultanée* ? Si les États-Unis, habitués depuis les débuts du cinéma au travail standardisé, « à la chaîne », avec des équipes de scénaristes parachutés les uns après les autres sur des projets, semblent à l'origine de ces processus d'écriture collective, la France et sa pratique « auteuriste » est-elle bien différente ? D'autres pays proposent-ils des modèles singuliers à l'échelle internationale ? On peut aussi se poser la question de l'influence du modèle anglo-saxon d'écriture des séries à l'heure où ces dernières sont aussi légitimées que le cinéma. De nouvelles séries françaises

avec des *showrunners* comme Frédéric Krivine (*Un village français*), Éric Rochant (*Le Bureau des légendes*) ou encore Fanny Herrero (*10 %*) montrent bien que l'écriture se conçoit ici aussi comme une pratique collaborative.

La question du temps semble aussi primordiale : si *Plus Belle la Vie* fonctionne comme une machine colossale mobilisant une quinzaine de scénaristes organisés en ateliers, c'est afin de produire en flux tendu des épisodes qui puissent aussi réagir au plus vite à l'actualité et au quotidien du public. La durée de la collaboration est l'une des caractéristiques les plus fascinantes de la configuration créative des séries puisqu'elle soulève des questions sur le renouvellement des équipes, sur le « poids » variable de certaines figures, qu'il s'agisse du *showrunner* ou de scénaristes qui se révéleraient à même d'imprimer leur marque sur l'ensemble de la série. Dans le jeu vidéo, l'inverse se produit, la réalisation artistique et technique étant souvent soumise à des délais assez compressés, qui motivent les *crunchs* dénoncés récemment dans l'industrie, et compliquent le travail d'écriture. Au cinéma, l'écriture, qu'elle soit collective ou collaborative, est souvent déterminée par des impératifs économiques : longueur du développement, conflits créatifs, changement de studio, planification d'une franchise, *think tank* pour faire émerger des idées...

Enfin, sans aller vers un « pan-auteurisme » qui verrait chaque membre de l'équipe comme ayant une influence égale sur la fiction audiovisuelle ainsi réalisée, l'écriture à plusieurs mains permet de réinterroger le rôle de la réalisation et de la production ainsi que des différents départements artistiques. Il faut aussi prendre en compte les consultant·e·s qui, sur le court comme le long terme, apportent à l'écriture plus qu'un soutien factuel et scientifique – que serait par exemple *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) sans Kip Thorne, dont le travail a dépassé l'astrophysique pour toucher à l'esthétique et à l'intrigue ? Dans le domaine du jeu vidéo, il s'agit aussi, sans raviver le débat discutable entre narratologie et ludologie, de questionner une écriture toujours suspendue entre lignes de dialogues et lignes de code ; dans les séries télévisées, d'interroger la relative autonomie de ce qui s'apparente à une troupe de théâtre, un casting à même de réécrire, sinon le scénario, au moins le personnage.

Ce colloque, espace de réflexion et de débat, s'intéressera aussi bien aux pratiques d'écriture qu'aux analyses de cas. On pourra ainsi choisir de travailler, sans exclusive, sur :

- Les films écrits à plusieurs mains, soit consécutivement, soit simultanément : comment écrit-on un film à quatre mains ou plus ? Quelles sont les modalités de fonctionnement des écritures à scénaristes multiples ?
- Les modalités de constitution des salles et ateliers d'écriture. S'agit-il de contributeurs réunis par affinité, par contrat, par contrainte ?
- L'évolution de la salle d'écriture sur le long terme. Qu'implique arriver au milieu d'un projet ? Comment s'approprier un projet en cours ?
- L'écriture des séries : les spécificités américaines, françaises ou autre ; le travail d'encadrement et de direction des *showrunners* ; le travail des consultant·e·s, des script doctors, des gardien·ne·s du canon pour les grosses franchises comme *Star Wars*...

- L'implication des autres acteurs de la production : qui a son mot à dire sur les scénarios ? Un producteur peut-il devenir scénariste ? Le *Creative Director* est-il un scénariste de jeu vidéo ?
- Les scénarios crédités de façon partielle : quels films ont été écrits par plusieurs scénaristes mais n'ont été portés que par un seul et pourquoi ?
- Les cas de collaborations qui se passent mal : quelles en sont les raisons ?
- Les scénarios « hantés » par de grandes figures auctoriales à l'origine d'un précédent jet ou d'un film jamais réalisé qui se retrouve de nouveau en chantier.
- Les *think tanks* des grosses franchises et l'hybridation des pratiques entre cinéma et séries.
- ...

Modalités

Envoi des propositions (1 000 caractères, accompagnés d'une bio-bibliographie) : **3 février 2020**

Les propositions seront examinées en double aveugle : indiquer les coordonnées de l'auteur·e uniquement sur la première page (nom, prénom, @, unité de recherche, établissement). Après évaluation, les textes complets acceptés seront publiés.

Réponse du comité d'organisation : début mars 2020

Vos propositions sont à envoyer à aurore.renaut@univ-lorraine.fr et florent.favard@univ-lorraine.fr

Colloque organisé en collaboration avec le projet Création Collective au Cinéma : creationcollectiveaucinema.com

Comité d'organisation

Nathalie Conq (Université de Lorraine) ; Florent Favard (Université de Lorraine) ; Jacopo Rasmi (Université de Lorraine) ; Aurore Renaut (Université de Lorraine)

Comité scientifique

Pierre Beylot (Université Bordeaux Montaigne, France) ; Marta Boni (Université de Montréal, Canada) ; Bérénice Bonhomme (Université Toulouse - Jean Jaurès, France) ; Fanny Burdino (scénariste, France) ; Nathalie Conq (Université de Lorraine, France) ; Elena Dagrada (Università degli Studi di Milano, Italie) ; Florent Favard (Université de Lorraine, France) ; Sébastien Genvo (Université de Lorraine, France) ; Sarah Hatchuel (Université Paul-Valéry Montpellier 3, France) ; Angel Quintana (Universitat de Girona, Espagne) ; Jacqueline Nacache (Université Paris 7 – Denis Diderot, France) ; Katalin Por (Université de Lorraine, France) ; Aurore Renaut (Université de Lorraine, France) ; Caroline San Martin (Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne, France) ; Sarah Sepulchre (Université catholique de Louvain, Belgique) ; Anne-Laure Vernet (Université de Lorraine, France)