

# de l'idée au scénario

Doc Comparato



*l'art d'écrire pour la télévision et le cinéma*

*traduit du portugais par Luc Boëls*

*chapitre 1er*  
**Le scénario**

*«Dès que les mystères nous dépassent, feignons d'en être les instigateurs ...»*

**Jean Cocteau.**  
*«Les mariés de la Tour Eiffel»*

## Réflexions sur le scénario

---

Il existe différentes manières de définir un scénario. L'une d'elle, simple et directe, serait : la forme écrite de tout projet audiovisuel. L'audiovisuel comprenant le théâtre, le cinéma, la vidéo, la télévision et la radio.

On pourrait aussi définir le scénario comme une histoire racontée en images, en dialogues et en descriptions, dans un contexte dramatique.

***Le scénario est le début d'un processus visuel et non pas la finalité d'un processus littéraire.***

Écrire un scénario est bien plus que simplement écrire. En tous cas, c'est écrire d'une autre manière : avec des regards et des silences, avec des mouvements et des attitudes, avec des éléments terriblement complexes faits d'images et de sons qui possèdent mille relations entre eux ; relations qui peuvent être simples ou ambiguës, violentes pour les uns, douces pour les autres, qui peuvent impressionner l'intelligence ou toucher l'inconscient. Toutes ces relations se mélangent entre elles, parfois se rejettent, mais toujours suggèrent quelque chose d'encore invisible ...

Tandis que le romancier écrit, le scénariste intrigue, raconte, décrit. Le champ d'action du scénariste est bien plus large. Le père de famille qui montre à ses enfants une cassette vidéo et leur raconte comment se sont passées les vacances, joue le rôle de scénariste.

Les producteurs comprennent de plus en plus que, sans document bien écrit, on ne peut rien faire. Ce qui se vérifie sur papier, se vérifie souvent à l'écran.

***Un bon scénario ne garantit pas un bon film, mais sans bon scénario, il n'y aura jamais de bon film.***

un scénario comporte trois éléments fondamentaux :

<b>Logos</b> le discours ( <i>dialogue</i> ),	<b>Pathos</b> l'émotion ( <i>dramaturgie</i> ),	<b>Ethos</b> l'éthique ( <i>message</i> )
---	---	---

Le **discours** et la structure sont les éléments qui donneront sa forme au scénario. Le discours c'est le **dialogue**, l'organisation verbale d'un scénario.

Ce sont les conflits quotidiens, la vie, qui vont engendrer une suite d'événements. La **dramaturgie** concerne des personnes qui, entraînées par leur propre histoire, ne sont pas responsables de ce qui leur arrive, c'est le drame, ou de ce qui les détruit, c'est la tragédie, ou encore de ce qui prête à rire ou les ridiculise, c'est la comédie.

Un **message** cache toujours une intention. Tout est écrit pour provoquer une réaction.

**L'éthique**, c'est le message, la signification ultime de l'histoire, ses implications sociales, politiques, existentielles, animales. Le message c'est ce qu'on veut dire, la raison même d'écrire. Ce n'est pas nécessairement une réponse, ce peut être simplement une question.

Enfin, il faut bien comprendre que cette forme d'écriture, que nous appelons le scénario, reste très éphémère jusqu'à sa transformation en produit audiovisuel.

## Les étapes du scénario

---

L'écriture d'un scénario exige une discipline particulière. C'est une construction qui doit obéir à une structure logique.

On écrit un scénario pas à pas. Un pas à la fois. En premier lieu, on choisit un thème puis, on donne une structure à l'idée, ensuite on définit les personnages et enfin, on recherche les éléments qui manquent.

On détermine la structure du premier acte, sur des fiches, et alors seulement on commence à écrire le scénario, jour après jour. Le premier acte, ensuite le second et enfin le troisième.

Quand la première mouture est prête, on fait une révision sérieuse, on y apporte les corrections nécessaires afin de trouver la juste dimension. Finalement, on y met la touche finale pour qu'il puisse être lu par tous.

La subjectivité de cette explication reflète le côté aléatoire de la division du processus.

En réalité les étapes à suivre reposent sur l'expérience de l'auteur ou même, parfois, du producteur.

Il n'existe pas de recettes magiques : seulement un peu de talent et beaucoup de travail.  
Voici les six étapes du processus qui nous amènera au scénario final :

- L'idée
- Le conflit
- Les personnages
- L'action dramatique
- Le temps dramatique
- L'unité dramatique.

### **Première étape : l'idée**

---

Un scénario naît toujours d'une idée, d'un fait, d'un événement qui pousse l'auteur à le raconter. La recherche d'une idée, ou sa découverte, est souvent subtile et difficile à définir. Nous verrons que trouver une idée, la saisir, l'identifier, demande un soin tout particulier. Ceci sera décrit plus longuement au chapitre 3.

### **Deuxième étape : le conflit**

---

Cette idée dramatique (audiovisuelle) doit être définie dans le contexte d'une intrigue spécifique. Le conflit sera en fait la base du travail du scénariste, nous l'appelleront le "conflit-matrice". Comme l'idée est une chose abstraite, le "conflit-matrice" doit se traduire par des mots. C'est ici que commence le travail d'écriture.

Faisons une esquisse et commençons à imaginer l'histoire, avec comme point de départ une phrase que nous appellerons la "**Story Line**". Cette Story Line est un condensé de notre histoire.

Par exemple : *l'histoire raconte le drame d'une femme qui tue ses quatre fils, ensuite elle devient folle.* Cette phrase contient, suggère déjà, la trame, l'intrigue. On dit qu'un bon scénario, une bonne pièce de théâtre ou un bon film peut se résumer en une seule phrase. Supposons que "Hamlet" de Shakespeare se résume de la manière suivante :

*"Il était une fois un prince dont le père, le roi, fut assassiné par son propre frère afin d'usurper le trône. Ce drame plongea le jeune prince dans une crise existentielle qui déclencha une vague d'assassinats et de morts y compris la sienne."*

On pourrait dire certainement que cette phrase contient, en synthèse, toute l'histoire de Hamlet, le "conflit-matrice". La "Story Line" est le fil conducteur et les fondements du drame. On pourrait ainsi écrire une série de "Story Line" basées sur n'importe quelles histoires connues ; exercice utile et intéressant.

Jean-Claude carrière racontait qu'une Story Line intelligente permet de regarder un conflit connu sous un angle totalement nouveau. Ainsi pour adapter "Cyrano de Bergerac" au cinéma, il rechercha une nouvelle "Story Line" et par conséquent une vision inédite de l'intrigue écrite par Edmond Rostand : cela se présenta comme ceci :

*"Une jeune fille belle et parfaite aime un homme beau et parfait, mais il y a un problème, cet homme sont en fait deux hommes, et à la fin les deux hommes meurent et elle reste seule."*

La "Story Line" doit être courte, concise et efficace. Elle ne doit pas dépasser cinq lignes et doit refléter exactement ce que nous allons raconter. La "Story Line" résume l'intrigue essentielle et reflète exactement ce que nous allons développer.

### **Troisième étape : les personnages**

---

Nous arrivons au moment de penser à ceux qui vont vivre cette intrigue : il nous faut créer des personnages.

Certains pensent que ce sont les personnages qui donnent naissance à une histoire. De toute manière ce sont les personnages qui portent le poids de l'action, ce sont eux qui retiennent immédiatement l'attention du spectateur ... et des critiques (les critiques disent souvent à propos d'un film que les personnages n'évoluent pas).

Le développement du caractère des personnages est essentiel pour un bon synopsis.

**Un personnage naît d'une motivation et évolue vers un objectif.** Le développement des personnages se fait au cours de l'élaboration du synopsis. Un personnage bien défini apporte beaucoup au synopsis et un bon synopsis valorise toujours le caractère d'un personnage. À ce stade, nous commencerons à camper les personnages et à situer l'histoire dans l'espace et le temps : l'histoire commence ici, puis elle passe par-là et se termine ainsi. Par exemple : *"Mon histoire commence en Catalogne en l'an mil. Arnaud est un Chevalier médiéval, propriétaire terrien, qui suscite la jalousie des autres nobles. Son cousin tente de l'assassiner ..."* Et ainsi jusqu'à la fin.

Il ne faut pas fixer de limites au développement d'un synopsis. Il existe des synopsis de deux pages et d'autres de 80 pages.

Les Européens préfèrent les synopsis longs et détaillés tandis que les Américains préfèrent deux pages concises. Au chapitre 5, nous parlerons de toutes les formes de synopsis.

Dans un synopsis il est fondamental de définir le caractère des personnages principaux. Autrement dit, le synopsis est le royaume des personnages : ceux qui vont vivre notre histoire, dans le temps et l'espace où nous les situerons.

### **Quatrième étape : l'action dramatique**

---

Dans cette quatrième étape, nous allons construire l'action dramatique ; c'est-à-dire la manière par laquelle nous allons raconter l'intrigue principale, vécue par ces êtres que nous connaissons déjà, les personnages.

À *qui ?*, *quoi ?*, *où ?*, *quand ?*, nous ajoutons le "**comment ?**"; posons-nous, maintenant, la question : de quelle manière allons-nous raconter cette histoire ? C'est ce que nous appellerons l'action dramatique.

Pour composer l'action dramatique, nous sommes obligés de construire une structure. La structure est l'un des fondements du scénario et la tâche qui exige le plus de créativité de la part du scénariste.

Ainsi cette quatrième étape, sera consacrée à la construction de la structure. Il n'est pas facile de définir ce concept et nous allons le traiter de manière pragmatique.

Le film et le téléfilm sont divisés en séquences. Les séquences s'organisent autour de l'unité d'une action, imprécise dans le récit à ce stade de l'écriture. Ces séquences sont composées de scènes déterminées par des changements dans l'espace, le temps et la vie des personnages.

Chaque scène est localisée dans le temps, dans l'espace et dans l'action : quelque chose succède à autre chose dans un lieu défini à un moment précis. En pratique la structure est la division du synopsis en scènes.

À ce stade, nous devons faire une description de chaque scène mais le moment n'est pas encore venu de créer les dialogues.

Comme disent les Italiens, la structure est un squelette formé d'une succession de scène.

### **Cinquième étape : le temps dramatique.**

---

La notion de "**temps dramatique**" est très complexe.

On pourrait dire que, dans chaque scène, se développe une action dramatique. Celle-ci dure un certain temps. Elle peut être lente, rapide, agile ...

Le tempo est le secret, non seulement d'une bonne comédie mais de toute bonne dramaturgie. Le **temps dramatique** conjugué à l'**action dramatique** nous donnera la notion de **fonction dramatique**. Cette terminologie, action, temps, fonction, peut paraître difficile à comprendre ; espérons qu'à la fin du livre, tout ceci sera clair.

À ce stade, la cinquième étape, nous introduisons donc la notion de temps dramatique : combien de temps durera chaque scène. Ici, nous allons introduire des dialogues dans les scènes et, avec ces dialogues, nous allons commencer à donner à notre travail une allure de scénario.

Donc, chaque scène aura son temps dramatique et sa fonction dramatique. Cette étape s'appelle : "**première version**" du scénario.

Les personnages se définissent : qui est qui, comment et pourquoi ils parlent Ce sont les dialogues qui nous apportent les réponses. Nous y mettrons les émotions, la personnalité et la complexité de chaque personnage : ceci doit se retrouver en détail dans chaque scène. C'est à la suite de cette première version du scénario que nous ferons les corrections, la révision et les retouches finales.

Les Américains appellent le "premier scénario", "first draft" ou "treatment".

Cette première version du scénario sera revue par différentes personnes, passera dans plusieurs mains ; le producteur, le réalisateur... - ce seront les premiers critiques du travail réalisé. Suivront alors la deuxième et la troisième version jusqu'à ce que le scénario soit prêt à être produit. Nous appelons cette phase du travail de révision, la "**guerre du papier**".

### **Sixième étape : unité dramatique.**

---

A la fin de cette étape, le scénario doit être prêt à être filmé ou enregistré. S'il s'agit d'un scénario de film nous l'appellerons "screenplay". S'il s'agit d'un film pour la télévision, nous l'appellerons "télé script". C'est le scénario final.

Ici, le réalisateur va commencer à travailler sur chaque "unité dramatique" du scénario, c'est à dire, la scène. Nous pourrions ainsi nous téléphoner et nous dire - je rencontre quelques difficultés à réaliser la scène 37... - ou encore, demain nous tournerons la scène 54... Ceci veut donc dire que le scénario final est un véritable guide pour la réalisation du produit final, film ou téléfilm. C'est le moment où l'unité dramatique, chaque scène, se transforme en réalité.

On dit que trois types d'erreurs peuvent se trouver dans le produit final : une erreur de scénario, une erreur de réalisation, ou une erreur de montage.

Il existe différentes formes de scénario. Il existe aussi la différence entre scénario littéraire et scénario technique. Ces aspects seront développés lorsque nous parlerons du scénario final. Dans ce livre nous allons nous occuper principalement du scénario littéraire, celui qui contient tous les éléments nécessaires à la réalisation des scènes, à l'action dramatique, et aux dialogues, sans trop insister sur les questions techniques, telles que les mouvements de caméras, l'éclairage, le son...

Dans une production professionnelle ces questions sont généralement confiées à l'équipe de réalisation. Les scénarios comportent de moins en moins d'indications techniques. Les réalisateurs préfèrent cela, nous aussi.

### **Quelques remarques à propos des étapes**

---

Nous allons suivre les six étapes de ce livre, les analyser et les utiliser afin d'acquérir une "**méthode**" que je qualifierais d'essentielle et indispensable à la bonne fin d'un scénario de film ou de téléfilm.

Il est nécessaire toutefois de faire quelques commentaires sur la terminologie utilisée. Vous remarquerez une présence importante de termes anglais ou provenant de l'anglais, chose qu'il est difficile, pratiquement impossible, d'éviter. La langue anglaise nous impose cette terminologie par sa puissance technologique et industrielle - nous parlons ici essentiellement de l'Amérique - avec, pour conséquence, la mondialisation de ces expressions et de ces termes.

Devant cette invasion - que même les scénaristes russes n'arrivent pas à éviter – nous avons parfois tenté de trouver des termes équivalents dans d'autres langues, souvent sans succès.

Nous avons opté pour une division du livre basée sur des concepts dramatiques qui nous font progressivement pénétrer dans un système de travail compréhensible et efficace

## **Essai de classification des scénarios par genre**

---

En écrivant la "Story Line", nous savons déjà quel genre d'histoire nous voulons raconter : Est-ce un drame, une comédie ou une aventure ?

Pour faciliter le travail pratique et théorique nous devons connaître ces classifications, comme référence pour ce que nous voulons développer.

Toutefois nous ne devons pas être prisonniers de ces classifications ni les appliquer de manière trop stricte. D'un autre côté, on peut également combiner différents genres dans un même scénario, comme c'est le cas de la tragi-comédie ou du mélodrame. Dans ces cas il s'agit d'une réunion de genres et non pas d'une dispersion.

La classification la plus pertinente est donnée dans le livre «Screen Writers Guide» publié aux États-Unis. Cette classification se divise en six thèmes génériques :

- l'aventure
- la comédie
- le crime
- le mélodrame
- le drame
- et les autres genres

Voici une liste, non exhaustives d'exemples illustrant ce classement :

### ***Aventure***

Western	La Chevauchée Fantastique
Action	Les Aventuriers de l'Arche Perdue
Mystère	Les 39 Marches
Musicale	Camelot

### ***Comédie***

Romantique	Pretty Woman
Musicale	Chantons sous la Pluie
Jeunesse	La Mélodie du Bonheur

### ***Crime***

Psychologique	Psychose
Social	De Sang Froid

### ***Mélodrame***

Aventure	Le Troisième Homme
Jeunesse	Crocs Blancs
Policier	Chinatown
Guerre	Apocalypse Now
Musical	Une Etoile est Née
Mystère	Rebeca

### ***Drame***

Biographique	Bird
Action	Chiens de Paille
Psychologique	Ana et ses Frères
Comédie	Devine Qui Vient Dîner ?
Religion	Le Cardinal
Historique	Henri V

### ***Autres genres***

Fantaisie	20.000 Lieues sous les Mers
Science Fiction	2001: L'Odyssée de l'Espace
Farce	Y a-t-il un Pilote dans l'Avion ?
Terreur	Vendredi 13
Docu-Drama	Au Lit avec Madona
Muet	La Dernière Folie de Mel Brooks
Erotique	L'Empire des Sens

Il suffit d'observer cette classification pour y découvrir rapidement les contradictions. La classification des genres est une vieille bataille de spécialistes que jamais personne n'a gagnée. Chacun peut faire la sienne suivant sa propre culture cinématographique. La classification que nous proposons, ici, est suffisante pour comprendre de quel genre de produit il s'agit. Cette classification servira à nous entendre sur les genres de productions et il est bon de la connaître pour s'y référer. Elle nous servira à définir le type de "Story Line" et à cerner les conventions de genre dans chaque cas. En télévision, on peut utiliser également ce type de classification. Toutefois comme les genres sont tellement divers et le média tellement large, nous déciderons de diviser les divers produits télévisuels de fiction en mini-série, série, téléfilm, feuilleton (telenovela ou téléroman), docu-drama et sitcom.

## **Conclusion**

---

Dans ce premier chapitre, nous avons tenté de définir le scénario et de décrire les étapes de sa construction, ce qui sera la base de notre plan de travail et notre guide dans ce livre. Nous avons également abordé quelques problèmes de terminologie et nous avons introduit une classification des scénarios par genre.

## **Exercices**

---

Il est essentiel et indispensable pour les scénaristes de lire des scénarios et aussi des pièces de théâtre.

De nos jours, il est extrêmement facile d'étudier les oeuvres cinématographiques théâtrales et télévisuelles grâce à la vidéo.

Dans cet état d'esprit nous nous proposons l'exercice suivant :

- Choisir trois scénarios d'auteurs et de genres différents :

(par exemple Ingmar Bergman, Dalton Trumbo, un autre encore de Bunuel)

Lisez-les avec attention, une seule fois.

Regardez ensuite les films correspondants aux scénarios, en cassettes vidéo.

Comparez, scène par scène, la construction du scénario et le résultat à l'écran.

- Enregistrez un épisode de série télévisée.

Essayez d'écrire quelques-unes des scènes visionnées.

- Référez-vous à la page des programmes de cinéma d'un quelconque journal.

Classez, par genre, les films que vous connaissez.

Faites la même expérience avec les programmes de télévision.

- Généralement les journaux de cinéma et de télévision proposent un petit résumé de l'histoire des films, des séries ou des téléfilms.

Lisez ces résumés et visionnez les films où les épisodes de série, ensuite, sans référence, réécrivez par vous-même les résumés. Assurez-vous qu'ils sont bien différents de ceux que propose le journal, plus justes, plus complets.

Essayez de trouver une forme personnelle pour décrire le film ou la série et son intrigue.

# **Premières remarques**

## Quelques réflexions

---

Le travail du scénariste ne se base pas seulement sur ses talents d'écrivain et de créateur mais aussi sur sa capacité à mener son travail sur le chemin complexe de la production audiovisuelle. Il est donc indispensable de réfléchir sur le fonctionnement de cette industrie, non seulement d'un point de vue artistique mais aussi comme une "usine à rêves".

Ainsi, avant de commencer à travailler au concept de l'idée, nous souhaitons donner une vision plus large de l'époque et du milieu culturel, dans lequel nous travaillons, caractérisé par un grand désordre idéologique, technologique, artistique, esthétique et commercial.

Avant de trouver une idée et commencer à rêver, le scénariste doit être conscient des réalités dans lesquelles il évolue.

## Cinéma et télévision

---

Au début des années 70, une polémique s'est installée à propos des différences entre le cinéma et la télévision.

Entre cinéma et télévision, les allers-retours sont innombrables ; cela s'explique en grande partie par le fait que ces deux médias sont constitués, du moins dans leurs caractéristiques essentielles, d'un seul et même langage.

Les différences incontestables qui les séparent sont de quatre ordres :

- les différences techniques, socio-politiques et commerciales, dans le processus de décision et de production de la part de l'opérateur (l'émetteur).
- les différences psychologiques, affectives et de perception, en ce qui concerne les conditions de réception (le spectateur), le petit écran s'opposant au grand, le salon familial, à l'édifice collectif, la lumière à l'obscurité, l'écoute distraite à l'attention continue.
- et, finalement, les différences de programmation et surtout les différences de genres.

Dans certains domaines, le cinéma et la télévision se confondent. Le public moyen ne distingue pas clairement la dimension dramatique spécifique de la télévision. Les écrans de télévision se transforment en la plus grande des salles de cinéma car, chaque année, on peut y voir des milliers de films, fait pour le cinéma, et on considère ce phénomène comme étant naturel.

La distribution cinématographique se divise en trois temps : la projection en salle, le passage à la télévision et la distribution en vidéo ou DVD ; un délai doit être respecté entre chacune de ces étapes. En fin de compte, les films de cinéma, aujourd'hui, passent plus de temps dans les salons que dans les salles obscures.

Pourtant le cinéma et la télévision ont leurs caractéristiques propres, tant sur le plan de l'émetteur que du récepteur, de la forme de réception et de la spécificité des messages. Nous allons-nous attarder un peu sur ce sujet.

Nous verrons aussi que la technique évolue et bouscule les arts visuels. Le concept même de communication a évolué.

Disons donc que le cinéma et la télévision sont deux versions d'un même langage, différent du point de vue technologique et social, qui se définit par le principe de combiner parole, musique, bruits, mentions écrites, images en mouvement, etc.

Avec l'arrivée de la vidéo haute définition les chemins du cinéma et de la télévision se croisent sur le plan technique. J'ai entendu des critiques qui disaient que, avec "Julia et Julia", de Peter del Monte, le cinéma avait été réinventé. En fait, ce film fut tourné en vidéo haute définition et ensuite passé sur pellicule afin de pouvoir être projeté en salle.

Le scénariste, en tous cas, doit savoir s'il écrit pour le cinéma - grand écran - ou pour la télévision - petit écran -, du moins théoriquement. Il est clair que nous ne parlons pas seulement de dimension écran mais de bien d'autres facteurs ; nous en analyserons sommairement quelques-uns.

Il faut considérer aussi que, tant le cinéma que la télévision, sont des industries, que ces deux médias se situent toujours dans des contextes idéologiques et, d'une manière générale, maintiennent et stabilisent un système (ordre) établi.

Certains films toutefois sortent de la norme et dérangent (par exemple, "Agenda Occulte", de Ken Loach -1991). La télévision et le cinéma sont des industries qui produisent et véhiculent ce que l'on appelle la "culture de masse" et, ils dépendent de trois facteurs essentiels durant tout le processus de communication :

l'opérateur ou émetteur -- qui émet le message  
le récepteur ou public -- qui reçoit le message  
les moyens techniques -- grâce auquel on transmet le message

Ce qui caractérise la "culture de masse" est sa portée, sa diffusion, c'est-à-dire sa capacité à joindre un très grand nombre de personnes en même temps. Cette "culture de masse", fruit du progrès technique, s'est transformée en phénomène culturel sans précédent dans l'Histoire et pour cette raison on se pose toutes sortes de questions à propos de ces arts nouveaux, de ces nouveaux moyens de communication.

L'émetteur ne peut éviter d'être porteur d'idéologie, aussi indifférent puisse-t-il feindre de se montrer à cet égard. C'est une question d'éthique.

Le public s'imprègne du message comme une éponge et réagit de manière à garantir le succès ou l'échec des programmes. C'est une question de dialectique.

L'industrie audiovisuelle fonctionne comme un art avec de profondes implications éthiques, idéologiques, esthétiques et dialectiques

### **L'émetteur ou opérateur**

---

Dans le cas de la télévision, l'opérateur est le propriétaire ou le gérant de la concession d'un canal de diffusion ou encore, l'entreprise qui exploite commercialement ce canal.

Prenons l'exemple du Brésil où l'exploitation des moyens de diffusion des images et du son est le monopole du Gouvernement Fédéral. Seul le Gouvernement a le pouvoir d'autoriser une entreprise privée à exploiter les moyens de communication, sous forme de concessions accordées pour une durée limitée, voire même à titre précaire, ce qui veut dire qu'il peut révoquer à tout moment cette autorisation. Le Département National des Télécommunications, contrôle la distribution des licences aux entreprises privées et aussi son fonctionnement à travers le réseau national des émetteurs, ce qui signifie que toutes les stations de radio et de télévision sont contrôlées 24 heures sur 24 par l'état.

Les conditions requises pour qu'une entreprise obtienne une licence, une concession pour un canal de radio et où de télévision, sont les suivantes : tous les partenaires de l'entreprise doivent être brésiliens de naissance et l'importance du capital social décidera de la puissance et la portée de l'émetteur. Ainsi pour une plus grande portée et une plus grande puissance, il sera exigé un capital plus important. La portée d'un émetteur, la couverture territoriale, correspond au capital du groupe concessionnaire. La nationalité et le capital conditionnent ainsi la concession. Nous constatons que ceci est le cas dans presque tous les pays du monde. Pourtant ce raisonnement est une demi-vérité. En réalité se sont les gouvernements et les gouvernants, et non l'Etat, qui distribuent et contrôlent les émetteurs de télévision. Facteurs politiques, manque de perspective, opportunisme des gouvernants et manœuvres des entreprises, peuvent favoriser certains groupes au détriment d'autres, parfois bien plus compétents, plus riches et plus stables, et qui pourraient contribuer considérablement à l'amélioration du modèle artistique et culturel de la télévision, en plus de favoriser le marché du travail dans ce secteur.

En général, la guerre de l'audience n'améliore pas la qualité réelle des programmes. Pourquoi ? En Espagne, par exemple, il existait un système fermé et dictatorial de télévision : la télévision d'état sous Franco. Brusquement, en 1989, le système politique change, il se démocratise et se libéralise brutalement.

On constate alors, une perte de qualité sur le plan esthétique et culturel, dû principalement à ceci : baisse de la créativité et meilleure audience pour les programmes étrangers de mauvaise qualité ; parce qu'il est moins cher d'acheter que de produire. Ce phénomène est paradoxal : en Pologne, avec la chute du communisme, s'effondra en même temps l'immense créativité cinématographique et théâtrale, et la télévision subit aussi de sérieux revers.

Ceci ne s'explique pas uniquement par de nouveaux paramètres économiques, libéralisme oblige, mais aussi par une perte brusque de repères, d'opposition ou de collaboration, avec un ordre établi. Ce phénomène se produit également, à des niveaux différents, en France, en Italie et en Angleterre.

La production est en crise. La réalité est que la plupart des chaînes de télévision préfèrent acheter les programmes plutôt que de les produire, ce qui fait que le message culturel et idéologique n'est ni bon ni mauvais, simplement étranger, avec comme conséquence, la dépersonnalisation du spectateur.

On remarque de plus en plus que les chaînes de télévisions, tant privées que publiques, subissent une crise qui les fait produire de moins en moins. L'industrie cinématographique, quant à elle, avait compté sur l'aide urgente de la télévision pour sortir de sa propre crise. Mais ce ne fut pas la solution miracle et cette industrie est toujours à la recherche de nouvelles perspectives. Pendant ce temps, les télévisions se livrent à une concurrence effrénée entre elles, par exemple, en créant ou en adaptant des jeux télévisés ou des formules de divertissement aux horaires nobles qui pourraient être occupés par la fiction ou le documentaire.

Il n'y a pas de raison de désespérer mais, pour l'instant, de nombreux scénaristes écrivent des jeux télévisés !

En Europe et en Amérique latine, de manière générale, la production cinématographique dépend d'un système de subventions de l'état.

Ce système est une lame à double tranchant : si d'un côté cela préserve une industrie nationale de cinéma face à l'invasion du cinéma étranger, essentiellement américain, qui étouffe petit à petit les réalisateurs et les producteurs de nombreux pays, d'un autre côté, la distribution des aides de l'état peut être aléatoire, injuste ou encore retarder des projets. Projets qui peuvent aussi subir une censure pour des raisons d'ordre éthique ou esthétique, pour être non conformes aux opinions des décideurs. L'état, comme on pourrait le croire, n'assume pas un véritable rôle de producteur.

Aux États-Unis, les financements sont toujours privés et les raisons économiques prennent souvent le pas sur les facteurs idéologiques ou esthétiques.

Les télévisions publiques, nationales ou régionales, ont l'ambition d'atteindre l'autofinancement, ce qui devrait leur permettre une indépendance idéologique. C'est une déclaration de bonnes intentions car la réalité est souvent différente.

Aujourd'hui, la télévision, même en crise, comme nous le disions, devient, malgré tout, une source de financement indispensable qui permet de continuer à réaliser des films. Mais l'ampleur de la crise de la télévision pourrait mettre en péril la production cinématographique. Ainsi, sur le plan mondial, pouvons-nous prédire la mort de la salle de cinéma, telle que nous la connaissons, au profit d'un développement alternatif de l'industrie audiovisuelle ?

## **A propos de l'idéologie**

---

Au Brésil, comme dans d'autres pays capitalistes, le grand capital et les moyens de production sont entre les mains d'une classe sociale intimement liée à l'état, en quelque sorte la classe dominante, avec une idéologie qui tend à influencer le reste de la société. Ainsi, l'idéologie comme vision de la réalité d'un groupe spécifique, est un ensemble d'idées et de valeurs - institutionnelles, religieuses, morales, artistiques, etc.- qui peuvent se populariser jusqu'à se transformer en un sentiment commun : en d'autres mots, leur idéologie commence à se poser en vérité pour la société tout entière.

Dans le même temps les idées et les valeurs de cette classe dominante s'en trouvent préservées. On peut appeler cela une hégémonie. Sans que cela paraisse un sentiment militant, simplement prudent, on pourrait dire que ce n'est pas le rôle de l'artiste d'établir une différence entre "idéologie", qui est donc une vision de la réalité d'un seul groupe d'individus, et "hégémonie", comme étant la préservation de l'idéologie de la classe dominante. Chaque écrivain, chaque auteur est libre d'écrire ce qu'il veut et pour qui il veut, simplement, avant de commencer à écrire, il doit quand même penser à ce qu'il va faire et pour qui.

Dans de nombreux pays, les commissions de subventions au cinéma comprennent des représentants des associations professionnelles et des syndicats.

Ainsi, entre les différentes chaînes privées, on peut observer de nettes différences idéologiques qui contribuent à la neutralisation des hégémonies. La télévision publique, de son côté, est contrôlée par l'état – où toutes les opinions sont représentées -- et non par le gouvernement, donc ne subit plus nécessairement le penchant dominateur naturel des hommes au pouvoir.

Certains systèmes politiques possèdent les moyens d'éviter l'infiltration d'idéologies contraires aux intérêts du pouvoir. La censure prétend alors contrôler la divulgation des idées et des valeurs. Dans les dictatures, la censure exerce généralement son contrôle par l'interdiction de livres, de films ou de spectacles.

De nos jours, dans un monde dit "démocratique", les mécanismes de censure sont plus subtils. Par exemple, la diffusion d'un documentaire sur les effets nocifs du tabac fut interdite de diffusion par la puissante chaîne de télévision japonaise NTV, à la suite de d'une plainte du département des recettes publicitaires. Le porte-parole des syndicats de NTV affirma que la liberté d'information avait été bafouée au bénéfice des comptes en banque de la chaîne. Et ainsi le documentaire intitulé "Pourquoi seulement au Japon ?" est toujours inédit à ce jour. Il faut rappeler que le Japon est l'un des derniers pays au monde qui autorise la publicité pour les cigarettes à la télévision (*ainsi qu'en Chine, en Malaisie et dans quelques rares autres pays où la religion musulmane est dominante.*)

D'une manière générale, on peut dire que la télévision, principalement dans le domaine de l'information, institutionnalise un système de "semi-vérités". Un exemple récent est la guerre du Golfe, au cours de laquelle les informations et les images étaient complètement filtrées par une chaîne américaine. Mais le spectateur n'est pas si naïf qu'on pourrait le supposer et, d'une certaine manière, est bien conscient de ce qui se passe.

Aujourd'hui, dans les démocraties capitalistes, le plus naturellement du monde, les pressions idéologiques sont conditionnées par les nécessités de la production de biens de consommation à grande échelle et par les réalités d'un marché de plus en plus large: ce qu'on appelle la "mondialisation". Évidemment, ceci soulève la question de la "colonisation culturelle" ; c'est-à-dire, les pays les plus riches et en premier lieu les États-Unis, avec leur industrie de culture masse réussissent à imposer leur "culture" à des pays qui ne parviennent pas à s'y opposer.

Durant la dernière décennie, la proportion de films de Américains dans les salles françaises est passé de 40 % à 65 %. De l'autre côté, le marché américain, le mieux protégé du monde, acceptait à peine 2 % de films étrangers. C'est à peu près la même chose en ce qui concerne la télévision et même la musique. En 1991, en Espagne, sur les 20 films qui produisirent les meilleures recettes, 15 étaient américains. Ceci pour ne mentionner que deux pays développés et culturellement fort, la France et l'Espagne.

On pourrait penser que la préférence du public pour les productions américaines est due à une meilleure qualité et une plus grande créativité. Rien n'est moins sûr. Il existe certains facteurs économiques, quasi-incontournables, qui obligeaient, par exemple, toutes les chaînes mondiales qui souhaitaient retransmettre la cérémonie des Oscars en 1991, à acheter l'entièreté de la série "Mannequins et Détectives" ; ainsi, en ce qui concerne l'Espagne, les 80 millions de pesetas correspondants aux coûts de retransmission de la cérémonie des Oscars se transforma en une facture de 200 millions, dû à l'obligation d'acheter le lot complet.

La production européenne se trouve actuellement en crise, ceci sous la pression du monopole que les distributeurs américains ont réussi à imposer au vieux continent. A cause des coûts de production énormes que leur impose leur star système, la production américaine a besoin d'une grande expansion de leur marché.

L'Histoire nous a montré que, même dans des sociétés libérales, à un certain moment, on remarque un taux de répression et de censure énorme concernant tous les types d'œuvres qui remettent en cause les valeurs de la classe dirigeante ; non seulement les œuvres étaient menacées, mais aussi leurs créateurs. Ce fut le cas aux États-Unis à l'époque noire du "Maccartisme" et aussi, au Brésil, à l'époque des grandes répressions sous le régime militaire, dans les années '60. Évidemment, dans les pays à régime totalitaire, les pressions sont bien plus fortes et elles persistent, dans bien des pays encore, de nos jours.

## Technologie et révolution culturelle

---

L'extraordinaire développement de la technique a produit un double effet.

Les avances technologiques, hier le film 8 mm et aujourd'hui la vidéo numérique, mini-DV, en passant par la vidéo 8mm ou le S-VHS, qui permettent la production de films de famille et de films d'amateurs, paraissent mettre la production à la portée de "monsieur tout le monde". Le nombre d'émissions de télévision faisant appel aux documents amateurs et les concours de vidéo amateurs, confirment ce fait.

L'introduction, à l'école, de l'étude des moyens audiovisuels, n'est pas étranger à ce phénomène. Dès les années 80, la vidéo est apparue dans de nombreux programmes éducatifs dans presque toutes les écoles. Ceci, non seulement pour utiliser ou diffuser des programmes éducatifs didactiques, mais aussi dans le but d'apprendre le langage de l'image. Avant, à l'époque de la pellicule, ce genre d'enseignement ne revêtait que peu d'importance. Apprendre, à l'école, à s'exprimer au moyen d'images, c'est un premier pas vers la production de films.

Certaines écoles et beaucoup d'Universités ont alors commencé à communiquer entre elles et à s'échanger des informations grâce à la télévision par satellite.

Bien entendu, depuis quelques années, un nouveau média est apparu qui facilite encore ces échanges d'images et d'informations de tout type et, surtout, en démocratisent l'utilisation et les coûts d'exploitation ; je parle bien sûr d'Internet et du Web. Nous reviendrons sur cette réelle révolution qui a su créer son propre langage.

Dans les années 80, ces avancées technologiques ont produit un effet inverse. La vidéo professionnelle s'est sophistiqué un tel point et que des équipements extrêmement onéreux sont apparus sur le marché, que la présence de techniciens très spécialisés est devenue incontournable pour une quelconque production. De ce fait, les coûts de production, en vidéo, ont augmenté de manière telle que la production sur pellicule 16 mm, de même que la post-production traditionnelle, se trouvait être moins chère. Je parle ici des premiers pas des systèmes 1 Pouce et, ensuite Betacam, et de la post-production sur les premières palettes graphiques numériques, comme la PaintBox, du pionnier Quantel.

Une quinzaine d'années plus tard, ces équipements se sont non seulement développés mais leur prix a considérablement diminué. Ce qui met à la portée des plus petites productions, des moyens extrêmement puissants et performants à un coût dérisoire.

En effet, sur un simple PC, on peut actuellement réaliser une post-production très sophistiquée et d'excellente qualité.

Toutefois, les grandes productions s'acharnent toujours à utiliser les moyens les plus chers, c'est une question de snobisme plus que de nécessité. C'est pourquoi les producteurs ont pris aujourd'hui une dimension industrielle et ils s'occupent plus de questions bancaires que de création audiovisuelle.

Les avancées technologiques, et la diminution des prix de l'équipement, permettent maintenant de produire des films en échappant à la dictature du marché. C'est une circonstance similaire qui, dans les années 60 avec l'apparition du 16 mm, a permis l'apparition d'une esthétique nouvelle dans le cinéma brésilien. C'était l'époque de, "une idée dans la tête et une caméra dans la main", une phrase que l'on doit à au réalisateur brésilien, Glauber Rocha, et qui, aujourd'hui peut encore se vérifier.

On peut identifier les deux principaux problèmes de la production audiovisuelle, aujourd'hui : le financement, qui est le décollage du projet et la diffusion, qui est son atterrissage, c'est-à-dire, la rentabilisation d'un film. Le producteur n'est plus la caricature d'autrefois, un homme assis derrière un bureau, avec d'énormes liasses des billets, et fumant un gros cigare. C'est aujourd'hui, un ingénieur en économie, un homme qui passe son temps au téléphone à chercher des financements pour faire naître un projet.

A une certaine époque, la diffusion se diversifia avec l'ouverture de nombreux ciné-clubs; les projections se faisaient dans des lieux qui n'avaient rien à voir avec les salles de cinéma traditionnelles. C'était la communication pour la communication. Le langage avançait mais pas l'industrie audiovisuelle. Ce phénomène s'est dilué à la fin des années 70. Ceux qui ont connu cette époque, sont partagés entre un sentiment de nostalgie et le soulagement de ne plus devoir défendre certains films par esprit militant.

On dirait aujourd'hui, que toute la production du monde ne suffirait pas à rassasier la "boulimie", de fiction et autres divertissements, de la télévision.

La Communauté Européenne prétend favoriser une production compétitive, malgré cela les produits américains continuent à être plus attractifs pour le public, tant sur le plan visuel que narratif, bien que le message soit incroyablement banal.

L'Europe continue à envoyer des messages sophistiqués, trop souvent dans un style extrêmement lent, élitiste et auto-complaisant, une manière de justifier l'exception culturelle, et pourtant, LE "cinéma européen"(celui des 15) en tant que tel n'existe toujours pas. Alors que les cinémas nationaux européens existaient bien auparavant ; on se souvient du cinéma italien, anglais, allemand, etc. (mentionnons l'exception de la France, qui est toujours bien vivant grâce à un système original, mais peut-être menacé).

On remarque qu'en Europe, la maigre production cinématographique de chaque pays se consomme quasi exclusivement dans un marché interne. Seuls les produits américains se diffusent vraiment partout.

La distribution, aujourd'hui plus industrialisée que jamais, est soumise à la dictature des multinationales américaines.

Parlons un peu du choix des programmes, de certains films, de l'horaire et la manière de les diffuser à la télévision.

Par exemple, le magnifique film danois, "Le Festin de Babette", a été diffusé à la télévision portugaise en version originale avec sous-titres. Le résultat fut un désastre en ce qui concerne l'audience. En effet, durant les 10 premières minutes du film montrent très peu d'action dramatique ; on entend une voix off, monotone. Pour rendre ce film un tant soit peu télévisuel, il est clair qu'il aurait fallu le doubler en portugais. Très peu de gens, au Portugal, comprennent le Danois et il est très fatigant de lire des sous-titres sur un petit écran.

Je ne veux pas diminuer l'importance et le rôle des créateurs qui, utilisant des moyens précaires, maintiennent ouverts les chemins de la création, d'une esthétique nouvelle et expérimentale dans les domaines du cinéma, de la littérature ou de la poésie, mais je veux insister sur le fait que la production et la réalisation d'un film pour la télévision ou pour le cinéma est devenu un processus tellement complexe et tellement cher qu'il est quasiment impossible, aujourd'hui, de le faire de manière artisanale et que le public s'est habitué à exiger une certaine qualité et une certaine facilité de lecture pour accepter le message.

## **Les moyens de diffusion**

Les différences techniques et de langage entre la télévision de cinéma ; comment et en quoi le cinéma et la télévision se différencient-ils en tant que média ?

### **La technique**

Tant le cinéma que la télévision se basent sur le principe de la persistance rétinienne et la diffusion d'images fixes successives pour donner la sensation de mouvement, c'est leur point commun, mais il existe de grandes différences de registre et d'aspect.

Une différence entre le cinéma et la télévision, 24 images par seconde, pour le premier, 25 ou 30 images par seconde pour la télévision (suivant la fréquence du courant électrique alternatif du pays, 50 ou 60 Hz).

Les différences de format entre les pellicules 16 mm, super 16, 35 mm, panoramique, etc. en cinéma, et les différences de définition entre le NTSC., le PAL et le SECAM (425 et 625 lignes ...), différences de taille d'écran entre le 4/3 et le 16/9 pour la télévision.

L'histoire de la télévision et de la vidéo est marquée par une constante amélioration du format et de la qualité, c'est-à-dire la définition, toutefois, aujourd'hui encore, la qualité penche toujours du côté de la pellicule mais les deux techniques maintenant se rejoignent.

Auparavant il fallait attendre le développement du film pour savoir si ce qui avait été filmé était bon ou mauvais. À cette époque, seul la télévision et la vidéo permettaient de voir en direct ce qui était enregistré. À présent, des systèmes de vidéo-contrôle sont incorporés dans toutes les caméras de cinéma.

Aujourd'hui, la plupart des réalisateurs de cinéma, utilisent le montage virtuel, tout comme la télévision et la vidéo.

Le résultat de ce montage sera transféré sur K7 vidéo (Beta Numérique pour la télévision), ou bien, pour le cinéma, une liste extrêmement précise, à l'image près, sera transférée dans une table de montage, ce qui permettra un montage précis et définitif du négatif (d'après lequel seront tirées les copies positives pour la projection en salle).

La vidéo haute définition, sera également montée en virtuel c'est-à-dire en numérique, montage durant lequel, comme pour le film, des truquages et des effets spéciaux seront incorporés au film. Le résultat de ce travail de montage numérique et de ces truquages pourra être reporter sur pellicule.

Une autre différence, entre le cinéma la télévision, est la cible. Le cinéma était considéré comme un "Narrow work", c'est-à-dire, sélectif, pour un public de salles de projection, tandis que la télévision, "Network", est fait pour être diffusé simultanément dans tous les foyers d'un pays (\*).

Aujourd'hui on peut presque parler, pour le cinéma, de "Netfilm", et pour la télévision, de "NarrowTV", puisque les films de cinéma sont diffusés à la télévision et que les chaînes de télévisions, diffusées par câble et par satellite, de plus en plus souvent thématiques, visent un public de plus en plus sélectif.

*(\*) un film qui fait 1 million d'entrées (ou de spectateurs) devra rester plusieurs semaines, voir plusieurs mois à l'affiche tandis que le même film, diffusé à la télévision, pourra rassembler plusieurs millions de (télé)spectateurs en un seul soir !*

### **Le langage**

Si l'on évoque le langage, la différence réside principalement dans le discours : en télévision, le discours est de type interrompu tandis qu'au cinéma, il est considéré comme continu.

Le discours interrompu doit être construit de telle manière que, avant et après les interruptions publicitaires, l'attention des téléspectateurs soit maintenue. Dans le discours continu il n'y a pas cette nécessité.

Les téléfilms et les séries, produits spécifiquement pour la télévision (en dehors d'Europe), comportent déjà des espaces prévus pour la publicité.

Les films de cinéma diffusés à la télévision souffrent très souvent de cette manipulation, c'est-à-dire être soumis à un système diffusion interrompu pour lesquelles ils n'ont pas été prévus. Durant ces dernières années on remarque deux tendances : d'un côté certaines chaînes de télévision limitent le nombre interruptions publicitaires, de l'autre, les chaînes privées, souvent thématiques, diffusées sur le câble ou par satellite, suscitent l'intérêt des téléspectateurs en diffusant des films sans interruptions publicitaires. Ces chaînes sont cryptées et payantes, bien entendu.

D'autre part les producteurs commencent à concevoir des films en pensant à leur future carrière télévisuelle, nécessaire à toute réalité cinématographique, aujourd'hui. Il se crée alors des possibilités de coupures sans gêner, d'autre part, une projection continue. Ceci se fait par des plans plus courts et en multipliant les scènes d'actions.

Le langage de télévision est de type "polymorphe" : durant deux heures de programmation, nous rencontrons divers types de langage, comme, par exemple, une série, un film, des informations, des spots publicitaires, etc.

Le langage du cinéma, au contraire, est uniforme. Un film maintient un même type de langage durant toute sa projection d'environ deux heures, c'est-à-dire, le style du réalisateur et la narration de l'auteur.

Pourtant, on peut détecter, dans le langage uniforme du cinéma, la présence de publicité "cachée", ce que les Américains ont appelé "merchandising". Cette forme de publicité, que l'on appelle en France "placements d'objets", très utilisé en télévision, a fait son apparition dans l'industrie du cinéma pour rentabiliser des productions toujours plus chères.

Il existe principalement deux types de merchandising : horizontal et vertical.

Le merchandising horizontal est celui qui se découvre au fond du décor, un néon ou une affiche, ou sous la forme d'une boisson posée sur une table, ou encore une marque de voiture qui passe dans une rue. C'est la forme "soft" de merchandising, bien que parfois utilisée à l'excès.

Le merchandising vertical est la forme dans laquelle le personnage "cite" le produit ou "joue avec" le produit. L'exemple cinématographique récent le plus connu est le film de Spielberg, "Retour vers le Futur", où l'un des personnages principaux porte comme surnom une marque de vêtements connue internationalement, simplement parce qu'il porte toujours ces vêtements-là. Dans les feuilletons sud-américains, ce type de merchandising est très utilisé, jusqu'à influencer même sur le rôle des personnages ou la conception des décors, se soumettant ainsi à un critère purement commercial.

Dans le merchandising horizontal, le scénariste n'intervient généralement pas, ce n'est pas de sa responsabilité et il ne perçoit d'ailleurs aucune compensation financière.

Au contraire le merchandising vertical fait partie du travail de scénariste, il est rémunéré car c'est lui qui crée les personnages et les situations en fonction d'un produit publicitaire.

### **Langage et télévision**

On s'est toujours préoccupé de l'influence de la télévision sur la langue parlée.

Le cinéma espagnol, par exemple, des années 40 à 70, voulait maintenir un standard de prononciation qui se caractérisait par un certain "accent andalou" bien spécifique. D'autres accents, comme le Catalan, étaient à peine utilisés sous forme de gags. Aujourd'hui, les personnages parlent suivant la description de leur caractère.

Même préoccupation à la télévision ; longtemps on a critiqué la volonté de vouloir homogénéité la langue, ce qui annulait les spécificités régionales, la manière de parler dans différentes régions du pays. Le standard de la BBC de Londres par exemple, a réussi à modifier la manière de parler dans différentes régions et comtés britanniques. De même les telenovelas mexicaines qui ont un très grand succès au Pérou, ont modifié sérieusement la manière de parler des Péruviens.

Aujourd'hui les choses ont changé, les différents accents ou expressions régionales sont considérées comme un enrichissement de la langue. On constate en France, par exemple, qu'une certaine manière de parler, jeune, banlieue, beur, juif ou alsacien, était partiellement entré dans les mœurs du grand public.

Certains professeurs de faculté de lettres détestent la télévision pour ces raisons. On dirait qu'ils oublient que le langage est vivant et qu'un scénario est fait de paroles. Il est vrai que les jeunes utilisent plus le langage des publicités que celle des journaux télévisés.

On dirait que la télévision n'a pas encore vraiment trouvé sa place et sa fonction dans la maison : celle d'un appareil électroménager qui informe, divertit, ouvre des horizons et qui peut être éteint à tout moment. Il existera toujours une certaine crainte vis-à-vis de ce média.

Si on regarde en arrière, on se souvient des craintes de ce que la photographie ne tue la peinture, que la radio ne vienne tuer le livre et les journaux, que le cinéma n'extermine théâtre. Il n'en fut rien. La radio domine les moyens de communication jusque dans les années 50, aujourd'hui on peut remarquer que, dans presque tous les pays, d'innombrables stations de radio, nationales et régionales, se sont créées et leur succès va grandissant, malgré la télévision et les autres nouveaux médias.

D'un autre côté, bien des adaptations cinématographiques ou télévisuelles ont ravivé la lecture et la vente de livres, comme ce fut le cas en France par exemple, après des adaptations de Victor Hugo ou d'Alexandre Dumas, à la télévision.

Comme instrument de communication de masse, la télévision possède deux fonctions principales : c'est une fenêtre ouverte sur le monde, et dans le même temps, elle définit une identité culturelle, une sorte de miroir d'une région bien précise du monde.

A propos du doublage des films étrangers à la télévision, certains disent qu'il contribue à l'identité culturelle d'un pays. Quand on a peu de capacité de produire des films ou des programmes dans sa propre langue et que l'on importe de façon systématique des produits audiovisuels dans une autre langue avec un contenu étranger à sa propre culture, une des solutions est, sans doute, de recourir doublage. Dans ce sens, il faut le considérer comme positif. Le doublage à la télévision est une bonne solution car il remplace le sous-titrage, inadéquat sur un écran de télévision où les textes écrits soit masquent une partie de l'image soit, sont si petits, qu'ils deviennent illisibles et provoquent une grande fatigue visuelle.

En réponse à la question délicate sur le doublage à la télévision, souvent posée par des critiques prétentieux qui refusent d'entendre parler John Wayne si ce n'est avec sa propre voix, la technique aujourd'hui propose une solution : en Espagne comme en France, il existe certaines chaînes de télévision, par exemple Canal+, qui pratiquent la multi-diffusion des films et des programmes : à certains horaires la version doublée et à d'autres la version originale sous-titrée. Ceci donne aux téléspectateurs la possibilité de choisir entre les deux versions. Mieux encore, les nouvelles technologies de diffusion numérique proposent durant la même diffusion le choix de la version souhaitée. De la même manière les nouveaux supports DVD, qui sont amenés à remplacer le VHS, proposent toute une série d'options : versions doublées, et versions en VO sous-titrées, tout ceci en plusieurs langues.

### **Caractéristiques**

Nous avons déjà mentionné les trois éléments de base d'un scénario, à savoir : "**logos, pathos et ethos**" c'est à dire, le discours, la dramaturgie et le message.

À la télévision comme au cinéma, le message est le même, cela dépend de la chaîne et de l'opérateur. La dramaturgie ne diffère pas beaucoup non plus ; les bases du drame humain étant quasi universelles.

Les différences, entre les deux médias, se retrouvent par contre, dans le discours où la forme empruntée pour raconter une histoire.

Comme nous l'avons dit, le discours cinématographique est **continu**, tandis que le discours télévisuel est de type **interrompu** et **polymorphe**. C'est la profondeur dramatique, ou intensité dramatique, qui peut être différente. À la télévision l'intensité dramatique aura tendance à être moindre ; ceci n'est pas un jugement qualitatif. On dit que la télévision gagne en pénétration, c'est-à-dire le nombre de téléspectateurs, ce qu'elle perd en profondeur, soit une large audience qu'elle n'impressionne moins.

Par exemple, pourrions-nous raconter avec exactitude comment se terminait l'épisode du feuilleton diffusé hier soir ? Par contre, nous pourrions plus facilement raconter le film que nous avons vu la semaine dernière au cinéma.

La télévision, pourtant, nous a offert des moments inoubliables. Qui ne se souvient des premiers pas de l'homme sur la lune ou de l'explosion de la navette spatiale américaine ? Mais il s'agit presque toujours de cas particuliers, d'événements généralement diffusés en direct, ce qui est (était et devrait être) l'essence même de la télévision.

### **Les mots, les dialogues**

Les mots ont une importance plus ou moins grande suivant le média.

Le "potentiel d'attention" (c'est-à-dire le temps pendant lequel nous sommes, attentif, captivé, délai au-delà duquel le niveau d'attention diminue ou disparaît) varie beaucoup d'un média à l'autre.

Réfléchissons un peu aux variations de ce "potentiel d'attention" et au poids des mots.

Prenons par exemple, l'écriture : lorsque la relation entre l'auteur et le lecteur passe par le livre ou l'écrit en général, le poids des mots atteint son maximum. Pour leurs lecteurs, les écrivains et les poètes passent des heures à chercher un mot qui exprimera exactement ce qu'ils souhaitent dire. En littérature, le "potentiel d'attention" est d'approximativement de 50 pages. Si à ce stade de la lecture, le livre ne passionne pas, le lecteur l'abandonne.

La parole, véhiculée par l'acteur, alliée à l'émotion et au geste, est très particulière.

Au théâtre, le "potentiel d'attention" oscille entre 30 et 45 minutes. Ce que nous voulons dire par-là, c'est que l'auteur de théâtre, ou auteur dramatique, dispose de ce temps pour capter l'attention du public et, une fois ce temps écoulé, s'il n'a pas réussi à séduire le spectateur, il trouvera, probablement au deuxième acte, un théâtre vide. Les premières minutes d'une pièce de manière générale, sont perturbées par les mouvements du public : les personnes qui arrivent en retard, les bruits de sièges, les derniers toussotements et autres raclages de gorge, ce qui prendra bien dix minutes. Imaginons ce que cela signifie, pour un artiste, capter et maintenir l'attention de 20.000 personnes, comme cela se passe souvent pour les interprètes de la musique populaire.

La parole, au cinéma, perd considérablement de son importance, dû au poids énorme de l'image.

Nous nous trouvons souvent en face d'une sorte de distorsion : l'écran est énorme et la bouche de l'acteur en gros plan est démesurée ; l'image domine les dialogues. Ainsi, au cinéma, le "potentiel d'attention" est déterminé par le rythme dramatique, et son intensité, par la succession des images et des scènes. Ici le "potentiel d'attention" tourne autour de 20 minutes, ce qui correspond à la deuxième bobine ; sans mentionner que la projection se déroule dans une salle obscure, ce qui contribue à la concentration.

À la télévision, le "potentiel d'attention" est à peine de 3 minutes. Passé ce délai, si nous ne sommes pas captivés, nous changeons de canal. Le fait que le téléviseur se trouve dans une ambiance éclairée, où les personnes parlent entre elles, où le téléphone sonne, un enfant pleure, une bouilloire siffle, etc. exige que l'intensité dramatique soit incisive et que les actions se succèdent avec un dynamisme beaucoup plus soutenu qu'au cinéma. Ici, le poids de la parole (du dialogue) est moindre encore.

Quand une scène se prolonge, il faut produire un tempo dramatique différent, c'est à dire, multiplier les actions et les intentions. Dans le cas contraire, le récit n'étant pas soutenu, le téléspectateur zappe.

Prenons l'exemple d'un film de cinéma qui passe à la télévision : évidemment, les images conçues pour être vues sur un grand écran dans une salle obscure, perdent de leur effet quand elles sont vues au milieu de la confusion d'une maison, et plus encore par la petite dimension de l'écran du téléviseur (ceci sera quelque peu atténué par la dimension des nouveaux écrans à cristaux liquides, au format 16/9<sup>e</sup>, que l'on trouve déjà dans le commerce). Un film, qui a été réalisé pour être vu de manière continue, est considérablement handicapé par les interruptions publicitaires (heureusement certaines chaînes, spécialement du secteur public, diffuse les films sans aucune interruption ; préservons le service public). Notons aussi que, en soirée, le spectateur commence à avoir sommeil et souvent, n'arrive pas à soutenir son attention, surtout si l'action n'est pas intense. En résumé, à la télévision, les avantages de la grande dimension de l'image, de la salle obscure et tranquille, doivent être remplacés par une dynamique plus grande de l'action. Un bon exemple, pour illustrer ceci, est la publicité. Dans le cas de spot de 30 secondes, le "potentiel d'attention" est de 7 secondes. On comprend que le dynamisme de l'action doit être énorme, non seulement pour capter l'attention du spectateur mais aussi lui vendre un produit !

Pour avoir une idée des équivalences de l'action dramatique, il suffit de savoir que, en moyenne, chaque scène de théâtre correspond à 3 scènes de cinéma et 10, à la télévision.

### **"Casa de Criação" le centre de création de TV Globo**

---

La plupart des concepts qui ont été décrits, et ceux qui seront développés plus tard, est le fruit d'observations entre 1982 et 1986, période pendant laquelle j'ai travaillé à **TV GLOBO**, entre autre, au centre de création, "**Casa de Criação**", duquel je (*Doc Comparato*) fus l'un des animateurs. Durant ce temps, je fus en contact avec les meilleurs scénaristes, techniciens, producteurs, et artistes brésiliens. Dans ce contexte fut développé également un centre de formation pour jeunes scénaristes, où l'on pouvait se rendre compte des difficultés qui se présentent quand on débute dans cette profession.

**L'organigramme** de ce centre de création, et je pense qu'il est valable pour n'importe quelle chaîne de télévision moderne, (*et les sociétés de production qui ont l'ambition de dépoussiérer les vieilles coutumes audiovisuelles*), cet organigramme était constitué de **quatre départements interactifs** :

- Le **premier** : une banque de données et d'idées.

Celle-ci s'alimente, d'une part des données issues d'expériences anciennes et éprouvées, nationales et internationales : l'étude de tous les formats de fiction destinés au petit écran, principalement, séries, mini-séries, sitcom et feuilletons, mais aussi les séries documentaires, les divertissements en général, jeux, talk-show, habillage d'antenne, génériques, bandes annonce, identification de chaîne, ... etc.

D'autre part, elle se nourrit, aussi, d'idées nouvelles, comme nous le verrons plus loin. La banque de données comporte également un répertoire d'interprètes potentiels, de décors naturels, de collection de voitures et autres objets rares, etc.

Un système informatique, très ingénieux, appelé "comment ne pas perdre une journée de tournage", est incorporé à la banque de donnée interactive. Exemple : un acteur manque à l'appel ; l'ordinateur montre immédiatement, pour la production en cours, quelles scènes, non prévues ce jour là, peuvent être tournées sans lui, dans les décors du jour, avec la distribution disponible, etc. Cela s'applique à toute sorte d'incidents de production.

*Il faut rappeler que nous sommes au milieu des années '80, au Brésil ! que peu de software (base de données) étaient disponibles à l'époque pour ce genre d'application, donc des informaticiens ingénieux faisaient partie de ce département.*

- Le **deuxième**, un département de réflexion et de création de programmes : conception, production, réalisation et nouvelles idées télévisuelles.

Ce département concerne les projets de programmes divers. Bien entendu la fiction mais aussi comme pour la banque d'idées qu'il alimente, les séries documentaires, les divertissements en général, jeux, talk-show, habillage d'antenne, génériques, bandes annonce, identification de chaîne, découverte des nouvelles technologies... etc.

Une particularité ici, aux "créateurs" s'associent, des directeurs de production (*réalisme économique comme garde-fou à la création*), décorateurs, directeurs de la photo, accessoiristes, responsables du "merchandising" (*placement de produits, quand cela est possible*), directeurs artistique (*le look, l'identité*), etc.

- Le **troisième** consiste en un centre d'urgence (*comme dans les hôpitaux*) pour scénaristes en panne de création et d'écriture ; ils ont accès à la banque de données (et peuvent, à l'occasion, l'alimenter) et aux conseils des professionnels du deuxième département.

- Le **quatrième** est un centre dédié à la formation de jeunes scénaristes et au "recyclage" des anciens. De cette manière les nouveaux scénaristes et les professionnels "recyclés" alimentent le premier département avec des idées nouvelles. C'est un perpétuel mécanisme de feed-back.

L'activité de la "**Casa de Criação**" peut se comparer à un "making off" avant le "premier tour de manivelle", pour employer une image.

On pourrait s'étendre sur le fonctionnement quotidien de la "**Casa de Criação**", dans la pratique, je le connais bien pour y avoir participé activement. Disons simplement que le système est efficace et qu'il nous paraît adéquat de considérer que toutes les chaînes de télévision et les sociétés de production devraient donner une priorité au travail de scénaristes et, en général, à la création sur papier.

Parce que cette activité est la moins chère de toutes dans la chaîne de production audiovisuelle. Un tel centre peut contribuer à l'identité d'une chaîne de télévision grâce à son dynamisme et son potentiel de créativité.

Un exemple pour conclure : un feuilleton de 150 épisodes peut avoir quatre ou cinq réalisateurs différents sans que cela n'affecte la qualité du produit final. Au contraire un changement de scénariste, pour le même feuilleton, altère énormément ce produit final. Toutefois, ce scénariste n'est pas seul. Il dispose de toute l'interactivité du centre de création, nécessaire à l'efficacité de son travail et la finalité du produit.

Le cinéma fonctionne en grande partie autour de la personnalité du réalisateur, tandis qu'à la télévision c'est le poids du scénariste qui est le plus important.

### ***Les différents types de "produits" à la télévision***

Comme nous l'avons dit plus haut, l'importance de l'écriture concerne tous les types d'émissions : les séries documentaires, les systèmes de talk show ou émissions de variétés récurrentes, les programmes destinés aux enfants, etc. nous reviendront sur ces types de produits. Pour l'instant, occupons-nous de la fiction à la télévision.

La fiction se décline principalement en six formats télévisuels différents : **le feuilleton** ou telenovela ou encore téléroman, **la série**, **la mini-série**, **le téléfilm**, **la comédie de situation** ou sitcom et le **docu-drama**.

Nous parlerons plus en détail de chacune de ces formes télévisuelles, en diverses occasions et pour des motifs différents.

Pour le moment, nous dirons que le **feuilleton** (*telenovela*) est une oeuvre ouverte, comportant plusieurs histoires qui s'entrecroisent durant un temps assez long, c'est-à-dire de nombreux épisodes, à suivre, chaque jour.

Dans la **série**, un personnage récurrent, où un groupe de personnages, vit une histoire ou une aventure qui se termine à la fin de chaque épisode. Elle peut comporter de très nombreux épisodes toujours indépendants l'un de l'autre.

Quant à la **mini-série**, c'est une histoire déterminée, finie, qui est diffusée en un certain nombre de parties, de 2 à 12 parties en général, comme s'il s'agissait d'un mini feuilleton dont le pathos (*dramaturgie*) serait plus profond.

Le **téléfilm**, oeuvre également fermée et finie, serait d'une part une sorte de film spécifiquement produit pour la télévision et qui se différencie du film de cinéma, par ses coûts de production moins élevés et, en ce qui concerne l'écriture, un rythme dramatique plus intense et rapide, comme nous l'avons décrit plus haut. D'autre part, le téléfilm peut être considéré parfois comme une "semence dramatique" : à partir d'un téléfilm de deux heures on crée un personnage et un type d'histoire qu'il est possible de développer par la suite en série ou en mini-série (*par exemple, "Kojak", "Charlie's Angels", ou "La Petite Maison dans la Prairie", sont nés de cette manière*).

La comédie de situation, où **sitcom**, est le moins cher des produits télévisuels et aussi le plus difficile écrire. En général, il s'agit, d'un groupe de personnages dans un lieu déterminé, de situations cocasses et de dialogues comiques.

Enfin, le **docu-drama**, est un genre télévisuel qui mélange des éléments journalistiques ou documentaire, des faits divers, à la fiction, dans le but de dramatiser un fait réel.

Dans le générique de fin du journal télévisé de la CBS, aux Etats-Unis, on peut remarquer le nom d'un scénariste. C'est de plus en plus courants dans ce type de programmes aussi éloignés de la fiction (*mais est-ce vraiment si loin de la fiction ?*).

Aujourd'hui, le travail du scénariste est reconnu comme étant essentiel et s'applique à un registre de plus en plus large ; des domaines télévisuels dans lesquelles il n'intervenait pas auparavant.

### **Le récepteur ou spectateur.**

---

Quand quelqu'un décide d'aller au spectacle, cela éveille en lui une série d'attente en relation avec son milieu social, son niveau culturel, et, on pourrait dire, sa mythologie personnelle, ses désirs et sa fantaisie. Comme nous l'avons déjà dit, la programmation de télévision répond de plus en plus à des critères de marché basés sur les attentes d'un public potentiel. Pour concevoir une programmation, on se sert de divers moyens d'investigation et d'une certaine intuition.

Si on pouvait se baser sur des sondages précis et explicites et bien connaître ses propres capacités en tant qu'auteur, on écrirait à coup sûr le programme idéal.

C'est rarement le cas.

Tout d'abord, il est important et urgent de découvrir ses propres capacités, ses affinités et son savoir-faire. C'est une erreur de croire qu'un excellent auteur d'histoires pour enfants sera aussi un bon scénariste de feuilleton. Chaque auteur possède une intelligence créative spécifique et il est très rare de rencontrer des auteurs qui soient aussi créatifs dans tous les genres. Une autre chose importante : connaître la destination du produit : bien entendu, télévision ou cinéma ; mais s'il s'agit de télévision, il faut connaître la cible, le public visé et l'horaire approximatif de diffusion.

Face à la réalité d'une culture de masse, s'adressant à un public de plus en plus large, il est indispensable qu'un film revête un caractère universel, c'est-à-dire qu'il puisse être reçu, accepté et compris dans les différentes cultures qui composent un marché désormais mondial.

Avant on déterminait un téléspectateur type et les tranches horaires de diffusion étaient stéréotypées : le matin, enfants ou ménagères, le soir, plutôt les hommes. Cette époque est révolue, les mesures d'audience se sont affinées et correspondent mieux aux réalités de la vie et à la diversité du public. La nature humaine est bien plus riche et complexe que ne le supposaient les experts d'autrefois.

On parle maintenant de "panel" de téléspectateurs. La ménagère, par exemple, peut avoir des exigences différentes et un niveau culturel plus élevé que ne le lui attribuaient la caricature des anciennes statistiques. Les panels de téléspectateurs sont ainsi déterminés selon différents critères : tranche d'âge, pouvoir d'achat et niveau culturel, principalement, selon des formules combinatoires très pointues.

Une des caractéristiques de la télévision est la rapidité avec laquelle l'information est transmise, furtivement, sans laisser au téléspectateur le temps de réfléchir réellement à ce qui lui est communiqué, comme il le ferait lorsqu'il lit un livre ou un journal. Pour cette raison, le cinéma et la télévision pouvaient être qualifiés de "divertissement passif", parce qu'il ne laisse pas le temps de revenir en arrière, revoir une scène où se concentrer sur une action, un dialogue ou l'attitude d'un acteur. Naturellement, cette caractéristique particulière impose au scénariste d'être toujours clair, d'être compris immédiatement.

Ce terme de "passif", peu flatteur, est devenu quelque peu obsolète depuis l'apparition de la vidéo domestique qui permet de manipuler ce que l'on voit, passer en accélérer ce qui n'est pas intéressant ou revoir un passage que l'on apprécie. Le zapping, devenu un sport de salon, commence à définir l'attitude du téléspectateur, capable de changer de canal d'une minute à l'autre et de voir plusieurs programmes à la fois. Prenons le cas des journaux télévisés, diffusés à la même heure : le téléspectateur peut se transformer en réalisateur de son propre journal, passant à son gré d'une chaîne à l'autre suivant l'intérêt qu'il porte à telle ou telle information.

Les mesures d'audience sont aujourd'hui tellement efficaces et immédiates qu'elles font que les programmes se maintiennent, changent d'horaire ou disparaissent rapidement, suivant le résultat des sondages. Il n'y a aucun doute que ces mêmes sondages continuent à positionner les films de cinéma et les téléfilms, et la fiction de qualité en général, parmi les préférences indiscutables des téléspectateurs.

Le spectateur d'aujourd'hui est un habitué de la télévision et du cinéma depuis des décennies, il reçoit, avec plus ou moins de profondeur, une grande quantité de messages mais ne se laisse séduire par certains d'entre eux. Grâce aux sondages, l'auteur peut découvrir ce qui rendra la télécommande du téléspectateur moins opérationnelle.

Bien ou mal, les goûts s'universalisent. D'ailleurs, l'antenne parabolique qui permet de capter, via satellite, des programmes de télévision du monde entier, se popularise de plus en plus. De cette manière il est possible de regarder un programme japonais, ensuite de changer pour un programme français et finir plus tard par un téléroman canadien. Pourtant, un seul de ces programmes restera à l'écran jusqu'à la fin et, bon ou moins bon, ce sera toujours le meilleur pour le téléspectateur. C'est celui-là que nous devons écrire, en s'arrangeant pour qu'il soit bon !

## **Conclusions**

---

La télévision et le cinéma sont des industries. Cet "art industriel" est le fruit d'une création collective dans laquelle l'auteur occupe une place prépondérante.

Le scénariste doit comprendre qu'il travaille dans un espace défini, que ce soit pour la télévision ou le cinéma ; que cet espace impose certaines limitations contre lesquelles il doit sans cesse lutter avec pour seule arme, les mots.

Il doit préserver sa sensibilité, ne pas aggraver ses valeurs essentielles et défendre sa position de responsabilité envers le public qui recevra le message.

Nous avons parlé des différences et des similitudes entre le cinéma et la télévision, quant à la technique, au langage et aux caractéristiques essentielles de chacun de ces deux médias. Nous nous sommes penchés sur l'opérateur, ou émetteur, du point de vue de l'éthique, de l'esthétique, de la dialectique et de l'idéologie.

Nous avons vu l'importance du langage (discours interrompu et continu) et nous avons exposé le concept de merchandising ou publicité cachée.

Nous avons parlé du "potentiel d'attention" du spectateur face aux différents médias.

Nous avons décrit le fonctionnement d'un "centre de création" dans une chaîne de télévision moderne et nous avons défini les principaux types de produits télévisuels.

Nous avons vu comment définir des cibles, définir un public, au moyen des sondages et la mesure d'audience.

Le scénariste a le choix d'écrire et de montrer ce qu'il veut, ce qu'il peut, mais une chose est certaine : il ne lui est pas permis d'ennuyer mortellement le spectateur sous peine de zapping immédiat !

## **Exercices**

---

Les exercices proposés ici, servent à montrer les différences entre les produits télévisuels et cinématographiques au niveau de l'écriture :

- Comparer les trois premières minutes d'un film et d'une série de télévision. On observe qu'en télévision l'histoire est évidente durant les premières minutes, ce n'est pas le cas au cinéma.

- Comprendre la mécanique des "accroches" entourant les interruptions publicitaires (ce sont des éléments dramatiques positionner de manière à permettre l'insertion de spots publicitaires, un système de teasing qui maintient le spectateur en haleine jusqu'à la reprise, après l'interruption).

Observer ce qui se passe dans le cas d'un film de cinéma, interrompu par la publicité, à la télévision.

- Observer des portions de dialogues dans un produit télévisé et cinématographique. Faire la comparaison dans un laps de temps égal.

On note que le scénario de télévision est bien plus loquace que celui destiné au cinéma.

- Identifier, observer et comparer l'image cinématographique avec l'image de télévision, spécialement la durée d'une scène ou d'un plan donné pour identifier, par exemple, un nouveau décor. Le cinéma montre une plus grande quantité d'objets tandis que la télévision donne plus de petites touches, plus intimes : réalisme contre impressionnisme ?



## Quelques réflexions sur l'idée

---

L'homme est un être curieux, qui questionne et n'est jamais satisfait des réponses ; c'est de cette manière il évolue. Il se pose des questions à lui-même et, immédiatement, invente des réponses, ainsi il crée. Comme le Créateur céleste, l'homme est un créateur, lui aussi, mais il veut toujours savoir le "comment" et le "pourquoi", pour pouvoir développer ses facultés créatives et pouvoir les utiliser.

Il existe de nombreuses théories sur la créativité, chacune s'applique à un domaine particulier de l'activité humaine. Mais aucune d'entre elles n'apporte vraiment un éclairage satisfaisant. Nous savons qu'il peut exister des facteurs génétiques qui prédisposent à la créativité, tout comme le milieu social et culturel. Un individu né en milieu hostile, qui n'aurait pas mangé à sa faim ni reçu une éducation adéquate, peut avoir des facultés intellectuelles très affectées. Au contraire, dans des conditions favorables et bien stimulé, il aura tendance à développer plus facilement son potentiel créatif. Pourtant des dictons populaires disent que "la faim aiguise le talent" ou encore que "la faim donne des idées" à l'individu dans le sens où "la faim justifie les moyens". La faim serait-elle vecteur de créativité ?

L'intelligence, la créativité n'est pas une simple question de classe sociale. Il faut cependant reconnaître que beaucoup d'intellectuels, artistes et scientifiques sont issus des classes moyennes ou supérieures et on ne peut pas nier qu'il existe un rapport entre des conditions de vie favorables et le développement intellectuel.

Imaginons un monde utopique où tous les individus vivraient dans de bonnes conditions. Seraient-ils tous aussi créatifs les uns que les autres ? Certainement pas. Donc la question est : pourquoi ?

Ici commence le mystère de la différence. Nous reviendrons sur cette question, avant cela, tentons de définir ce que nous entendons par **idée**, créativité et originalité, appliqués à la dramaturgie.

Avant de commencer à écrire un scénario, il est indispensable d'avoir une idée. Il n'y a rien de plus simple et à la fois de plus complexe qu'une idée. La première réflexion serait de considérer que l'élément le plus évident pour inventer quelque chose est le talent. Ce n'est pas si simple. L'idée serait un processus mental, le fruit de notre imagination. De l'enchaînement des idées naît la créativité ; idée et créativité comme base de toute œuvre artistique.

L'originalité fera qu'un texte est différent d'un autre et la touche individuelle du texte sera son style. C'est pourquoi on parle de l'univers d'un tel poète, d'un artiste.

En réalité, les drames et les comédies relatent essentiellement la même vieille histoire de l'homme confronté à ses problèmes. La différence réside dans la manière de raconter cette même vieille histoire. ! "Rien de nouveau sous le soleil", dit le proverbe, répété sans cesse, mais le génie, en fait, ne serait rien de plus que la faculté de ressentir les choses de manière différente ou encore d'être en avance sur son temps. "C'est le propre du génie de fournir, avec vingt ans d'avance, des idées aux crétins", écrit ironiquement Louis Aragon.

## Capacité créative

---

Certains prétendent donc, que l'intelligence et la créativité auraient une origine purement génétique ; n'oublions pas que ce genre d'affirmation a servi à étayer les thèses racistes insensées de l'Allemagne hitlérienne !

Le milieu ambiant, les influences politiques, sociales ou culturelles et tant d'autres facteurs encore entrent en jeu. Terman et Cox, aux États-Unis, ont élaboré un test pour évaluer, avec un minimum d'erreur, l'intelligence humaine. Ce test, connu sous le nom de "Q.I." ou "Quotient Intellectuel", qui tente de déterminer le taux d'intelligence d'un individu, en tenant compte des facteurs génétiques et culturels.

Suivant ces paramètres, le taux d'intelligence de l'homme s'échelonne entre 70 et 200. Dès les premières applications du test, on pouvait remarquer que l'on avait, à peine, mesuré les capacités de raisonnement logique et la rapidité ce raisonnement.

Quelqu'un a dit qu'il était impossible de mesurer la créativité, parce que cette faculté varie énormément et qu'il existe de multiples catégories d'intelligence créative, telles que mathématique, philosophique, artistique et beaucoup d'autres encore.

De ces réflexions est né ce que l'on appelle, "la nouvelle théorie de l'intelligence", développée dans une étude à l'Université de Yale, par le professeur Sternberg, qui prétend que l'intelligence et la créativité correspondent à un équilibre qui doit s'établir entre trois niveaux : l'intelligence interne, dont le champ d'action est la connaissance acquise, mémorisée ; l'intelligence créative, c'est-à-dire la capacité de créer de nouvelles théories et concepts ; l'intelligence empirique, c'est-à-dire la capacité d'adaptation à de nouvelles situations et aux changements de milieu. Suivant cette théorie, la plus sérieuse à nos jours, on pourrait donc dire que notre créativité est régie par un "triumvirat" mental".

De toute manière, même en reconnaissant que toutes ces études sont importantes et nécessaires, il existe encore de nombreux mystères relatifs à la créativité, son fonctionnement et sa raison d'être. Les mystères sont passionnants !

Je suggère aux futurs scénaristes qu'ils ne perdent pas trop de temps à essayer de définir ces concepts mais que, par contre, ils tentent de connaître, même approximativement, leur propre processus de création et leur mécanisme mental et ce qui est le plus important, de l'exercer pour pouvoir le mettre en pratique.

### **Psychanalyse et Créativité**

---

La psychanalyse est un thème très controversé, mais il faut reconnaître que les études de Freud sur la créativité sont d'une telle importance qu'un ouvrage sur le sujet qui ne le mentionnerait pas, serait considéré comme incomplet. D'autres chercheurs se sont penchés sur le thème de la créativité et on peut presque dire qu'il s'agit d'une deuxième lecture des études du médecin de Vienne. Parmi eux on peut s'intéresser tout particulièrement aux recherches de Mélanie Klein et de Lacan.

Dans son étude, intitulée "Ecrivains Créatifs et Délire", écrit en 1917, Freud analyse le personnage principal d'un roman. Il appliquait ainsi ses théories psychanalytiques pour étudier le sujet d'une création littéraire, interprété comme un phénomène psychique. De son point de vue, les poètes et les créateurs littéraires en général, comprennent bien mieux l'importance du rêve, et ses significations profondes, que les hommes de sciences. En résumé, le créateur littéraire n'est, pour lui, qu'un rêveur "éveillé".

Mais que fait donc un "rêveur éveillé" ? Freud fait l'apologie de la thèse qui dit qu'une personne heureuse n'a pas de fantaisie, que la fantaisie naît de désirs insatisfaits. Aussi les rêves nocturnes seraient la réalisation de désirs refoulés qui s'exprimeraient en images déformées par une distorsion de la pensée : c'est ce que Freud appelle : "distorsions oniriques". Le même principe peut s'appliquer aux mythes, vestiges déformés des fantasmes, pleins de désirs, de populations entières ; il appelle cela, "rêves ancestraux".

Jung, dans sa théorie de "l'inconscient collectif", suit la même ligne de pensée. Ainsi, la fantaisie, le rêve éveillé, serait une sorte de correction d'une réalité insatisfaite, l'invention d'une réalité où toutes les envies, bonnes ou mauvaises, se verraient réalisées.

Selon Freud toujours, l'écrivain créatif serait donc ce "rêveur éveillé". Celui qui, comme l'enfant quand il joue et réorganise le monde suivant ses désirs, utilise comme matière première l'imagination et la fantaisie. Pour un enfant, jouer est une activité qui lui procure une grande quantité d'émotions, établissant des liens entre l'imaginaire et la réalité. Souvent le jeu de l'enfant est guidé par un désir d'être adulte. Pourtant, l'enfant distingue parfaitement la différence entre l'imaginaire et la réalité. Et c'est ceci qui différencie le jeu de l'enfant de la fantaisie de l'adulte, parce que l'adulte lui, joue, fantasme, pour fuir la réalité.

Le jeu de l'artiste est basé sur sa manière d'exprimer cette fantaisie, son propre délire, au moyen de couleurs, de mots, de marbre, d'images, etc. ; le résultat est "l'œuvre d'art". Comme Freud le remarque, dans certaines langues étrangères, il existe une relation étroite entre jouer et créer. En allemand par exemple le mot SPIEL, pièce de théâtre, et SPIEL, le jeu où le jouet, donnent les mots Lustspiel (comédie) et Trauerspiel (tragédie) littéralement, "jeu triste".

De même en français, on utilise le même mot, JEU ou encore JOUER, pour exprimer l'activité de l'enfant et celle de l'acteur.

D'après Freud encore, cette insatisfaction relative à une réalité qui ne remplit pas son rôle, fait de l'écrivain créatif un individu en marge, celui qui ne réussit pas naturellement à s'intégrer à son milieu et devient ainsi un marginal. Son intégration se fait à travers la littérature dans la mesure où il crée des fictions qui correspondent aux fantaisies et aux fantasmes des êtres humains en général. C'est de cette manière que l'artiste rencontre la réalité. Mais pour ceux qui ne sont pas artistes, la faculté d'atteindre la satisfaction à partir de l'imagination est très limitée. Pour le récepteur, le public, par contre, cela constitue une jouissance de pouvoir assister à ses propres fantasmes sous une apparence esthétique, une expression artistique, qui atténuera ses tensions internes.

## **Créativité et risque**

---

La créativité peut se définir par "l'abandon de toute sécurité". Un psychologue a observé que, d'une manière générale, les gens n'ont pas le courage d'affronter une page blanche, c'est-à-dire qu'ils ressentent une certaine insécurité à ne pas savoir ce qui va se passer, ce qui pourrait se passer. Les personnes créatives sont celles qui décident d'affronter cette incertitude. On peut comparer cela à la peur que ressent une personne qui se trouve devant une caméra pour la première fois ; la peur de voir se refléter ce qu'il aurait voulu garder pour lui-même. Même les écrivains, les scénaristes professionnels, continuent à ressentir une certaine crainte et une préoccupation profonde chaque fois qu'ils commencent à écrire. Ceci est tout à fait naturel et il serait suspect de ne pas ressentir ça, ce serait peut-être un signe de tarissement de la créativité.

Ingmar Bergman, le maître suédois, explique, sous forme de parabole, ce qui lui arrive quand, apparemment, il ne fait rien. Il dit qu'il prend toutes ses décisions de manière intuitive. C'est comme s'il lançait une flèche dans l'obscurité, il appelle cela l'intuition. Ensuite, il envoie toute une armée pour récupérer cette flèche, il appelle cela l'intellect.

Je me souviens que, dans "Amadeus", tandis que sa mère discute dans une salle voisine, Mozart s'enfuit dans une autre pièce et commence à jouer avec une boule de billard sur la table, et, en même temps, il écrit quelques notes de musique sur une feuille de papier comme s'il cherchait dans le mouvement de la boule les sons de la créativité. Je pense que c'est une scène très représentative du moment créatif d'un artiste. Nous voyons le personnage concentré sur son travail, loin de la réalité ennuyeuse, le regard rêveur.

On dit que Mozart ne savait pas comment lui venaient les idées, mais il croyait qu'elles ne venaient pas en dormant. Donc il ne dormait pas, et passait des nuits blanches en attendant qu'arrive l'inspiration. Et c'est avec ces sonorités musicales qui surgissaient du plus profond de la nuit, qu'il composa ses symphonies, remerciant le Créateur, non pas pour lui envoyer des idées, mais simplement pour lui avoir donné la faculté de percevoir les sons qu'il avait entendus durant toute sa vie et de pouvoir les saisir.

Tchaïkovski, par contre, disait que si on attendait l'inspiration, il faudrait beaucoup de patience pour que vienne l'idée. Il pensait que la chose la plus importante était de vaincre la paralysie, de refuser de toujours remettre au lendemain, car cette paralysie était due purement et simplement à la peur devant la page blanche.

Et pour finir le témoignage d'un grand scientifique, Albert Einstein, qui expliquait que finalement la chose la plus belle qui pouvait être expérimentée était le mystère. Que le mystère était à l'origine de toute science et art véritable. Tous ceux pour qui l'émotion est étrangère, qui sont incapables de laisser gambader leur imagination ou de connaître l'extase, sont peut-être déjà morts et certainement aveugles.

Se mettre en danger c'est aussi accepter les risques du mystère, c'est pénétrer dans les confins de notre être où tout est incertain, c'est être confronté à la peur de ne savoir que faire d'une matière fluide, de cette matière vivante qui nous habite. C'est peut-être pour cela que Nelson Rodrigues comparait le fait de devenir un dramaturge à un saut mortel.

On dit que l'artiste est composé de 10 % de talent et de 90 % de travail harassant ; ou, d'une forme générale, reprenons la célèbre phrase de Edison qui définissait le génie : 1 % d'inspiration et 99 % de transpiration. C'est ce que tout véritable artiste peut expliquer à ceux qui pensent que l'inspiration arrive comme un rayon fulgurant qui donnerait naissance miraculeusement à une oeuvre éblouissante. Beaucoup d'apprentis écrivain croient que les bons scénarios proviennent de l'inspiration, qu'il suffit de s'asseoir devant une machine à écrire et communiquer avec les muses. Abracadabra ! Quelque chose de magique se passe ! De son esprit surgissent des idées brillantes, et des scènes, d'une force et d'une beauté incroyable, apparaissent sur le papier. Rien n'est plus loin de vérité. Un bon scénario, tout comme le travail de création en général, va germer d'un nombre incalculable de brouillons, d'essais ; il va s'édifier sur les fondements d'une histoire comme un mur de béton posé sur une roche solide.

Réveillons-nous, car avec ou sans l'inspiration, nous devons nous asseoir et écrire car il y a une production en cours. Dans tous les cas, la créativité n'est que l'une des conditions indispensables pour réussir un scénario. Ce qui est le plus important est de sentir que, derrière une idée, il y a une histoire. En d'autres mots, découvrir le potentiel d'histoire qui se cache derrière une idée. Il n'y a rien là de scientifique, au contraire, c'est très aléatoire.

On peut distinguer deux sortes de recherche constante :

- **La première** concerne les "personnages". Il est indispensable de ressentir une grande curiosité pour l'être humain. Regarder une personne, apercevoir un personnage ou même le découvrir dans un livre, et se demander immédiatement : Comment est cette personne ? Comment fait-elle pour résoudre ses problèmes existentiels ? Chercher les détails : Pourquoi a-t-il ce tic ? Pourquoi a-t-il de tels souliers ? Après cela, tenter de déchiffrer, par pure curiosité, la personne et le personnage. Cette tentative de déchiffrement ne contient pas une once de logique, elle est tout à fait personnelle, subjective, comme s'il s'agissait d'un jeu. Il n'est pas important ici de découvrir la "vérité" mais simplement de se créer des réponses intéressantes. On dira parfois que vos questions sont indiscrettes et que vous paraissez mal éduqué. C'est le risque à courir.

- **La deuxième** ; chercher une histoire, des histoires, les chercher partout. Parfois, on est interpellé par une scène que l'on voit dans la rue, dans un autobus ou dans un film et ce peut être là le début de la construction d'une histoire, d'une intrigue.

*Thomas Owen, un écrivain belge, racontait que l'idée d'une histoire lui était venue un jour, dans la rue, lorsqu'il aperçut une jeune femme portant sous le bras, une grande enveloppe de papier kraft. Il se dit : "cette femme porte la mort sous le bras". Il avait imaginé que l'enveloppe contenait des radiographies qui diagnostiquaient un cancer ...*

En premier lieu, on doit se demander pourquoi on a choisi cette scène et ensuite, si cette scène est suffisamment forte ou révélatrice de la condition humaine. Enfin, commencer à transformer cette scène pour lui trouver une place dans l'intrigue qui se construit autour d'elle. C'est un jeu mental qui vous fera souvent passer pour une personne distraite.

### **Les idées ne surgissent pas du néant**

---

En parlant des idées et de la créativité, je commencerais par demander à quelques personnes de l'assemblée "comment elles pensent". Je veux dire "comment pensent-elles qu'elles pensent". Normalement, pour toute réponse, ce sera la perplexité. Il n'est pas habituel de réfléchir sur sa manière de penser.

Et le lecteur, le spectateur, comment pense-t-il ? Si on écrit quelque chose, est-ce que l'on voit les mots dans son imagination comme sur un écran ? L'acte d'écrire est-il un assemblage de mots qui apparaissent dans l'imagination ? Pas du tout !

Normalement on voit d'abord des images et on éprouve des sensations. Ensuite, nous interprétons tout cela par des mots. Pour le scénariste, il est essentiel de penser en images. Il est fondamental de voir et de sentir une scène. Notre imagination doit s'entraîner à "voir" les scènes mentalement. Comme notre mental a ses limites, et que, avec le temps, cet exercice devient répétitif, nous devons chercher aussi à regarder à travers d'autres yeux, avec l'esprit des autres.

Voici une sorte de tableau qui pourra nous être d'une grande utilité dans notre travail de "mineurs de fond" à la recherche d'une pépite d'or.

Voici six terrains différents dans lesquelles nous pouvons trouver une idée :

- L'idée sélective
- L'idée entendue
- L'idée fortuite ou gratuite
- L'idée transformée
- L'idée proposée ou commandée
- L'idée recherchée

### ***L'idée sélective***

Cette idée est issue de notre mémoire ou de notre vécu personnel, d'un rêve éveillé. Elle est purement personnelle, elle surgit de nos propres pensées, de notre passé récent ou plus lointain. De nombreux auteurs recherchent presque toujours ce genre d'idée pour créer leurs histoires, tel est le cas par exemple de Fellini. Quoi de plus intimes et pourtant souvent de plus universel que ces idées issues du plus profond de nous-même, et, exploitées habilement, cela donnera toujours d'excellents résultats. D'autre part, l'écrivain doit être capable aussi de raconter n'importe quelle chose qui ne soit pas issu de son expérience personnelle. Il arrive à certains auteurs de s'être totalement vidé d'eux-même dans leur première oeuvre. Il n'y a plus rien ! Il arrive aussi que leur histoire comme celle de leur famille ne soit pas très intéressante ...

### ***L'idée entendue***

Ce genre d'idée peut survenir lorsque quelqu'un vous raconte une histoire, fait un commentaire, ou encore, naître de quelques bribes de conversation entendue dans un ascenseur, ... Cette idée est issue de quelque chose que nous captions dans le monde qui nous entoure.

Gabriel Garcia Marquez, expliquait qu'il eut un jour une idée, qui donna, par la suite, naissance à une série télévisée, lorsqu'il entendit un proche lui dire "qu'il adorait travailler en dormant".

### ***L'idée fortuite ou gratuite***

C'est le genre d'idée qui vous vient lorsque vous lisez un journal, une revue, un livre ou même un tract que l'on vous donne dans la rue.

Journaux et revues constituent souvent une excellente source d'idées. Beaucoup de séries policières, par exemple, sont issues de la page des faits divers d'un journal.

Le scénariste professionnel se doit de lire avec attention des journaux et des revues, il doit être également attentif aux journaux télévisés et autres programmes d'information, afin d'enregistrer dans ses fichiers des milliers d'idées qui un jour ou l'autre peuvent se transformer en histoire. C'est un bon système de tenir ce genre de fichiers qui peut contenir des articles découpés dans les journaux, des photocopies de pages de livres et autres feuillets manuscrits. On appellera ce fichier, "idées". De temps à autre on passe le fichier en revue, et on fait le ménage en jetant pas mal de choses. Ensuite, on recommence la collection.

### ***L'idée transformée***

Ce type d'idée naît essentiellement d'une fiction, d'un film que l'on a vu, d'un livre lu, d'une pièce de théâtre, etc. On a coutume de dire qu'un auteur amateur "copie", tandis qu'un auteur professionnel "vole et transforme". La transformation et la manipulation d'idées, de thèmes et de sujets, les variations basées sur les mythes connus, est un système classique et constitue une bonne part de la création littéraire. On pourrait appeler cela, "la contamination". Ainsi on peut passer en revue nombre de films, de livres, de pièces de théâtre qui ne sont que des variations sur des thèmes de tragédies grecques.

Pourtant il est indispensable de préciser la différence entre un plagiat et une idée transformée. Le plagiat et la copie presque littérale d'une partie d'une oeuvre existante, tandis que l'idée transformée consiste à utiliser la même idée mais d'une manière différente. Don Juan peut-être un séducteur par vocation, par destin ou occasionnel.

Il peut séduire Inès ou être séduit par elle, il peut l'abandonner alors qu'elle est enceinte ou se marier avec elle et divorcer au bout de dix ans. Anna peut-être la fiancée de Luis ou bien son époux depuis vingt ans, avoir une propriété à Burgos ou diriger un bordel à Tolède. Et ainsi de suite, on peut transformer les situations, les motivations ou même l'époque, tout en gardant l'idée de base d'un Don Juan, un séducteur au milieu de personnages qui l'entourent. Le plus important est que le thème de Don Juan puisse donner les clés pour raconter une nouvelle histoire.

Il ne faut pas confondre toutefois la transformation d'une idée avec l'adaptation, dont nous parlerons plus tard.

Regarder la télévision et aller au cinéma doit être le sport préféré des scénaristes. Un réflexe intellectuel souvent constaté, voudrait que l'on délaisse la télévision à cause de son niveau culturel peu relevé, les programmations de cinéma parce que les films sont trop commerciaux et pas assez élitistes, où les pièces de théâtre parce qu'il s'agit de pièces de boulevard. Grave erreur ! Pour devenir scénariste, il est essentiel d'aimer l'expression audiovisuelle en général et sous toutes ses formes et, ne fût-ce que par curiosité, apprendre à regarder tous les genres télévisuels, tous les cinémas, tous les théâtres.

Il est très utile de voir le travail des autres, bon ou mauvais, ce qui non seulement nous informe mais peut aussi nous apporter des idées nouvelles.

### ***L'idée proposée***

L'idée proposée est en fait une commande. Un producteur propose d'écrire un scénario sur l'histoire d'un héros national, ou pour un film éducatif, sur le réchauffement de la planète, par exemple. À partir de là, réfléchissons à ce que l'on va écrire. L'œuvre de commande est un défi. On préfère évidemment écrire sur un sujet qui nous passionne et que nous avons choisi, mais un scénariste doit être capable de se passionner pour une bonne suggestion ou bien alors il doit refuser.

Il est intéressant d'observer que, dans un premier temps, une idée proposée peut paraître un fardeau, mais presque toujours c'est un défi qui se transforme en une tâche passionnante. Le scénariste doit être capable de s'adapter à des idées qui ne sont pas les siennes, à des personnages totalement étrangers à lui, à d'autres époques et à des lieux bizarres. Il doit prendre son courage à deux mains, se motiver, faire en sorte de trouver toute la documentation requise et se plonger dans l'idée, même la plus éloignée de lui.

### ***L'idée recherchée***

L'idée recherchée est celle qui est suggérée par une étude qui détermine le type de films que recherche le marché. Elle est issue d'une étude de marché. Cette étude pouvait montrer, par exemple, qu'il n'existait pas de film d'aventure, se passant au Brésil et qui racontait le conflit entre les Portugais les Indiens. Le film de Nelson Pereira dos Santos "Qu'il était bon mon petit Français", est né de cette manière. De même des producteurs de télévision recherchent certains types de séries qui n'existent pas nécessairement sur le marché.

L'idée recherchée comble un vide. Il peut s'agir d'un thème qui n'a jamais été abordé ou de retrouver un thème déjà réalisé, il y a très longtemps, et qui peut être réactualisé, replacé dans un contexte moderne parce qu'il correspond à une réelle demande du marché. C'est le cas de ce qu'on appelle les "Remake".

Ce peut être aussi la recherche d'un produit qui, à un moment donné, correspond à une demande du public. C'est une stratégie fréquemment utilisée à la télévision. Notons toutefois que ceci n'est pas une méthode miracle ; il arrive que le public n'aime pas l'idée, cela fait un flop et l'émission doit être retiré de l'antenne.

Si l'on prend par exemple le film de Francis Ford Coppola, "Apocalypse Now", qui comme tout le monde le sait est un film de guerre qui se passe au Vietnam. Il fut réalisé alors qu'il n'existait pas encore ce genre de film sur le marché : c'est une idée recherchée. Dans le même temps la construction de ce film fut basée sur la transformation du roman de Joseph Conrad, "Au cœur des ténèbres". On voit ici que la liste d'idées n'est pas exhaustive et que plusieurs types d'idées qui peuvent se combiner et se compléter.

## Construire un poème, une oeuvre littéraire

---

Stephen Spender explique, dans son livre "The Making of a Poem", ce qui lui semblait être les qualités de base pour la construction d'un poème. Il sublime le fait que la pensée poétique soit faite d'images. Un élément réellement très important pour qui veut écrire un scénario. En réalité c'est comme si nous avions une caméra derrière l'œil, et plus encore, car la caméra a une meilleure acuité visuelle que l'œil, ce qui la rapproche de l'imagination.

L'artiste aurait ainsi la capacité d'évoluer dans un milieu comme acteur et comme observateur, de voir et d'imaginer en même temps.

De l'observation naît l'image et c'est cette image qui aboutit sur le papier.

Spender présente comme essentielles ; la concentration, l'inspiration, la mémoire, le talent et la confiance en soi.

La **concentration**, c'est être capable de s'abstraire en restant attentif à ces flux internes. Il y a deux types de concentration : immédiate et complète, de laquelle le résultat surgit immédiatement et pratiquement complet ; la deuxième, plus lente, morcelée. On pourrait aussi mentionner un autre type de concentration, celle de l'acteur qui se laisse porté par un personnage.

**L'inspiration** est-elle l'idée lumineuse ? C'est le commencement et la fin d'un poème ou d'un scénario. Le trait d'union entre le début et la fin ; c'est une course d'obstacles.

Certains considèrent que la drogue facilite le travail créatif, qu'elle aide l'inspiration. C'est très discutable. Il est certain que la drogue agit sur le système limbique, où se situe le raisonnement logique. Elle facilite l'expansion de l'affectivité et des émotions, diminue l'autocensure mais, en contrepartie, amoindrit les capacités de l'intelligence pour créer une structure de travail efficace.

L'inspiration est un sujet compliqué, personne ne sait d'où elle vient. Quelqu'un, très pragmatique, disait que "si quelque chose de bon arrive à quelqu'un au moment où il s'y attend le moins, c'est qu'il y a déjà beaucoup pensé auparavant".

Becker définit l'inspiration, comme "une étrange secousse qui provoque les idées, qui déforme la silhouette d'êtres impossibles ; des idées sans mots ; la mémoire et le désir de choses qui n'existent pas".

La troisième qualité est la **mémoire**. La cristallisation d'un fait. La mémoire est une accumulation d'images, de gestes, d'odeurs, de sourires, de mots, etc. Ces images, archivées dans notre "classeur mental personnel", vont nous être très utiles. Ce qui est intéressant, ce n'est pas ce qui s'est passé exactement, mais bien la lecture que nous faisons de ces souvenirs. Il ne s'agit pas de mémoire directe, réelle. Une autre définition de l'imagination serait "l'interprétation que nous faisons de notre mémoire".

Le **talent**, la capacité créative, est une qualité qui pourrait se comparer à ce qui se passe lorsqu'un musicien doit interpréter une chanson qu'il n'a entendue qu'une seule fois. C'est le temps dramatique, la faculté de planer dans le temps et l'espace, en parfaite harmonie. C'est le "pourquoi" une scène commence ici et non pas là, se termine maintenant et pas plus tard. C'est la capacité de chaque scénariste d'organiser le temps dramatique et le rythme du scénario, quelque chose de particulier qui est propre à chacun.

La cinquième qualité est la **confiance en soi** ; avoir la foi. Nous nous impliquons dans un travail avec l'absolue certitude que nous réussirons une oeuvre parfaite. Sans la foi on ne peut rien faire. Plus tard, quand le travail sera terminé, on pourra en faire la critique, une autocritique, mais toujours à la fin du travail. Alors seulement, nous aurons besoin d'entendre l'avis d'un ami, quelqu'un qui est capable de se distancier émotionnellement de nous, pour savoir si, vraiment, c'est bon ou mauvais.

## Une idée vaut de l'or

---

Une bonne idée peut changer la face du monde, où, au moins, nous permettre de vivre. Les idées valent de l'argent. Si nous sommes des gens qui vivons de nos idées, il n'y a pas de mal dans le fait de recevoir de l'argent pour cela.

Il est clair que parfois nous donnons une idée sans se faire payer, nous appellerons ça un cadeau. Parfois nous sommes payés seulement pour donner des idées, comme lors d'un cours de formation. Il arrive aussi au scénariste de donner des idées à d'autres personnes pour les aider à écrire un scénario. Soyons très vigilants dans ce cas !

Ne méprisons pas une idée qui paraît totalement stupide. Toujours, ou presque, on pourra l'utiliser. Une bonne idée peut provenir simplement d'un timbre aperçu sur une carte postale ou d'une photo de femme, de quelque chose de très anecdotique. Il faut être attentif à tout !

Les idées valent de l'argent et, pour cela, il faut prendre certaines précautions. Quand nous avons une idée, un scénario, un titre, une pièce de théâtre, les paroles d'une chanson, etc. nous devons les enregistrer immédiatement, les "déposer". Il existe, dans tous les pays, des organismes spécialisés qui s'occupent de cela.

Comme illustration de ceci : Un jour, au cours d'une conversation, Orson Welles parla à Charlie Chaplin d'une idée qu'il avait eu, une idée pour un film. Orson Welles partit pour l'Europe et quand il revint, oh surprise ! Le film "M. Verdoux" (basé sur l'histoire de Barbe Bleue), écrit et réalisé par Chaplin, sortait dans les salles de cinéma. Chaplin avait volé l'idée. Welles alors exigea de Chaplin non seulement d'être payé mais que son nom apparaisse au générique. Chaplin s'exécuta. D'ailleurs Chaplin avait déjà plagié René Clair en lui volant pas mal d'idées du film "A nous la liberté", pour réaliser "Les temps modernes". Tous les scénaristes sont déjà passés par cette expérience, "se sentir volé", et voir leurs idées dans les films des autres. Il est souvent très difficile de prouver sa bonne foi.

## **Conclusion**

---

Nous avons tenté de définir une idée.

Nous avons parlé des concepts d'originalité et de créativité. Nous avons classé les divers types d'idées et tenté de comprendre comment le scénariste doit s'y prendre pour les trouver. Et enfin nous avons prouvé qu'une idée vaut de l'argent.

## **Exercices**

---

Parlons d'abord d'exercices de relaxation :

- Fermez les yeux durant quelques instants. Relaxez-vous. Laissez venir des images dans votre esprit. Tentez de les visualiser avec le plus de détails possibles. Choisissez une scène et fixez-là mentalement. Cherchez à la définir par un seul mot. Écrivez ce mot sur un papier. Répétez ce procédé plusieurs fois. Ensuite, lisez les mots un à un et méditez, avec la plus grande sincérité intime et, de là, doivent surgir les images.

Par ces exercices nous devons rechercher et découvrir notre monde intérieur, et exercer notre capacité à générer des images.

- Recherchez, dans un journal, trois informations qui peuvent se transformer en histoires séparées. Résumer ces histoires en un minimum de mots.

- Regardez un documentaire, en vidéo ou à la télévision. Tentez de le transformer en histoire de fiction.

- Promenez-vous dans la rue, prenez le métro, montez dans un ascenseur, captez des phrases des mots, des bribes de conversation, que vous pourrez retenir. Choisissez l'une de ces phrases, ou plusieurs, et tentez d'écrire une petite histoire en cinq lignes.

- Choisissez un partenaire, quelqu'un avec qui vous vous entendez bien. Attendez d'avoir très faim ! Avant de rejoindre le restaurant, imposez-vous que, chacun, tour à tour, raconte à l'autre une histoire, même courte, mais une véritable histoire, inventée de toute pièce ou basée sur une phrase entendue, une image de la rue, etc. (pas une bête blague connue). Répétez cette opération le plus souvent possible.

*Chapitre 4.*  
**Le conflit**

## Réflexions sur le conflit

---

Le **conflit** désigne une confrontation, entre des forces et des personnages, par laquelle s'organise l'action qui va se développer jusqu'au final. C'est le cœur, l'essence même du drame.

Étymologiquement drame vient du latin "drama" et lui-même du grec "drâma" – "drao" signifiant "je travaille" – ce qui désigne l'action. Sans conflit, sans action, le drame n'existe pas. L'homme est un être dialectique, il évolue à partir d'antagonismes et de contradictions. Si l'homme n'était pas freiné par des luttes internes et externes, s'il ne rencontrait pas de problème dans la vie, il n'y aurait pas de drame, et nous serions, probablement, encore au paradis. Donc le conflit fait partie de la substance même de l'individu, comme le miroir de sa vie, sa relation avec les autres, avec le monde et avec lui-même.

L'homme se trouve toujours "entre deux" ; et il doit opter pour l'un ou pour l'autre, trouver une issue au conflit afin de résoudre ses propres contradictions. L'absence de contradictions serait la paix ou mieux encore, l'harmonie, le nirvana inaccessible. Mais la paix ne dure pas. En réalité c'est un idéal, et comme tel, inaccessible. Les incompréhensions et les disputes continuent.

Nous doutons toujours, hésitant toujours entre être ou ne pas être, vouloir ou ne pas vouloir, pouvoir ou ne pas pouvoir, faire ou ne pas faire ...

La fameuse phrase de Shakespeare, "**être ou ne pas être, voici la question**", que nous trouvons dans la scène très connue du troisième acte de Hamlet, est géniale parce qu'elle synthétise en peu de mots le plus grand conflit de l'homme ; chez Racine également : "**je ne sais pas où je vais, je ne sais pas où je suis**".

## Classification des conflits

---

D'un point de vue didactique on peut distinguer trois types de conflit :

- Le personnage peut être en conflit avec une force humaine, avec un autre homme ou un groupe de personnes. Par exemple dans les films de guerre où d'actions violentes.
- Le personnage peut être en conflit avec une force qui n'est pas humaine, la nature ou tout autre obstacle. Par exemple : il lutte contre le feu dans "La tour infernale" ; en général, tous les films catastrophe.

En télévision, on trouve des séries fameuses, où les protagonistes sont confrontés à diverses circonstances extraordinaires, en conflit avec des éléments tels que le temps, l'espace, et autres phénomènes paranormaux.

- Le personnage peut être en conflit avec lui-même, avec une force intérieure. Ce type de conflit se retrouve généralement dans les films dits, psychologiques. "Twin Peaks" est un bon exemple à la télévision.

Comme toutes classifications que nous suggérons, il ne s'agit pas de compartiments étanches, tant pour les films que pour les programmes de télévision, on peut rencontrer des mélanges et des compositions de ces trois types de conflit en même temps. Comme nous l'avons dit plus haut, il s'agit d'une classification didactique donc réductrice.

Ainsi, le film de Spielberg, "Duel sur la Route", raconte un conflit avec une force humaine - un énorme camion - qui doit bien être conduit par un homme même si on ne voit jamais son visage - mais le film montre aussi un conflit intérieur, le protagoniste sombre dans une crise existentielle, il doit se démontrer à lui-même qu'il est capable de dominer ses indécisions ; en même temps, il s'agit d'une force qui n'est pas humaine : une route avec des tournants dangereux, des précipices et autres obstacles qui doivent être vaincus.

En résumé : un conflit audiovisuel peut contenir tous les types de conflit - homme contre homme, homme contre forces de la nature et homme contre lui-même. Pourtant on retrouve toujours un conflit majeur, unique, qui engendre tous les autres et que nous appellerons le "**conflit-matrice**" ; c'est le seul qui pourra vraiment nous être utile.

## La "Story Line"

---

La Story Line est ce qui définit, avec un minimum de mots, le conflit principal, on pourrait dire le fil rouge de l'histoire. On ne peut imaginer une Story Line de plus de cinq ou six lignes, parce qu'elle doit être justement la **synthèse** de l'histoire. La Story Line doit contenir l'essentiel de l'histoire :

- la présentation du conflit
- le développement du conflit
- la solution du conflit

En d'autres mots, la Story Line doit correspondre aux temps de la narration traditionnelle : introduction, développement, dénouement. Ce sont les trois points clés de l'histoire durant lesquelles :

- il va se passe quelque chose
- quelque chose se passe
- quelque chose s'accompli

Cette division en trois temps est une constante dans quasi toutes les activités de création, et cela ne doit pas être étranger aux valeurs magiques du numéro 3. Cette règle trouve sa correspondance en Extrême Orient. Au Moyen Âge, un maître japonais du NO définissait la fameuse règle de Jo-Hai-Kiu : "une division en trois mouvements, non seulement de l'œuvre, mais aussi de chaque scène de cette oeuvre, de chaque phrase de la scène et, parfois, de chaque mot". Ces trois temps fondamentaux, qui se rencontrent à tous les niveaux, (et comme cela ne peut pas se traduire exactement dans une autre langue, nous dirons : "présentation, développement, dénouement") servent toujours, même aujourd'hui, quand on ne sait pas très bien comment décrire ou représenter ceci ou cela. Il s'agit, qui sait, d'une formule secrète, qu'il est préférable de connaître, même si ce n'est que pour la violer.

Il existe des variantes qui comportent des similitudes et des différences conceptuelles : - début, milieu, fin - ou bien, - état des choses, conflit et résolution - ou encore, - préparation, développement et chute. Il doit certainement y avoir une raison particulière à l'universalité de cette formule. Mais, n'est-ce pas le schéma de la vie, après tout ?

En suivant cet ordre, nous aurons une Story Line qui sera bonne ou mauvaise, cela dépend du talent de l'auteur. .

En réalité une Story Line sert de base, de point de départ ; cela veut dire que nous ne sommes pas obligés de suivre rigoureusement, religieusement ce que nous avons imaginé au début, c'est-à-dire ce que contient exactement la Story Line. Bien souvent, en arrivant à d'autres stades de l'écriture du scénario, le déroulement de l'histoire peut changer et même finir de manière totalement différente. Il n'est pas nécessaire d'être trop rigide quant au développement de la Story Line.

La Story Line est utilisée comme expression minimale du conflit, le plus bref des synopsis, comme il s'agissait à peine de l'énoncé du conflit-matrice où il n'est pas nécessaire de parler du temps ou de l'espace ou de la définition des personnages.

J'insiste sur le fait que la Story Line représente le "**quel ?**", **quel conflit** humain allons-nous choisir pour donner une base au drame ou à la comédie que nous allons raconter et développer dans le scénario ?

Écrire une Story Line peut paraître une tâche très difficile, mais en réalité c'est un processus mental très facile. Si, à la sortie d'un cinéma ou d'un théâtre, nous demandions à un spectateur de dire ce qu'il a vu, il sera capable de nous raconter, en peu de mots le conflit de base de l'histoire. Le procédé de création de la Story Line est le même, sauf que, nous devons raconter le résumé d'une histoire qui n'existe pas encore.

Voici ce que n'est pas une Story Line :

- ce n'est pas un discours sur la vie
- ce n'est pas une question sur la vie
- ce n'est pas la morale d'une histoire

Voyons l'exemple d'une Story Line écrite par Graham Greene, le fameux scénariste et romancier anglais :

L'idée : J'ai été à l'enterrement d'un ami. Trois jours plus tard, il se promenait dans les rues de New York.

De là naquit la Story Line suivante, qui fut à l'origine du film, "Le Troisième Homme" :

« Jack va à l'enterrement de son ami à Vienne. Il mène ensuite une enquête et finit par découvrir que son ami n'est pas mort ; il est vivant et il a mis en scène son propre enterrement parce qu'il est recherché par la police. Jack finit par le retrouver ; cet ami est, finalement, abattu par la police ».

Il n'est pas nécessaire de donner plus d'explications, sinon ce ne serait plus une Story Line mais un argument, un synopsis.

La définition du conflit doit être extrêmement claire. Posons-nous mentalement une série de questions pour qualifier la Story Line :

- Est-ce réellement une Story Line ou non ?
- Quel est le conflit ?
- Dans quels produits audiovisuels avons-nous vu qu'il existait ce même type de conflit-matrice ?
- Quel est le potentiel dramatique de notre Story Line, en comparaison avec des autres produits audiovisuels avec une thématique égale ou semblable ?
- Quel en est le thème ? Que voulons nous raconter dans cette Story Line ?

## **Analyses de "Story Line"**

---

Il est indispensable de passer beaucoup de temps à l'apprentissage de l'élaboration d'un **conflit-matrice** et d'une **Story Line** ; au début, la mécanique de la Story Line paraît difficile à comprendre. En général, les premières Story Line que l'on écrit, sont trop littéraires, peu concises, et presque toujours, sans chute.

Il faut être bien conscient que le poids d'un mot, dans une Story Line, est énorme : « le vieux », est plus clair, plus concis et plus précis que « l'homme âgé avec des cheveux blancs ».

Les Story Line qui suivent, furent écrites par des débutants, comme exercices pratiques.

### **Première analyse**

À partir d'une information journalistique, "idée lue", qui avait pour titre : « Des étrangers sans-papiers, avides de liberté » il était proposé d'écrire une Story Line.

Voici un exemple :

*« Mohamed, marocain, et Christo, bulgare, sont compagnons de cellule dans un centre de rétentions pour étrangers, où ils attendent leur expulsion. Après quelques conflits entre eux et malgré leurs différences de coutumes et de croyances, petit à petit, ils sont devenus amis. Soudain, une opportunité se présente, et les deux parviennent à s'enfuir. Sur le chemin de la ville, leurs différences profondes réapparaissent, et après une discussion, ils se séparent. Rapidement, ils sont capturés et expulsés ».*

### **Observations et analyse :**

La Story Line est complète. D'une certaine manière, la troisième partie est peu créative. Le conflit de base entre les deux hommes, de deux cultures différentes, qui confrontés aux mêmes problèmes, se rapprochent, est une excellente idée. On peut noter que cette Story Line possède un tissu dramatique conflictuel suffisant pour être développé en téléfilm ou en film.

### **Proposition :**

La deuxième partie de l'exercice consiste à réécrire cette Story Line pour une mini-série de télévision de 4 x 1 heure.

### **Résultat :**

*« Cinq hommes de différentes nationalités - algérienne, coréenne, Argentine, polonaise, maltaise - se rencontrent dans un centre pour étrangers où ils attendent leur expulsion d'Espagne. Ils deviennent amis. Ils réussissent à s'enfuir et se séparent. Tous les cinq suivent des chemins différents qui les mèneront à la misère ou à la pauvreté, à la délinquance ou à la réussite sociale. Leurs chemins se croiseront finalement, plus tard, mais leur ancienne amitié est bien loin ».*

### **Observations et analyse :**

Le tissu du conflit s'est amplifié, et de cette manière, nous constatons qu'il existe une réelle possibilité, d'après cette Story Line, d'écrire un scénario de quatre heures. Pourtant, il apparaît que le dénouement n'est pas complètement abouti.

### **Deuxième analyse**

Une Story Line d'après une "idée transformée", issue du livre de Truman Capote, "Musique pour les Caméléons" :

*« Mary, employée domestique, est le trait d'union entre les personnages qui vivent dans la maison où elle travaille. Malgré quelques défauts mineurs, c'est une sainte. Cependant, elle va utiliser de certaines informations, qu'elle possède, pour changer le destin de ses patrons, avec plus ou moins de chance, et avec des intentions plus ou moins bonnes ».*

### **Observations et analyse**

La Story Line est incomplète. Il n'y a pas de dénouement. Le développement devrait être plus clair et moins littéraire. Pourtant, on sent que l'histoire possède un réel potentiel dramatique.

### **Proposition**

La deuxième partie de cet exercice consiste à écrire la même histoire, mais dans un style plus clair, et pour une mini-série.

### **Résultat**

*« Mary, une employée domestique, travaille dans cinq maisons différentes. Mécontente de ses conditions de travail, elle utilisera toutes sortes d'intrigues et parfois des pratiques peu orthodoxes pour empoisonner la vie de ses patrons. Elle provoque un divorce, un mariage et elle aidera même un voleur à entrer dans l'une des maisons dont elle fut la domestique mais dont elle a été chassée. Une fois ses vengeances assouvies, Marie retourne à sa vie de domestique, tout à fait normale ».*

### **Observations et analyse**

La Story Line est à la fois complète est incomplète. Si elle doit s'appliquer à une série d'épisodes fermés, il y a de la matière suffisante pour le développement. D'un autre côté elle est incomplète parce que le final est peu créatif et trop vague, dans le cas d'une mini-série ou d'un feuilleton.

### **Troisième analyse**

Le troisième exercice consiste en une recherche, dans la famille de chacun, d'un personnage qui a une histoire intéressante.

Il est apparu que quelqu'un avait une tante alcoolique. C'est à partir de cette « idée sélectionnée » qu'est apparue la Story Line suivante

*« Une jeune fille devient alcoolique. Arrivé un stade proche du delirium, elle commence à peindre. Ses tableaux se vendent, elle est célèbre ; argent et gloire s'en suivent. Mais elle ne parvient pas à peindre si elle n'est pas en état d'ivresse. Elle investit sa fortune dans une cure de désintoxication, mais son art décline, ses tableaux sont mauvais. Elle a perdu tout ce qu'elle avait gagné. Guérie, loin du succès, elle devient caissière dans un supermarché ».*

## Observations et analyse

La Story Line est complète. Le langage utilisé est clair et précis. L'histoire est intéressante, mais il y a un risque d'un point de vue éthique : faire l'apologie des drogues comme étant indispensables à un créateur et en plus de cela, donner un caractère magique à l'artiste, en escamotant le talent, l'effort et le travail.

## Proposition

La deuxième partie de cet exercice consiste à changer l'aspect éthique de la Story Line.

*« Une jeune fille, désespérée de la vie, tente de noyer ses souvenirs dans l'alcool. Seule et sans ressources, elle trouve un jour l'opportunité de peindre, et cela lui procure assez rapidement une certaine gloire. Quand elle tente de se libérer du vice de la boisson, elle remarque qu'elle a perdu toute inspiration devant la toile. Angoissée par cette voie sans issue, elle renonce au luxe et à la gloire et commence à fréquenter les "alcooliques anonymes", tandis que pour survivre, elle finit par travailler comme caissière dans un supermarché ».*

## Observations et analyse

Cette Story Line est également complète. Ici, on a opté pour une certaine moralité, peut-être un peu exagérément : elle renonce au luxe et à la gloire, ... les "alcooliques anonymes", ... Il ne manquerait plus qu'elle rentre au couvent à la fin de l'histoire ! Cette Story Line provoqua beaucoup de discussion et on a commencé à chercher une issue éthique plus appropriée à l'histoire, supprimant le concept, boisson = péché, et drogue = art. Nous ne sommes pas vraiment arrivés à une conclusion. On a suggéré que l'issue dramatique, pour l'artiste peintre, pouvait être la rencontre d'un autre personnage qui changerait sa vie.

## Analyse finale

En analysant ce travail, on tente de démontrer que le conflit-matrice est essentiel pour l'histoire, tout autant que la forme et le contenu, et aussi l'éthique est très importante. La force du langage est importante et définir le conflit-matrice en peu de mots est un exercice fondamental pour le scénariste.

Cette analyse est également utile pour vérifier si une histoire remplit bien les conditions pour être développée en vue d'un produit audiovisuel précis, long ou court (un film, une série ou une mini-série).

Grosso modo, la Story Line est une représentation significative d'une structure dramatique complexe et vaste.

## Conclusion

On a présenté, ici, le ciment principal de la dramaturgie : le conflit. Celui-ci a été défini et classifié. On a vu que le conflit de base se présente en cinq lignes et que cela s'appelle, Story Line. On a fait quelques exercices et on les a commentés.

## Exercices

---

On va prouver que toute dramaturgie, littéraire ou audiovisuelle, est issue d'un conflit-matrice qui peut être réduit à une Story Line.

- Rechercher dans un journal trois informations ou reportage. En faire la synthèse sous forme d'une Story Line.

- Choisir un téléfilm ou un film de cinéma. Le visionner et en écrire la Story Line.

Répéter le même exercice avec des séries télévisées, et des romans très connus tels que, Madame Bovary, Les frères Karamazov, etc.

- Visionner un film en vidéo.

Interrompre le visionnage après une demi-heure et écrire une Story Line. Visionner la demi-heure suivante et écrire une autre Story Line, et ainsi de suite jusqu'à la fin du film. On peut noter que chaque nouvelle Story Line qui s'écrit complète la précédente mais aussi élimine des éléments de la demi-heure qui précède. À la fin, on obtient la Story Line définitive. Examiner l'une des Story Line intermédiaires, et transformer la fin pour obtenir une histoire originale.

- Construire une Story Line à partir d'un dessin animé, "Tom et Jerry", par exemple.

# **Le personnage**

## Quelques réflexions sur le personnage

---

Le personnage est un individu, doté d'un caractère et d'une personnalité bien définie, qui évolue dans l'histoire.

Pour Aristote, les traits de la personnalité ne se retrouvent pas nécessairement dans l'action idéalisée par l'auteur. Certains disent qu'il est facile de définir le caractère d'un personnage dès qu'on a imaginé ce qui se passera dans l'histoire et dans quel ordre. Nous allons observer que ce n'est pas facile de dissocier le personnage de l'action ; Qui fait quoi ? Que se passe-t-il ? Qu'est-ce qui arrive et à qui ?

Henri James disait : « Qu'est-ce qu'un personnage, sinon la nature même de l'action. Qu'est-ce que l'action, sinon l'illustration d'un personnage ».

### **Le synopsis**

Le synopsis, ou argument, est une Story Line développée sous forme de texte. Dès que le conflit-matrice est défini dans la Story Line, le stade suivant, immédiat, sera de définir les personnages qui vivront l'histoire.

La naissance du personnage intervient dès le premier instant de l'écriture du synopsis. On peut dire que le synopsis est le royaume du personnage et, du développement de ce synopsis, dépendra le potentiel dramatique du scénario.

Le synopsis est la traduction de nos idées, la définition de nos personnages, l'expression écrite de l'âme de l'histoire. Ce doit être un texte clair et fluide, doublé d'une bonne rédaction. Le style doit être "littérairement" neutre avec l'unique intention d'exposer la narration et sa capacité à devenir un scénario.

Ce n'est pas le lieu adéquat pour étaler un style brillant, qui pourtant devra être attractif et suggestif ; la qualité déterminante du synopsis est la solidité, car c'est sur ce synopsis que s'édifiera la suite de notre travail : le scénario lui-même.

Le texte d'un synopsis révélera seulement comment les personnages seront transposés à l'écran par le biais de l'histoire. C'est un texte qui a pour but d'être transformé en images.

Il est nécessaire d'y indiquer de manière claire et concrète les événements de l'histoire. Un bon synopsis est le guide parfait pour aboutir au scénario. Parfois, un synopsis, écrit par un auteur, peut être transformé en scénario par un autre. C'est une raison de plus pour être clair et explicite dans notre définition des principales composantes de l'histoire et du caractère des personnages.

Une bonne manière de savoir si un synopsis est écrit correctement est de se poser les questions suivantes :

- Les objectifs du protagoniste sont-ils suffisamment clairs ?
- Quel est le point culminant (l'apogée) de l'histoire ? A-t-il un impact ?
- Quelles sont les actions principales du protagoniste ?
- Que prétendons nous raconter dans cette histoire ?
- Est-ce que cela vaut la peine ?
- Le problème soulevé est-il susceptible de générer un conflit ?

Il faut se faire "l'avocat du diable" ; toute question est bonne pour éprouver la solidité du synopsis et découvrir ses points faibles.

### **Terminologie**

---

Dans certains pays on dit "argument" pour nommer le synopsis. En latin, "argumentum" à une signification juridique et philosophique, de preuve ou de justification. Cela signifie aussi "ce qui est démontré", le thème.

"Synopsis" provient du grec et suggère une vision d'ensemble. Les deux termes se confondent. On pourrait donner au synopsis la signification de : "résumé descriptif de l'histoire, de comment elle se déroule dans le temps - la trame - et de la manière dont elle est racontée". On doit y retrouver la notion de "thème" ; thème d'amour, d'amitié, de trahison, de l'adversité surmontée, etc.

Le langage audiovisuel utilise ces termes littéraires de manière anarchique et, souvent, la langue anglaise prédomine. Ainsi, en anglais, "argument ou synopsis" devient "**Story**", "intrigue" sera "**Plot**" et "thème" sera "**Topic** ou **Subject**".

Au-delà des terminologies, la clarté des idées est la qualité essentielle du scénariste. L'usage de sa propre langue exige que l'on dispose des termes propres pour définir chaque concept. Mais l'universalité de notre travail de scénariste exige un vocabulaire clair, compris de tous. Il est peut-être dommage d'utiliser la terminologie anglaise plutôt que des mots équivalents dans notre propre langue mais c'est une option purement pragmatique.

## **Types de synopsis**

---

On peut considérer donc que le synopsis est le résumé d'une histoire qui sera vécue par des personnages. Il existe essentiellement deux types de synopsis : le petit synopsis et le grand synopsis.

*Le **petit synopsis*** comporte de deux à cinq pages, il contient la définition des personnages principaux et un résumé de l'histoire. Habituellement, il est écrit en vue d'un premier contact avec un producteur ou un réalisateur et le producteur peut l'utiliser dans ses premières négociations avec des acheteurs ou des coproducteurs.

*Le **grand synopsis*** est plus en accord avec la tradition européenne et le scénario littéraire. Habituellement il comprend dix pages par heure de film. Il peut déjà contenir des fragments de dialogue. On peut passer beaucoup de temps à écrire ce genre de synopsis et donc c'est un travail qui doit être rémunéré.

Les Français appellent ce type de synopsis le "Livret" et les Américains, "the Bible".

Doté d'une forme écrite claire et d'un vocabulaire correct, le synopsis est le stade de l'écriture dont la longévité est la plus éphémère car elle se trouve entre la Story Line et le scénario final.

Le synopsis est adressé à un public très restreint, composé principalement de producteurs et de réalisateurs, habitué à lire ce type de travail. Nous ne devons donc pas essayer de les confondre avec des effets littéraires artificiels.

Enfin, nous devons être conscients de ce que le synopsis est la première étape de l'élaboration d'un scénario, et que cela peut être vendu ou volé. Donc il est bon de "déposer" un synopsis, dans une société de protection des droits d'auteur, avant de le diffuser ou de le distribuer.

Dans les pays anglo-saxons il existe un procédé simple et curieux, pour un auteur, de protéger son oeuvre. Il lui suffit d'aller à la poste, de mettre le synopsis sous enveloppe scellée et timbrée, et de se l'envoyer à lui-même. Quand il le reçoit, il doit le garder sans ouvrir l'enveloppe, de manière à avoir une preuve irréfutable en cas de procès pour plagiat ; le cachet de la poste faisant foi de la date à laquelle les personnages et l'histoire furent créés. Ce n'est qu'au tribunal, en cas de conflit, que l'enveloppe pourra être ouverte.

## **Pourquoi écrire un synopsis ?**

---

Sur la base du synopsis, on définit la faisabilité d'un projet, sous tous les aspects : économique, technique, artistique, de production, etc.

### *Production*

En fait, la première chose à considérer, c'est la viabilité économique du projet, en d'autres mots : "Combien va coûter le film ?".

Un producteur sélectionne souvent les projets sur des critères financiers, considérant qu'il ne peut pas perdre de l'argent mais plutôt en gagner, vu les sommes énormes généralement investies dans la production de films ou de séries télévisées. La lecture d'un synopsis est le premier pas vers la réalisation, si, toutefois, le projet est viable.

Du point de vue économique, un synopsis contient une invitation à produire ou, au contraire, son rejet systématique. Ceci ne signifie pas que nous devons appauvrir notre créativité en fonction de facteurs économiques, au contraire, nous devons démontrer dans notre synopsis que ce que nous proposons est réalisable avec un budget acceptable.

Les producteurs calculent toujours les coûts de productions au plus haut, de manière réaliste. Nous devons toujours être prêts à proposer des alternatives aux scènes qui pourraient être trop chères au regard de l'évaluation budgétaire globale.

À propos d'une série télévisée, on discutait avec un producteur au sujet d'une scène qui se passait en Inde. A la fin de la conversation, nous sommes arrivés à la conclusion que, une vache avec un collier de fleurs autour du cou, buvant de l'eau au bord d'un lac quelconque, au crépuscule, serait suffisant pour recréer l'atmosphère exotique de l'Inde; ce qui s'avérerait bien moins cher qu'un tournage en Inde !

L'audiovisuel est l'art de l'illusion. Le budget par conséquent, varie selon la créativité du scénariste, des producteurs et du réalisateur.

En général, le producteur déploie son rôle de "super ego"; il tentera toujours de réduire les coûts de production. Pour le réalisateur, ce sera l'"ego", celui qui réalise et donc celui qui dépense l'argent du producteur ; il en demandera toujours plus. Nous, les scénaristes, nous représentons souvent l'inconscience totale, nous sommes des rêveurs.

Un bon synopsis peut indiquer approximativement 85 % des coûts de production. D'autres facteurs comme la complexité technique, où la durée du film, doivent entrer en ligne de compte.

À propos du format, de la durée de l'œuvre audiovisuelle, il ne faut pas perdre de vue que certains feuilletons ou séries, seront diffusées sur certaines chaînes durant des années. Il faut donc considérer une série de difficultés supplémentaires, comme la succession des saisons, le vieillissement des personnages, l'évolution de l'environnement, les changements dans la manière de parler, etc.

Quant à la technique : «... Virtuellement, tout et n'importe quoi peut être filmé si la production est prête à dépenser l'argent nécessaire ».

### **Le marché**

La viabilité du marché se mesure à la quantité d'argent que peut apporter un public pour un spectacle déterminé. Naturellement un film cher qui s'adresserait un public restreint, aurait peu de chances d'être produit. Mais il peut arriver qu'un film très cher et destiné à un large public ne rencontre pas le succès ; dans ce cas, c'est un désastre financier. Ce sont les risques du producteur. Le marché est un mystère.

Jean-Claude carrière racontait que quand Luis Bunuel et lui avait terminé le synopsis de «La Voie lactée», Bunuel pensait que le film ne serait pas un succès parce que le caractère antireligieux du thème n'attirerait qu'un public restreint. Il se trompait, car ce film est devenu un grand classique.

Personnellement, je pense qu'il y a un public pour tous les genres spectacle. Personne ne se détourne d'une histoire bien racontée et le fait est que, parfois, une histoire très locale et ciblée contienne tous les mystères de l'universalité.

### **Technique et Art**

La faisabilité technique et artistique se vérifiera si on a la chance de disposer de bons techniciens et d'acteurs capables de développer leur rôle de manière satisfaisante.

On rencontre rarement ce qu'on appelle les "acteurs complets", c'est-à-dire que, en plus de faire l'acteur, ils savent danser, chanter, monter à cheval, etc. Quelque chose à laquelle rêvent tous les réalisateurs.

Finalement il existe mille et un problèmes qui peuvent condamner un synopsis avant même qu'il ne se transforme en scénario. N'importe quelle difficulté technico-artistique prévisible peut faire capoter une bonne idée.

Bien souvent, on peut entendre un réalisateur dire : « Je vais avoir des problèmes avec ce casting ! ». En effet, il est parfois difficile, à certains moments, et à certains endroits de trouver des acteurs très typés, comme ceux représentant des minorités, des acteurs jeunes mais expérimentés, des enfants, ou encore des animaux. Ce sont des questions que l'auteur doit se poser très sérieusement au stade du synopsis; « Est-ce réalisable ? »

## Question d'auteur

Nous devons bien évaluer notre capacité à écrire. Cela dépend de notre talent, de notre habilité à pouvoir développer ce travail ; de l'idée au synopsis et ensuite, du synopsis au scénario.

Par exemple : tous les auteurs n'ont pas la même disponibilité, du temps, ni le talent nécessaire pour écrire 3.000 pages en six mois : c'est-à-dire, le scénario d'un feuilleton de 150 épisodes.

Quand nous écrivons un synopsis, nous mettons à l'épreuve la capacité de nos personnages à vivre plusieurs heures à l'écran. Faisons la même chose avec notre histoire et nos propres capacités.

Si nous rencontrons des difficultés à un moment déterminé de l'histoire que nous sommes en train de développer en dix pages (le synopsis), il est évident que ces difficultés réapparaîtront dans le produit final (le scénario et, sans doute, le film).

Le scénariste devra aussi s'habituer, avec le sourire, à ce que son synopsis soit refusé. Dans ce cas, il sera bon de commencer une nouvelle histoire avec d'autres personnages et, s'il a vraiment la foi, reprendre le synopsis refusé et le réécrire. Il faut savoir que les scénaristes professionnels écrivent beaucoup plus de synopsis que de scénario.

Le plus difficile, ce n'est pas d'encaisser le premier "non" et de devoir réécrire, mais bien de recevoir le neuvième ou le dixième "non" et de continuer à réécrire !

Finalement quand nous écrivons un synopsis, nous développons des idées et des personnages nouveaux ; nous pouvons ainsi qualifier et quantifier notre tissu dramatique et découvrir la meilleure finalité audiovisuel pour le futur scénario.

## Le contenu du synopsis

---

Un synopsis doit précisément contenir :

- L'époque à laquelle se passe l'histoire et la temporalité
- La localisation
- Le profil des personnages
- Le déroulement de l'action dramatique.

La Story Line représente le "**quoi ?**", le conflit-matrice choisi ; le synopsis, quant à lui, représente "**quand ?**", l'époque, la temporalité ; "**où ?**", localisation ; "**qui ?**", les personnages ; et, finalement "**quelle ?**", quelle histoire allons nous raconter ?

### Quand ?

---

La fonction de la temporalité est d'informer, d'abord, de l'époque, la date à laquelle commence notre histoire et aussi son déroulement dans le temps ; jours, mois, années, siècles ...? C'est-à-dire, durant quelle laps de temps l'histoire se déroule ; si ce temps est continu, s'il saute d'un mois à l'autre, etc. ou s'il s'agit d'un temps irréel.

Il ne faut pas confondre temporalité et "*temps dramatique*" dont nous parleront plus tard. Par exemple, le synopsis de « 2001, L'Odyssée de l'Espace » de Stanley Kubrick, aurait pu commencer de la manière suivante : « Cette histoire commence 10.000 ans av. J.-C., sur la planète Terre ; ensuite, nous nous retrouvons sur la lune en 2001 et finalement, près de Jupiter en 2005 ».

### Où ?

---

La localisation, c'est indiquer dans quels lieux se déroule l'histoire. Dans une forêt, sur Jupiter, dans une chambre, dans la salle de rédaction d'un journal ? Il est important de savoir également quelles sont les caractéristiques de ces lieux, qu'ont-ils de particulier ? Ce peut être une forêt, une montagne ou une ville. Mais comment est-elle, cette forêt ? Elle peut être très dense, tropicale, peu de lumière y pénètre. Et la montagne ? Est-ce une colline ou d'immenses abîmes escarpés ? Et la ville ? Est-ce une ville de province qui n'a pas évolué durant ces dernières années ? Certains détails indicatifs doivent accompagner la localisation et le temps.

Par exemple il est important de savoir que le film de Vittorio de Sica, « Le Voleur de Bicyclettes », se passe en Italie durant une grande dépression économique où sévissait un chômage intense. Il serait impossible de comprendre ce film en dehors du contexte social de l'Italie de l'après-guerre.

Par-là, nous voulons dire que le "où" ne contient pas seulement des données géographiques et des détails sur l'environnement ou le décor, mais comprend aussi une indication du contexte social et historique.

Le synopsis doit situer le contexte. Un drogué, de nos jours, en Europe, est bien différent de la vision romantique du drogué au XIXe siècle, et le même personnage sera certainement différent en 2020.

## Qui ?

---

Le protagoniste est le personnage principal, central ; c'est le héros de l'histoire. Ce protagoniste peut être une personne, un groupe de personnes ou toute autre chose qui a la capacité d'agir et de s'exprimer. Un exemple "non-humain" : le chien "Rintintin".

On ne doit pas confondre protagoniste, rôle secondaire et composante dramatique. Dans la hiérarchie, le protagoniste se trouve au premier plan, au centre de l'action, et, par conséquent, c'est ce profil-là qu'il faut développer le plus.

Les personnages traditionnels, dans le cinéma nord-américain, se basent sur trois piliers : unité dramatique, point de vue, transformation et attitude. Par exemple, un bon personnage doit gagner ou terminer quelque chose ; son point de vue doit permettre d'interpréter le monde dans lequel il vit. Il doit également évoluer durant récit, adopter une attitude positive ou négative, supérieur ou inférieur, critique ou innocente.

L'acteur de second plan est un personnage, ou un groupe de personnages, qui se trouve à côté du protagoniste. Généralement les rôles secondaires naissent au fur et à mesure de la construction du drame.

Enfin, la composante dramatique est un élément d'union ; explication ou solution. Il n'a pas la profondeur des personnages ; sa fonction est complémentaire.

### *Le profil du personnage*

Il faut connaître le personnage. Après avoir ébauché un personnage, il faut, au moyen de l'imagination, se l'approprier. Il faut penser, se concentrer sur ce personnage, entrer dans sa peau ; se demander ce qui le motive, s'il a peur, s'il aime ou désire, ou tout autre chose. Connaître ses faiblesses : premièrement celles qui peuvent être évidentes - la boisson, les femmes, le jeu - mais il faut porter une attention toute particulière à celles qui sont moins évidentes, comme l'orgueil, la mauvaise conscience, le complexe d'infériorité, s'il est présomptueux, ou s'il ressent de l'agressivité lorsqu'il conduit sa voiture ...

Voici dix indications de base pour composer un personnage. Ce ne sont que des indications et non des règles.

### **1. Adéquation du personnage avec l'histoire**

Quand nous écrivons une Story Line, nous avons déjà une certaine idée de comment sera notre protagoniste ; quelles seront ses caractéristiques principales pour qu'il soit en accord avec le conflit ou l'intrigue que nous avons imaginé. Il faut être conscient de ce que le personnage se crée suivant l'histoire et non le contraire. Si le personnage que jouait James Stewart dans «Vertigo» de Hitchcock, ne souffrait pas de vertige, le film n'aurait pas de sens. Ainsi il faut attribuer au protagoniste certaines caractéristiques déterminées afin qu'il s'intègre totalement à l'histoire que nous racontons. Ses caractéristiques ont leur raison d'être en fonction du drame ou coïncident avec lui. Le cas contraire est peu fréquent.

On peut parfois se poser la question à propos du personnage et de l'histoire, comme pour l'œuf et la poule : lequel des deux est apparu en premier lieu ?

Personnage et histoire vivent une interaction perpétuelle. Parfois nous commençons un synopsis en étant fasciné par un personnage et seulement après, nous cherchons l'histoire. Et il peut aussi se passer exactement contraire.

L'important est que le produit final soit harmonieux, avec une interaction "personnage-histoire" inébranlable, comme s'il s'agissait d'une grande vérité. Et en parlant de grande vérité, on peut se rappeler la phrase du physicien danois Niels Bohr : « Une grande vérité est celle dont le contraire est également une grande vérité ». Conclusion : personnage et histoire doivent être d'une grande vérité.

## **2. Le personnage pense et ressent**

Le personnage pense et ressent, mais il le fait d'une manière très particulière. Il y a une loi dramatique populaire, qui dit que chaque fois que le personnage pense, il parle.

### **Penser = Parler**

Le personnage peut dire des mensonges, parler peu ou beaucoup, balbutier, mais de toute manière, il exprimera toujours ses pensées en parlant.

Dans le domaine audiovisuel "l'intériorité" du personnage n'existe pas de la même manière que dans le roman. Ainsi, la parole est le seul moyen à la disposition du personnage pour exprimer sa pensée, même si les mots sont faux, équivoques ou dissimulés.

L'utilisation de la voix "off" pour décrire l'état d'esprit et la pensée du personnage, procédé habituel dans le cinéma français, est souvent énervant et peu créatif.

Il faut tenter de l'éviter, sans toutefois le proscrire totalement, mais l'utiliser à bon escient ; il ne faut surtout pas en faire un système, ni basé un film sur ce procédé.

### **Ressentir = Agir**

Ce que ressent le personnage s'exprime par des actes, par des réactions et par un comportement face à l'action. Par exemple : quand il aime, il embrasse ; quand il est irrité, il se bat ; quand il est triste, il pleure.

Nous, êtres humains, nous avons la faculté de cacher nos sentiments, même durant toute une vie.

Ce n'est pas la même chose en ce qui concerne le personnage de fiction ; tôt ou tard, il doit exprimer ses sentiments dans l'action.

Ainsi, on pourrait dire que les personnages sont des êtres sincères, parce que, tout ce qu'ils pensent, ils l'expriment en paroles et tout ce qu'ils ressentent, ils le traduisent en actions. Il est important de comprendre que, quand nous disons «qu'il parle», il est évident qu'il s'agit de "communiquer", et pas seulement verbalement, mais aussi au moyen du regard, de l'expression corporelle, des gestes, etc.

Penser-parler, sentir-agir : ces notions peuvent être différentes suivant le média qui nous occupe, cinéma ou télévision. Le personnage doit se comporter différemment suivant le média. Nous pourrions dire que, au cinéma, le jeu est moins évident qu'à la télévision. Autrement dit, la télévision demande plus d'évidences. Un exemple : on dit que dans ce média « on tue trois fois » ; d'abord, le personnage pense : « Je vais tuer cet homme » ; immédiatement, il dit : « Je vais te tuer » ; alors, il ressent une haine profonde et il tue ; finalement, il s'approche du cadavre et, comme pour s'en assurer, il pense à haute voix : « Il est mort ».

## **3. La manière de parler**

Ici, nous allons tenter de définir et de classer les manières de parler : bégayer ou parler lentement, avec un accent ou être tout simplement muet, etc. Nous n'avons pas besoin de connaître tous les attributs ou défauts de langage ; il nous suffira d'indiquer les qualités les plus évidentes. La manière de parler suffit souvent à définir un personnage. Pensons ici aux personnages incarnés par Groucho Marx ou Jerry Lewis. Les héros taciturnes du "film noir" se caractérisaient par leur manière de parler concise et efficace avec un accent très dur ; les héros de tragédie se distinguent par leur accent pur et leur voix profonde.

Il est intéressant de découvrir, suivant l'histoire que l'on raconte, comment les personnages doivent parler ; avec un accent d'ici ou de là, qui finalement caractérise non seulement, le personnage mais l'action et le lieu où l'histoire se déroule.

Actuellement les considérations linguistiques du dialogue tendent à disparaître. Et ne parlons pas du doublage qui fait perdre une grande partie de la richesse du dialogue original imaginé lorsque leur film est diffusé dans d'autres pays. Ceci est une autre polémique.

#### **4. Le baptême**

Nous allons maintenant baptiser nos personnages. Il est essentiel de considérer comme important, le nom des personnages car il révèle - c'est une chose généralement acceptée - la classe sociale, le caractère et la typologie des personnages. Un personnage de la campagne peut s'appeler Arthur ou Gaston : s'il est d'une classe sociale plus élevée, il peut s'appeler Charles, etc.. Il faut comprendre que dans chaque pays, et donc, pour chaque histoire que nous voulons raconter, un nom, un prénom, révélera quelque chose de particulier.

Un nom représente la classe sociale et l'origine mais aussi la prédestination. On peut choisir bien sûr des noms clichés, pour autant qu'ils correspondent à l'histoire. Une esthéticienne peut très bien s'appeler Shirley, mais s'il s'agit d'une comtesse polonaise réfugiée, ce nom ne conviendra pas. Une fois de plus, tout dépend de l'histoire.

Une source d'inspiration, très accessible, que tout le monde possède à portée de main, est l'annuaire du téléphone. Je le recommande dans ce cas précis.

#### **5. Le personnage doit être bien réel**

Un personnage doit représenter des valeurs considérées comme universelles (morales, éthiques, religieuses, affectives, politiques, etc.), mais aussi des valeurs personnelles, qui n'auront de signification que pour un personnage spécifique dans une histoire précise (l'obsession du travail, la manie de l'ordre, etc.).

Les ingrédients qui entrent dans la composition d'un personnage sont presque toujours les mêmes ; ce qui change sont les proportions que l'on donne à ces valeurs. A propos de ces proportions, par exemple, on pourrait dire que Paul est plus honnête que Pierre et que la plus grande vertu de Stéphanie, c'est l'intégrité.

La complexité d'un personnage et ses contradictions doivent se manifester de manière à être vraisemblable, réelle. Plus la densité humaine sera forte, plus réel il paraîtra. Une grave erreur dans la composition d'un personnage serait de prétendre qu'il est parfait. Par nature, l'être humain est imparfait et donc, contradictoire et conflictuel.

Un personnage doit être unique ; avoir ses empreintes digitales uniques comme n'importe quel être humain, un passé, une enfance, une adolescence, des souffrances et des joies. Tout ce qui fait l'être humain. Mais avant tout, il doit avoir une histoire qui soit la sienne propre, différente de celle de quelqu'un d'autre.

D'autres aspects qu'il faut prendre en considération, sont les actes conscients du personnage, c'est-à-dire ce qu'il fait selon sa propre volonté ; mais aussi, ses actes inconscients, qui sont dû à ses impulsions involontaires.

L'acte inconscient est comme un cri en marge du texte, ce que l'on aperçoit dans l'expression du regard, un tic nerveux ou des gestes violents. L'homme est rationnel mais il agit selon ses émotions. Plus le personnage est complexe, plus il aura d'émotions différentes et, par conséquent, de nombreuses situations lui seront ouvertes.

Finalement, ce que nous recherchons dans la composition d'un personnage est son équilibre, les lignes de force qui le composent ; pour autant, cet équilibre ne doit pas être nécessairement ce que l'on entend par "normal", selon un modèle conventionnel. Ce que nous recherchons, c'est un être humain, plein de complexités, et non pas, une marionnette obéissante.

Souvenons-nous des personnages classiques : il est évident que ceux que l'on n'oublie pas, sont les plus complexes, les plus contradictoires. Pourtant, tous les personnages ne peuvent pas comporter les mêmes complexités.

Ici, on peut se poser la question à propos de certains personnages stéréotypés, parfaits : totalement mauvais ou impeccablement bons, que l'on rencontre fréquemment dans les produits audiovisuels américains, basés trop souvent sur un modèle manichéen. Je relève ici, avec plaisir, la tradition anglaise qui fait la distinction entre les personnages redondants et plats. Les personnages plats sont nombreux dans les romans de Dickens, par exemple. Ils sont appelés ainsi parce qu'ils ont un profil unique, des traits inébranlables. Ce sont les justiciers du western, les mauvais diaboliques, les fermiers innocents et couards, la belle-mère correcte que l'on rencontre dans bien des histoires, etc. Par contre, les personnages redondants proposent des aspects différents.

Quand la conduite du personnage plat semble prévisible, la conduite du personnage redondant offre souvent des surprises. Les films de genre abusent de ce type de personnages plats, ce qui n'est pas nécessairement négatif, bien que certains le condamnent tout en admettant qu'ils peuvent convenir à la comédie. Et en réalité, ils sont également nécessaires dans les films d'aventure.

Evidemment, tous les auteurs et les scénaristes créent, dans la même histoire, des personnages correspondants aux deux catégories : complexes et stéréotypés ; le contraire serait une erreur de dramaturgie.

## **6. La composition du personnage**

Nous devons développer au maximum notre personnage, cela facilitera l'action. Il y a même certains auteurs qui, en plus de décrire leurs personnages, les dessinent.

Nous devons considérer trois facteurs dans la composition d'un personnage :

- le facteur physique : l'âge, le poids, la taille, la présence, la couleur des cheveux et de la peau, ...
- le facteur social : la classe sociale, la religion, la famille, les origines, le type de travail et d'occupation, le niveau culturel, ...
- le facteur psychologique : les ambitions, les désirs, les frustrations, la sexualité, les perturbations, la sensibilité, la perception, ...

Ne pas oublier que l'émotion d'un personnage doit coïncider avec son intellect. Si un personnage a un caractère rationnel et une émotivité quasi nulle, il est clair qu'il ne va pas danser le "french cancan" (à moins bien sûr, qu'il ne devienne fou ou qu'il soit ivre) car ce n'est pas un comportement en accord avec son côté peu expansif.

La correspondance entre intellect et émotion est ce qui crée l'identité au personnage.

Composer un personnage est une tâche qui demande un talent très spécial. Cela dépend beaucoup de la capacité d'observation et d'abstraction de la part du scénariste. Cette faculté peut être développée par l'observation, en tout lieux : dans la rue, dans les bars, les usines, les salons bourgeois, etc.. Il faut observer et prendre des notes sur les multiples comportements humains qui composent notre univers : la manière de s'habiller, de parler, les gestes, etc.

On pourrait dire que le scénariste est un collectionneur de types humains : matières premières pour la composition d'un personnage. Nous devons être conscients également des facteurs de transformation. Tout comme l'être humain, un personnage n'est jamais statique ; il change, il et se transforme. La mobilité est inhérente à toute forme de vie ; il est bon de signaler également que les transformations intérieures se reflètent à l'extérieur, sur le visage, la manière de marcher, de s'habiller, de se tenir, etc. (et que tout cela sera finalement du ressort de l'acteur). De cette manière, un personnage qui, au début, est puissant et distant, peut devenir humble et affectueux face aux multiples avatars qu'il rencontrera tout au long du déroulement de l'histoire. On appelle ce processus, l'évolution du personnage.

## 7. Quelques caractéristiques de base

Les gens agissent et réagissent suivant leurs propres caractéristiques ; les personnages aussi.

On pourrait tracer un tableau contenant les caractéristiques essentielles de la personnalité humaine, et de ses contradictions, qui pourra servir à la création des personnages.

**Voici quelques éléments utiles :**

Parcimonieux - prodige	Intelligent - stupide	Arrogant - courtois
gentil - violent	Gracieux - apathique	Extravagant - modéré.
joyeux - triste	Courageux - lâche	Simple - complexe
délicat - brutal	Fanfaron - humble	Naturel - affecté
généreux - avare	Obstiné - docile	Prétentieux - modeste
clair - confus	Juste - injuste	Engourdi - habile
grégaire - individualiste	Optimiste - pessimiste	Rusé - franc
moral - immoral	Tranquille - nerveux	Hystérique - placide
crédule - incrédule	Sain - malade	Galant - rustre
ingénu - malicieux	Cruel - bienveillant	Actif - paresseux
lucide - aliéné	Indécis - impulsif	Egoïste - altruiste
vulgaire - noble	Loyal - déloyal	Impétueux - serein
mystérieux – évident	Loquace – taciturne	...etc.
Sale - propre	Sensible - insensible	

On pourrait compléter ce tableau avec de nombreuses autres caractéristiques : à vrai dire, la liste n'aurait pas de fin. Pourtant, celles énoncées ici, peuvent être considérées comme fondamentales et servir de base aux exercices de composition d'un personnage. Mais il ne s'agit pas de choisir entre blanc et noir. L'auteur devra trouver les caractéristiques intermédiaires adéquates pour chacun de ses personnages, composer différents traits de caractère pour ébaucher un protagoniste intéressant, tout ceci en accord avec l'histoire.

## 8. Le contraste

Le genre humain présente une grande variété d'individus. On peut dire qu'il existe autant de types humains que d'empreintes digitales. Donc, quand nous créons un personnage, nous lui donnons personnalité, une manière d'être, une originalité, un style.

Il n'est pas exagéré de comparer un personnage à un fils, car nous lui donnons naissance et il porte notre marque. Quand il est prêt, tel un enfant, le personnage commence à se mouvoir tout seul, l'auteur ne doit presque plus rien lui dire, le cordon ombilical est coupé, et les personnages s'expriment, se comportent selon leur propre volonté.

Nous devons connaître le mieux possible notre personnage, respecter son originalité, son individualité, pour ne pas courir le risque de mettre dans sa bouche des mots qui seraient les nôtres et pas les siens.

Nous ne devons pas confondre le contraste avec les contradictions du personnage, ni avec son identité. L'identité résulte d'un mélange de valeurs individuelles et universelles.

Les contradictions expriment le niveau de profondeur dramatique du personnage. Le contraste fait qu'il soit différent des autres personnages et des autres êtres vivants. Par exemple, James Bond présente peu de contradictions mais beaucoup de contraste.

D'un autre côté, il ne faut pas confondre un personnage contradictoire avec un personnage en conflit, parce qu'un personnage contradictoire exprime sa complexité au travers d'actions antagoniques et presque toujours, en vient à bout parce qu'il a un objectif dramatique. Quant au personnage en conflit, il n'a pas d'objectif dramatique clair, il n'agit pas de manière contradictoire, il est prisonnier de son conflit et n'évolue pas dramatiquement parlant.

Nous développerons plus loin le concept de "l'objectif dramatique".

## 9. Les difficultés

Si, par exemple, au début du synopsis, le personnage n'apparaît pas dans sa totalité, on peut toutefois continuer à écrire l'histoire et laisser le développement des faits révéler, petit à petit, les détails qui manquent.

Bien des auteurs donnent à peine une petite idée du personnage, au début, parce qu'ils savent que, à mesure de l'évolution de l'histoire, les actions et les paroles du personnage le dessineront, mettront à jour ses sentiments, sa manière de penser et de s'exprimer. L'action nous dira finalement comment il est.

Une autre possibilité est de créer d'abord des personnages stéréotypés qui, ensuite, disparaîtront pour laisser la place à d'autres, définitifs ceux-là, au cours de l'écriture.

C'est parfois un désavantage, au début du synopsis et pour la suite du travail, de ne pas posséder un personnage complètement défini. Mais de toute manière, le fait de ne pas le posséder, n'empêchera jamais de développer les autres étapes du scénario.

## **10. L'antagoniste**

L'antagoniste, le contraire du protagoniste, est celui qui s'oppose, qui est en face. Comme pour le protagoniste, l'antagoniste n'est pas nécessairement une personne, ce peut être un groupe de personnes.

Souvent, les antagonistes sont plus clairs et mieux définis. Dans "Amadeus", de Peter Shaffer, le personnage de Saglieri possède des spécificités humaines plus définies que le propre Mozart.

Dans la série anglaise, "Moi, Claudius", le développement de l'histoire est basé sur une saga familiale dont les membres deviennent tour à tour protagonistes et antagonistes, quant à Claudius, le narrateur, en tant que rôle principal, il se réserve un rôle discret qui peu à peu se développe et mûrit.

Dire que l'antagoniste est le contraire du protagoniste est une affirmation quelque peu réductrice, stéréotypée et didactique ; pourtant cela est proche de la réalité.

On peut dire de la sphère d'actions du personnage antagoniste, que les éléments sont : le préjudice, le combat ou toute autre forme de lutte contre le héros ; le persécuteur ou la victime. Le personnage antagoniste doit avoir le même poids dramatique que le protagoniste, mais ce n'est pas nécessaire de lui donner la même profondeur dramatique.

### ***Les composantes dramatiques***

Entre protagonistes et antagonistes, s'interposent les acteurs secondaires ou collaborateurs, appelés aussi "composantes dramatiques". On dit parfois aussi, acteurs de second plan.

Le collaborateur est un personnage secondaire qui se trouve aux côtés du protagoniste, ou du personnage antagoniste, et fait partie de leur univers, ou mieux encore, du même noyau dramatique. Comme ils sont secondaires, ils peuvent être moins complexes.

Un bon exemple d'acteurs secondaires, non-humain, est l'ordinateur "Hall" du film "2001, l'Odyssée de l'Espace". Il s'exprime, réagit et possède une volonté propre. Une erreur de programmation altère cet ordinateur qui devient finalement l'antagoniste, le cauchemar, de l'astronaute survivant. On peut se souvenir d'acteurs secondaires très fameux, tels que le personnage ambigu du policier dans Casablanca ou du serviteur, Passepartout, dans "Le Tour du Monde en Quatre-vingts Jours", d'après Jules Verne.

En dernier lieu, au bas de la hiérarchie, nous relèverons des composantes dramatiques qui servent d'éléments explicatifs, de liaison ou de conclusion. Habituellement, ce sont des personnages stéréotypés, sans grande complexité : un coursier qui apparaît dans une scène seulement pour remettre un télégramme, par exemple.

La justification ou la gratuité des "composantes dramatiques" peut déterminer la consistance de l'œuvre ; enrichir ou affaiblir l'action dramatique. Dans les films comiques, une composante dramatique peut se transformer en protagoniste le temps d'une courte scène d'humour, forte, et ensuite disparaître. Il existe un large éventail de possibilités que le scénariste devra équilibrer avec vigilance. Des objets aussi, peuvent remplir le rôle de composantes dramatiques et servir d'éléments :

- de liaison : une voiture, ou un robot, comme dans le film "La Guerre des Etoiles".
- de solution : un timbre sur une lettre, un couteau, un revolver ou une boîte étrange comme dans le film de Buñuel "Belle de Jour".
- d'explication : comme les restes de la statue de la liberté dans le film "La Planète des Singes".

Parfois, une apparition fugace, inattendue et fascinante peut constituer une composante dramatique pour pimenter une histoire.

## **Analyse**

L'exercice proposé ici, consiste à créer un profil de personnage répondant aux questions suivantes :

- 1/ Comment est-il ? Description physique, personnalité, etc.
- 2/ Comment pense-t-il et parle-il ?
- 3/ Où vit-il ? Avec qui et en quelles circonstances ?
- 4/ Où travaille-t-il ? Que fait-il pour vivre ? Quel est son environnement familial, ses amis ?
- 5/ A-t-il des particularités ?

A partir de ces questions, on compose trois profils de personnage et aussi, les arguments pour défendre ses créatures.

### **Premier profil**

La Story Line a été écrite à partir d'une information lue dans un journal : « des étrangers en situation irrégulière », rappelez-vous.

*« Jelio Iskur, 25 ans, né à Varna, Bulgarie : athlétique, cheveux courts, peau sombre. Vêtements de sport : T-shirt, jeans, veste de cuir. Son aspect inspire confiance. Cela fait un an qu'il réside illégalement à Barcelone. Il s'est rapidement adapté aux circonstances. Il exprime ce qu'il veut dire en peu de mots. Fils d'un fonctionnaire du parti communiste et d'une femme de chambre. Il a un frère. Études élémentaires. Il s'est enfui de Bulgarie à la faveur de la chute du communisme. En Bulgarie, il travaillait comme mécanicien et s'occupait de barques pour touristes. À Barcelone, il repart à zéro. Au début il a travaillé dans un restaurant. Maintenant, il a une double vie : il travaille comme maçon et d'autre part, il fait partie d'un réseau de vente de voitures volées. Il habite dans un petit appartement dans un quartier chaud de la banlieue. Ses relations sont principalement d'autres immigrés d'Europe de l'Est. Il pense que tous les gens ont un prix. Individualiste et matérialiste, il renie complètement son éducation communiste. Il publie une petite annonce dans le journal : « si vous ne l'avez jamais fait avec un bulgare, c'est que vous ne le vouliez pas ». Il est nostalgique de la musique de son pays. Il adore le yaourt. Il ne veut vivre que dans une ville au bord de la mer. Il a deux souhaits : se marier avec une catalane et apprendre à jouer du violon. »*

### **Observations et analyse**

Le profil est complet. Toutefois, je pense qu'il manque un aspect : on trouve beaucoup de détails extérieurs mais fort peu sur son monde intérieur.

### **Deuxième profil**

Cette fois-ci le personnage a été créé dans le contexte de la Story Line (idée transformée) tirée du livre de Truman Capote "Musique pour les Caméléons".

*« Épiphanie, est une femme de couleur de quarante-cinq ans, mesurant environ 1 m 60. Elle est un peu ronde et pèse soixante-cinq kilos. Son caractère est très affirmé ; elle a l'habitude de commander dans la famille. Elle régit la vie de son mari et de ses enfants. Elle est persuadée d'être indispensable à tous ceux qui l'entourent et qu'il ne peut en être autrement. Elle envahit la vie de tous ceux qui l'entourent ; elle est dominatrice et a perdu toute faculté affective. Sa manière de parler est celle des personnes qui veulent être écoutées mais qui n'écoutent jamais les autres. Elle crie et n'arrête pas de donner des ordres. Le ton de sa voix est froid et distant. Épiphanie vit à Genève. Elle est née en Haïti, mais elle a dû émigrer en Europe parce que ses parents n'avaient aucun moyens de subsistance. Elle vit dans un petit appartement dans les faubourgs de la ville, avec ses deux fils, Claude et Gabriel, et ses deux filles, Louise et Évelyne, et aussi son mari, Franck. L'appartement est simple mais pas misérable.*

*Épiphanie est femme de ménage ; elle travaille dans cinq maisons différentes, chez de riches Suisses. Son mari ne travaille pas. La famille d'Épiphanie vit uniquement de son salaire d'employée maison et aussi de séances de vaudou, pratiques qu'elle maîtrise parfaitement. Épiphanie vit chaque jour dans deux mondes opposés. Premièrement, sa famille et son entourage, des haïtiens vivant à Genève. Dans ce monde fermé et superstitieux, elle joue un rôle essentiel et occupe une position de pouvoir. Dans l'autre monde, celui des maisons où elle travaille, elle n'est personne ; là, elle est celle qui doit obéir. Sa relation avec ces deux mondes est très complexe ».*

### **Observations et analyse**

Le profil est également complet. Par contre, il est beaucoup trop long. Par exemple: il n'était pas nécessaire de mentionner le nom des enfants. Le vaudou peut paraître un élément exagéré et pas vraiment indispensable (sauf si l'histoire l'exige).

Il existe, ici, une complexité intéressante, mais la description de ses relations avec les riches pour qui elle travaille, n'est pas explicite. Comment parle-t-elle avec eux ? Est-ce qu'elle parvient aussi à imposer son point de vue ? De quelle manière ?

### **Troisième profil**

Pour pouvoir les comparer, nous avons choisi un autre profil, pour la même femme de ménage, basée sur la même Story Line.

*« C'est une femme, d'environ 50 ans, un peu grosse et pas très grande, elle porte des lunettes. Elle sait à peine écrire son nom ; elle vote à gauche parce que son mari est de gauche. Elle ne parle pas le Catalan mais le comprend assez bien. Elle habite rue Napoléon, bloc C, porte 3, huitième étage gauche. Son mari, andalou, travaille à mi-temps dans une usine ; il est alcoolique. Elle a cinq enfants. Les deux aînés sont déjà mariés. Des trois autres, deux sont au chômage, l'un se drogue, et la petite, qui a à peine quatorze ans, redouble sa huitième année à l'école secondaire. Elle sort de la maison à six heures du matin et revient à huit heures du soir. Elle travaille comme femme de ménage et s'occupe aussi de personnes âgées. Elle porte des jupes longues, de gros bas et des chaussures de toile. Bien que l'assistante sociale du quartier l'aide beaucoup pour les questions administratives, elle ne lui fait pas confiance parce qu'elle ne lui a jamais apporté des solutions tangibles. Elle a mal aux jambes et aux reins ; le médecin lui prescrit toujours les mêmes comprimés pour la tension. Quand elle travaille dans les maisons des riches, elle ne parle quasi pas. Dans les appartements occupés par des jeunes, elle leur fait toujours la morale quand elle voit de nouvelles têtes et des slips de fille dans la salle de bains ... ».*

### **Observations et analyse**

Ce personnage n'est pas crédible. Trop caricatural et confus. Nous ne savons pas très bien de quel rôle il s'agit : est-ce qu'il faut mettre le fils qui se drogue dans une clinique ? Est-ce qu'on parle de son travail ou de sa santé ? Serait-elle différente si elle vivait au neuvième étage plutôt qu'au huitième ?

À force d'avoir donné libre cours à une créativité débordante, la composition a perdu équilibre et identité.

### **Quatrième profil**

Ce profil est basé sur la Story Line qui parle de l'artiste peintre alcoolique (au chapitre 4).

*« Ana Turner n'affiche vraiment ses quarante ans que quand elle se lève matin. Dès le réveil, une force intérieure, sauvage, émerge peu à peu de son physique malingre. Elle vit seule dans sa maison-atelier ; elle travaille et reçoit souvent des visiteurs, des parents ou des amis, ou des agents artistiques. Personne ne l'a jamais entendu parler de sa famille, ni raconter quelque chose sur son passé. Elle est dessinatrice. Elle sort peu dans la rue, et toujours avec un objectif bien précis : faire des courses ou chercher une idée. Dans son foyer la vie se déroule comme un rituel strict ponctué par les heures qui passent. Qui désire la connaître devra se soumettre à ses règles, accepter la fermeté de ses convictions, l'impulsion violente de son énergie et attendre que le crépuscule paisible révèle enfin la douceur de sa voix et son regard brillant d'adolescente ».*

## **Observations et analyse**

Le profil est trop littéraire. Certains éléments montrent clairement un potentiel dramatique, mais finalement, ce personnage est plus enclin à vivre dans un conte que dans un film ou une série.

## **Analyse finale**

Quand quelqu'un me lit un profil de personnage, la première question que je me pose est la suivante : Est-ce que ce personnage est prêt à vivre une histoire ? La deuxième question n'est pas moins importante : A-t-il la possibilité de modifier son monde intérieur à travers cette histoire ? Et enfin : Quels sont les sentiments et les valeurs qui entrent en jeu ? Ces questions me paraissent essentielles pour juger un personnage d'un point de vue dramatique.

Il sera utile de se les poser, par exemple, à propos du profil suivant :

*« Peut-être que Michel n'aurait pas connu cette malchance s'il s'était dédié complètement sa carrière et s'il était devenu le directeur d'un prestigieux bureau d'avocats. En 1982, il a souffert d'un grave accident, au cours d'un voyage de fin d'études dans l'île de Majorque : il a plongé dans l'eau, tête la première, du haut d'un rocher, sans voir cette pierre saillante. Maintenant, il est dans une chaise roulante mais il n'a pas cessé d'être, pour autant, une personne pleine de vitalité. Il est responsable d'un département de communication et passe le plus clair de son temps libre à sa passion de radioamateur ; il possède un magnifique studio démission, dans sa maison. Grâce au modem reliant son ordinateur au téléphone, et ses appareils de radios, il est capable de vivre de grandes aventures. Plus d'une fois, il a aidé d'autres compagnons des ondes à résoudre leurs problèmes. Sa bonne connaissance de l'anglais lui permet de communiquer avec la moitié du monde. Il a 35 ans, il est grand et maigre, barbu, avec une voix caverneuse et calme, depuis l'accident. Ses parents, de riches agriculteurs, vivent comme lui dans une maison rustique au confort moderne, à 50 km de Paris. Il sait conduire et aime voyager. L'accident l'a terriblement affecté mais il dit qu'il a réussi à surmonter son handicap. Il tient, constamment, à le démontrer et c'est cette obsession qui souvent le trahit. Quant aux voyages, sa meilleure amie l'accompagne : sa secrétaire Élisabeth. Il éprouve une grande passion pour elle mais ne veut pas le reconnaître et maintient ses distances : il ne veut pas la lier pour toujours à une personne dans un fauteuil roulant. »*

### **1/ ce personnage est-il prêt à vivre histoire ?**

Il est fin prêt à vivre plusieurs histoires ; n'importe quel producteur américain serait enchanté ; un personnage, attachant, qui résout des problèmes à distance grâce à l'Internet et à la radio, et en plus, il a eu une jolie fiancée, et leur relation est soumise à une morale sensible. Il peut devenir immédiatement le protagoniste d'une série.

### **2/ a-t-il des possibilités de modifier son monde intérieur grâce à l'histoire ?**

Je ne pense pas. Il est intéressant de noter dans la description qu'on ne parle pas beaucoup de son monde intérieur qui semble mécanique et vide.

### **3/ quels sont les sentiments et les valeurs du personnage qui entrent en jeu ?**

Il est dommage qu'un invalide qui est supposé avoir beaucoup souffert, et par conséquent, voir le monde de manière très personnelle, n'ait pas de sentiments, de conflit intérieur ou de valeurs particulières bien définies.

Finalement on peut dire qu'il n'y a pas de personnage, ou que celui-ci, malgré la possibilité de vivre des histoires, est assez artificiel.

Cet exemple nous donne la mesure exacte de ce qui arrive dans de nombreuses télévisions du monde, c'est-à-dire : des histoires sans fin, vécues par des personnages robots, sans âme.

En d'autres mots, il apparaît que la crise actuelle de la dramaturgie est plus manifeste en ce qui concerne la composition de personnages que dans la création d'actions dramatiques.

Explosions de voitures, kidnappings et assassinats paraissent plus facile à créer que des personnages réels et complexes pour vivre ces événements.

Ces réflexions nous amènent au quatrième point du synopsis : le déroulement de l'action dramatique, ou encore, "**Quelle**" histoire allons nous raconter ?

## Quelle histoire ?

---

Si la lecture d'un synopsis n'éveille pas un certain intérêt, on peut affirmer que le scénario final où le produit audiovisuel qui en résultera ne l'éveillera pas plus ; manque d'émotion.

Le quatrième élément d'un synopsis concerne l'histoire que nous allons raconter, créée ou adaptée spécialement pour des personnages concrets.

En dramaturgie, l'histoire reçoit le nom de "**action dramatique**" (cours ou parcours de l'action dramatique).

L'action dramatique est un ensemble d'événements en interaction qui vont se résoudre à travers des personnages jusqu'au dénouement final. En résumé, l'action dramatique est la fiction.

### La fiction

Avant d'aborder l'action en elle-même, il est bon de s'arrêter sur quelques concepts, pour rendre bien nette la frontière entre le monde réel et un univers, créé et inventé, qui appartient au domaine de la fiction et de l'esthétique.

Étymologiquement, le mot "fiction" vient du latin : "**fictione(m)**", action de créer une image, de composer, modeler ou inventer quelque chose ; pour sa part, "esthétique" vient du grec : "**aisthetiké**" (sensible), et "**aisthesis**" (perception).

Un artiste s'exprime au moyen d'un langage, un système symbolique, qui peut être pictural, musical, littéraire, cinématographique, etc. L'art n'est pas une copie ni une imitation, mais une invention qui exprime de manière sensible et esthétique, l'univers particulier de chaque artiste. C'est une définition de la fiction.

Le **réalisme**, par exemple, est un langage esthétique basé sur la réalité : il se construit à partir d'objets et d'êtres vivants qui font partie d'un monde concret ; pourtant, ce n'est pas la réalité concrète, mais avant tout, une invention créée par l'illusion de la réalité. C'est ce que l'on appelle la "vraisemblance", ce qui nous paraît être la réalité : on parle de vraisemblance au cinéma ou à la télévision.

En tout cas, le langage des médias, tels que le cinéma ou la télévision, est considérablement plus simple et moins ambigu que le langage littéraire et pictural. L'histoire des arts visuels enregistrés, cinéma et vidéo, a suivi une progression constante vers une plus grande vraisemblance ; la couleur reproduit mieux la réalité que le noir et blanc et le film parlant est plus réaliste que le cinéma muet.

Le **surréalisme**, qui se sert d'un réalisme méticuleux, créant des contrastes violents au moyen d'images arbitraires, s'exprime par une esthétique basée sur le chaos, l'inconscient, le rêve ; il construit une seconde réalité qui, bien que se mélangeant au monde concret, se différencie complètement de lui.

Eisenstein, dans la fameuse séquence du "Cuirassé Potemkine", nous montre des hommes qui travaillent dans la salle des machines, des mains occupées, des engrenages qui grincent, des visages fatigués, un manomètre qui indique une pression maximale, des torsos en sueur, la chaudière incandescente, un bras, une roue, un bras, une machine, homme, machines, homme, machines, homme. Deux réalités complètement différentes, l'une spirituelle et l'autre matérielle, à la fois séparées et unies : dans la réalité, l'une fait la preuve de l'autre.

Le langage cinématographique introduit une nouvelle conception visuelle du temps et de l'espace au moment de reproduire le monde. L'espace a perdu son côté statique et est devenu mouvement, englobant les caractéristiques du temps historique. L'espace-temps peut se figer, comme dans les close-ups ; peut retourner en arrière, comme dans les flash-backs ; faire un bond en avant et nous révéler le futur. Ici, la correspondance la plus étroite avec le monde littéraire se trouve dans le roman. La grande imagination qu'exige le monde du roman change complètement de sens au cinéma parce que le premier degré de l'imagination, le fantasme des images, est déjà accompli.

Elle paraît donc évidente la frontière qui sépare la réalité concrète de la fiction. Cette mise au point était importante pour interpréter correctement le sens de la fiction qui est, finalement, une réalité inventée au moyen d'images issues de la réalité concrète.

## Créer un drame classique

---

La construction d'un drame classique passe par les trois étapes, qui ont été décrites antérieurement, concrétisées en trois actes :

Premier acte : présentation du problème

Deuxième acte : choix et développement de l'action

Troisième acte : solution du problème, dénouement

La division en trois étapes successives est très naturel et se trouve dans n'importe quel type de structure narrative. La composition dramatique, de tout temps, comprenait une structure en trois actes ; qu'il s'agisse d'une tragédie grecque, d'une pièce de Shakespeare, même en cinq actes, une série dramatique en quatre épisodes ou un feuilleton hebdomadaire en sept parties, nous retrouvons toujours la structure de base en trois actes : début, milieu et fin.

Dans un drame classique, nous présentons le problème, nous le développons en accord avec les types de personnages que nous avons choisis et, finalement, nous créons la solution du problème.

Dans chacune de ces étapes, le personnage agira et générera des conflits :

- Il sera en conflit, face au problème

- Il rencontrera d'autres conflits en recherchant une solution au problème

- Il arrivera au final par le biais d'un conflit

Comme on l'a indiqué précédemment, le conflit est l'élément qui unit les trois étapes : le ciment de la dramaturgie.

## Les qualités d'un conflit

---

En dramaturgie, le conflit doit posséder deux qualités principales : la **correspondance** et la **motivation**. Ces deux qualités doivent se retrouver dans notre histoire si nous voulons qu'elle soit attirante et que le public réagisse émotionnellement.

Ces liens relationnels sont motivés :

1/ Par sympathie ou solidarité

2/ Par empathie ou identification

3/ Par antipathie ou réaction

Pour activer ces trois mécanismes nous devons créer les qualités du conflit, qui sont rappelons-le : la **correspondance** et la **motivation**.

### **La correspondance**

Le problème du personnage doit "surgir de lui-même" ; le spectateur ressentira alors une complicité, une correspondance, avec lui.

Quand un personnage se trouve devant un conflit crucial - il est suspendu au bord d'un gouffre, par exemple - le spectateur doit ressentir la même angoisse comme s'il était dans la même situation que le personnage.

Si le conflit est crucial pour le personnage, il le sera aussi pour le spectateur ; de même si la situation est charnelle ou sentimentale, elle doit l'être également pour le public.

Et c'est exactement cela que nous devons rechercher : une correspondance avec le public, le projetant dans le « moi aussi ».

### **La motivation**

Pour établir cette correspondance avec le public, il est nécessaire que le conflit ait sa raison d'être. Il ne peut pas surgir de nulle part : ce sont les situations dans lesquelles se trouve le personnage qui génèrent les conflits.

Ainsi, la raison, où motivation, établira cette complicité. Ou mieux encore : si nous nous **identifions** au problème, si nous comprenons sa raison d'être, suffisamment forte pour générer un conflit, alors, la complicité est établie. On comprendra que les motivations doivent être convaincantes.

## **L'identification**

Les qualités des correspondances et des motivations nous amènent à ce qu'on appelle "le point d'identification". Le point d'identification est le point de convergence entre le public et notre histoire.

Normalement, il y a une série de points d'identification qui n'apparaissent que quand une émotion intervient ; aux moments où nous nous rendons compte que le problème auquel le personnage est confronté pourrait aussi être notre problème. C'est ce qui fait que le spectateur se dit « si j'étais lui, je ne ferais pas ça ». Un conflit, même absurde, possède un point d'identification pour le public. Cela arrive même dans les films surréalistes comme ceux de Buñuel. Bien sûr, ici, il ne s'agit pas d'éléments rationnels, mais bien le fait de l'inconscient qui identifie des images oniriques, provoque une identification symbolique entre les images du film et celles de notre réalité.

Quand on arrive à ce point d'identification, le public s'émeut, pleure, rit, déteste, vibre ... Quand le spectateur dit des choses comme : « non, non je ne veux pas regarder ! », « je me suis accroché à mon siège » ...etc.

L'idéal serait que toutes les fictions produisent cet effet. En fin de compte, nous, les scénaristes, nous sommes des créateurs de fictions et nous souhaitons émouvoir le public avec notre histoire.

Si ce n'était pas pour cette raison pourquoi écrivions-nous ? N'est-ce pas ?

## **Les problèmes et les conflits**

Nous pouvons formuler quatre questions, chacune d'entre elles implique un type de problème et/ou de conflit, qui doit affecter le personnage et l'histoire :

- 1/ Quel type de problème notre personnage rencontre-t-il ?
- 2/ Quel type de conflit l'affecte ?
- 3/ Quand apparaîtra le conflit principal ?
- 4/ Quel est l'importance du conflit ?

En prenant l'exemple du film "L'Homme Qui Voulait Etre Roi" de John Huston, inspiré du roman de Kipling.

Comme réponse à la première question : nous dirons que le protagoniste est confronté à une série d'éléments naturels (traverser une chaîne de montagne) et humains (convertir tout un peuple) pour arriver à devenir Roi.

À la deuxième question : nous répondrons que, quand il est près d'y parvenir, le protagoniste commence à douter, veut-il réellement être Roi ou non ? Nous avons donc un conflit intérieur (d'identité).

On peut répondre à la troisième question en disant que le problème apparaît au début, mais que le conflit principal du personnage n'apparaît qu'à la fin.

La quatrième réponse devrait être plus explicite, plus complète, car elle contient une série de variantes : le conflit peut-être crucial, avoir une grande importance pour la majorité des personnes (vivre ou mourir, gagner ou perdre), mais aussi il peut arriver qu'il ne soit crucial que pour le protagoniste (la décision de devenir Roi ou non).

Dans tous les cas, le conflit doit être d'une importance maximale pour le personnage ; et même s'il ne l'est pas pour la majorité des spectateurs, si le personnage est convaincant, le public sera satisfait.

## **Action dramatique versus personnages**

À partir de l'exemple présenté, on peut dire le personnage gère des conflits - intérieurs ou extérieurs - au regard de ses propres nécessités et avec son caractère et, ces conflits, à leur tour, en engendrent d'autres.

Comme nous le voyons, le conflit paraît dépendre chaque fois plus du personnage, de la manière dont il se présente à lui et de sa volonté, qui peut être directe ou indirecte.

**La volonté directe**, ou consciente, est celle qui s'exprime dans le texte et se réfère à quelque chose de concret. Par exemple : « Je vais le tuer parce qu'il m'a battu ».

**La volonté indirecte**, ou inconsciente, elle est sous le texte, entre les lignes, une impulsion intérieure. Par exemple : un homme tue une femme, motivé par la haine qu'il ressent pour sa propre mère. De tels comportements, a priori irréfléchis, sont difficiles à exprimer et trouvent leur explication dans le déroulement de l'histoire.

Définition de l'action dramatique

On pourrait se demander pourquoi nous avons fait le parcours : "conflit, problème, volonté (directe ou indirecte), fiction et création d'un drame de base" ? Nous l'avons fait pour tenter d'arriver à la définition de **l'action dramatique**.

Les théoriciens et le dramaturge proposent une définition, sans doute trop mathématique et froide, mais qu'ils disent être fondamentale pour pouvoir écrire une histoire.

Suivant cette définition, l'action dramatique est quelque chose de semblable à une opération arithmétique, une addition :

volonté directe ou indirecte du personnage  
+ décision conflictuelle du personnage  
+ changements  
= action dramatique.

Ici, les changements se réfèrent au fait que, comme tout être vivant, le personnage modifie le son comportement à mesure qu'il résout ou non, les problèmes : il change dans la mesure où il vit, aussi.

On peut aussi donner l'exemple, où ce n'est pas le protagoniste qui change, mais bien les autres personnages, et même le public.

Ainsi, l'histoire qui va être racontée dans le synopsis doit paraître construite sur la volonté directe ou indirecte des personnages, qui prennent des décisions conflictuelles, qui changent et influencent le monde qui les entoure.

## **La réunion des quatre éléments**

---

Voici une autre formule mathématique :

quand + où + qui + quel = synopsis.

D'un point de vue formel, un synopsis est constitué d'une couverture portant le titre, le nom de l'auteur, la date ; une seconde page peut contenir la Story Line ; ensuite quelques pages dans lesquelles on développe le profil des personnages principaux ; et, finalement, un texte dans laquelle l'histoire est racontée, impliquant déjà personnages.

Certains scénaristes décrivent le profil des personnages conjointement au texte. Il est préférable d'écrire et de placer chaque chose séparément.

L'action dramatique, l'histoire, sera développée d'un point de vue théorique et pratique dans le chapitre suivant.

## **Conclusions**

---

Nous nous sommes penchés sur le personnage et sur sa place dans la dramaturgie (sans personnage il n'y a pas de drame) nous avons démontré l'importance de définir les personnages dans le synopsis.

Nous avons parlé des contenus ou éléments : quand + où + qui + quel.

Le synopsis est la première expression écrite, avant le scénario ; il faut que le texte soit clair, fluide et bien rédigé ; quelque chose de suggestif et attrayant qui ne demande qu'à être transformé en images et en dialogues.

Nous avons parlé des différents types de synopsis - grand et petit – et des 10 points que nous considérons les plus importants pour composer un profil de personnage.

Nous avons analysé et commenté quelques profils et nous avons réfléchi sur l'importance de l'action dramatique, que nous avons à peine défini ici.

Écrire un synopsis est un art qui requiert un talent spécial pour trouver des personnages redondants qui vivent des histoires inoubliables.

## Exercices

---

Voici quelques exercices pratiques sur la composition des personnages. Nous allons diviser ces exercices en deux catégories : statiques dynamiques.

Comme un peintre qui commence à ébaucher, en vue de créer, plus tard, les mouvements, nous allons commencer par le statique et poursuivre vers le dynamique.

### Exercices statiques

Ces exercices ont pour fonction d'élaborer différents profils, comme s'il s'agissait de photographies de personnages immobiles, suspendus dans le temps et l'espace, à la recherche d'une histoire.

- Choisir des visages expressifs dans un album de photos ou, au moyen de la touche pose d'un magnétoscope, des photos d'acteurs issues d'un film, et poser des questions suivantes :

1/ Comment est le personnage ? Description physique, personnalité.

2/ Comment pense-t-il et comment parle-t-il ?

3/ Où vit-il ? Avec qui est en quelles circonstances ?

4/ Où travaille-t-il ? Que fait-il pour vivre ? Quel est son entourage familial et amical ?

5/ Qu'a-t-il de particulier ?

- Lire trois contes (histoires courtes). Formuler les mêmes questions que précédemment à propos des protagonistes de ces narrations.

- répéter ces exercices mentalement avec des personnes comme nous en apercevons occasionnellement dans le métro, dans une salle d'attente ou dans la queue d'un supermarché.

Ne pas rechercher seulement les individus quelque peu extravagants, mais aussi des hommes et des femmes d'aspect très ordinaire.

Observer intensément, sournoisement et imaginer beaucoup.

Quelquefois nous pratiquons ce jeu entre scénaristes quand nous mangeons dans un restaurant, et c'est toujours très divertissant en plus d'être utile pour exercer notre imagination.

### Exercices dynamiques

L'objectif de ces exercices est de mêler le personnage à l'action dramatique ; reconnaître sa transformation pendant qu'il vit une histoire.

- choisir des films connus, en vidéo.

Après dix minutes de films, poser les mêmes questions que précédemment et compléter la liste avec celles-ci :

6/ Que pense-t-il de la vie-?

7/ De quelle manière va-t-il (elle) réagir face aux problèmes ?

8/ Quelles sont ces conflits ces valeurs, les sentiments en jeu ?

9/ Aura-t-il changé à la fin du film ?

Continuer à regarder le film jusqu'au bout et penser aux réponses nous avons donné aux questions ; les comparer aux réponses que donne le film.

- regarder trois films en vidéo avec les mêmes acteurs ou actrices comme personnages principaux (Kevin Costner, Robert de Niro, Gérard Depardieu, ...). Observer le travail de l'acteur et le développement de son personnage, dans chacun des films.

Tenter d'oublier que c'est le même acteur et se poser les trois dernières questions de l'exercice précédent, au début et à la fin du film. Nous remarquerons que cela est plus difficile lorsqu'il s'agit du même acteur.

- observer sa propre histoire ou celle de quelqu'un de la famille ou d'un ami. Tenter d'analyser les changements que subissent les valeurs, des attitudes et les comportements avec le temps qui passe. Dans la vie, dans les mêmes circonstances, chacun réagit à sa manière, se transformant en personnages complètement différents. Traçons-en des profils de personnages comme s'il s'agissait de protagonistes de films ou de séries. Et n'en serions-nous pas ?

# **L'action dramatique**

## Quelques réflexions

---

Aristote a introduit le concept moderne de l'action dramatique comme étant : « l'imitation d'une action noble et supérieure qui se traduit par un langage adéquat et que des personnages interprètent ... ».

Ainsi, nos prédécesseurs, les premiers scénaristes, pourraient être les tragédiens grecs. Peut-être, Homère a développé de nombreuses situations dramatiques dans ses oeuvres épiques. Les actions homériques possédaient déjà une vocation visuelle, ce sont les prémices : des moyens comme le flash-back, qui font qu'Ulysse "se souviennent" et raconte ses aventures ; ou le suspense qui interrompt, au chant XIX, une situation extrême : « Sa vieille amie, Pénélope, le reconnaîtra-t-elle, le dénoncera-t-elle ? » - et intercalant une autre histoire, celle de la cicatrice, il donne une information qui permettra, peut-être, qu'elle puisse effectivement le reconnaître ; il crée une expectative.

D'un point de vue esthétique et théorique, l'oeuvre d'Aristote, "Poetica", est un enseignement incontournable pour qui veut étudier l'art de la dramaturgie. Il s'agit bien sûr d'une oeuvre décolorée, un peu passée, mais ce sont là les racines de tout ce que nous savons sur l'art d'écrire pour être représenté (spectacle) : c'est une oeuvre culte que tous ceux dont la vocation est d'écrire pour le cinéma et la télévision devraient connaître.

Pour Aristote, l'action dramatique est une relation de cause à effet ; elle est composée de faits et d'événements, suivant un ordre créé par l'auteur.

Pour lui, le drame contient six composantes essentielles :

- l'âme
- le personnage
- la pensée
- la diction
- la musique
- le spectacle

Nous avons déjà parlé du **personnage** dans le chapitre précédent.

La **pensée** pourrait être quelque chose comme le **motif** pour lequel nous écrivons, le "**pourquoi**" nous allons raconter quelque chose (ethos).

La **diction**, serait le dialogue ; nous en parlerons au chapitre 7.

La **musique** comprendra non seulement ce que nous entendons par-là aujourd'hui, dans le langage audiovisuel, mais aussi le **rythme** dramatique.

Le **spectacle**, suivant une libre interprétation, devrait être actuellement la réalisation, la mise en scène, les moyens de diffusion.

L'**âme**, le premier et le plus important des éléments de la tragédie, est la composition des faits et des actions qui constituent l'histoire : "**comment nous allons développer l'action dramatique ?**".

Le plus important, c'est ce "**comment**" (nous allons raconter l'histoire), parce que, finalement, toutes les histoires ont déjà été racontées.

*« Ce qui m'intéresse, c'est le style de l'auteur, comment il raconte, parce que vous savez, des histoires, il y en a plein les commissariats, les hôpitaux et même votre vie ... »* ainsi parlait le grand Louis Ferdinand Céline, dans les années 60.

Ces concepts, qui datent du VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C., restent valables et fondamentaux. Aujourd'hui nous avons une terminologie différente, mais le principe est le même : l'action dramatique continue à être une suite de faits et d'événements qui forment une histoire.

Nous appellerons le centre de l'action dramatique, le **plot**. Le plot est la colonne vertébrale d'une histoire, le noyau central de l'action dramatique, c'est-à-dire des actions organisées de manière telle que, si nous supprimions ou y changions quelque chose, l'ensemble s'en trouverait altérer.

Au **Quel**, au **Quand** au **Où** au **Quoi** et au **Qui**, le scénariste doit ajouter le "**Comment**". Ce "**Comment**" consiste à développer l'action dramatique au moyen d'un ou de plusieurs plots et rechercher la manière la plus créative, harmonieuse et sensible de raconter une histoire.

Le scénariste doit savoir **structurer** son histoire. Une bonne structure est une des clés pour la construction d'un bon scénario. La structure est le squelette de l'histoire.

## **La structure**

---

La structure est la division (fragmentation) de l'histoire en moments dramatiques, en situations dramatiques qui, plus tard, se traduiront en scènes. Cette fragmentation, voulue par le scénariste, suit un ordre correspondant aux nécessités narratives. C'est, comment nous "expliquerons" notre histoire à un public.

Nous dirons que la structure est l'engrenage du scénario. Pour mieux comprendre, nous devons imaginer des groupes de scènes et les séquences qui vont les contenir. De cette manière, nous avons :

- un argument ou synopsis = un corps unique.
- la structure = la division de ce corps compact en groupes de scènes agencés selon l'ordre choisi par l'auteur, de manière à obtenir un niveau optimal d'intensité dramatique.

Pour clarifier encore, on peut faire une comparaison avec la bande dessinée dans laquelle une image en suit une autre, dans un enchaînement dramatique choisi par le dessinateur.

Un bon scénariste se distingue par sa manière de composer ces fragments. Nous avons déjà dit, au début de ce chapitre, qu'il n'existe pas d'histoires nouvelles. Ce qui est innovateur est la manière particulière, surprenante de raconter une histoire connue.

Il n'y a pas de recette miracle qui garantit une structure parfaite. Le devoir du scénariste est de sensibiliser le public, soutenir son attention, durant tout le spectacle : une bonne structure ne doit pas, ne peut pas ennuyer le public.

## **Les types de structure**

---

Il existe deux types de structure :

- La macrostructure
- La microstructure.

### **La macrostructure.**

La macro-structure est la structure globale d'un scénario : un squelette formé de scènes. C'est dans la structure que nous décidons si le film doit durer deux heures ou huit heures, s'il doit se diviser en 6 ou en 250 épisodes, donc, s'il s'agira d'un film pour le cinéma, d'une série ou d'un feuilleton pour la télévision.

Ensuite nous déciderons si nous allons utiliser le flash-back, si nous ferons des incursions dans le futur, par quelle scène nous commencerons, où se situera le conflit principal, quand arrivera l'apogée (le point culminant), etc.

Voyons un exemple : l'histoire du massacre des indiens américains par le général Custer a déjà été racontée de nombreuses fois. Quand le scénariste, Calder Willingham, décida de raconter à nouveau cette histoire, il opta pour le point de vue d'un vieil indien, l'unique survivant du massacre. Tout le film est fait de flash-backs : le vieil indien se souvient de tout ce qui s'est passé. Il s'agit du film « Little Big man » réalisé par Arthur Penn.

Une fois les moments-clés de l'histoire définis, nous pouvons les organiser de manière à augmenter la tension dramatique. Enfin, pour terminer, nous devons unir les scènes et remplir les vides.

La manière "d'ouvrir" le spectacle, ce qu'on appelle le "point de départ", est extrêmement important.

Les personnages impliqués dans les premières scènes présentent le problème qui ne trouvera sa solution qu'à la fin. Un problème mal présenté provoquera la confusion durant tout le développement de l'histoire. Une histoire doit s'imposer très vite, dans les dix premières pages. Souvent, un bon ou un mauvais point de départ fera qu'on atteindra ou non le public.

La macrostructure d'un feuilleton ou d'une série comprend la structure générale de l'histoire et la structure de chaque semaine de diffusion. Pour cette raison, les points-clés devront être répartis de manière à maintenir la tension dramatique dans chaque épisode.

Souvent, au bout de 60 épisodes, l'auteur ne sait plus quoi raconter, il a la sensation d'avoir déjà tout dit ; pour cette raison, un feuilleton doit disposer d'une matière riche et abondante pour pouvoir être développée jusqu'au bout.

S'il s'agit de feuilleton ou de série, le problème crucial est de maintenir l'attention du spectateur. Un terme qui s'utilise en télévision est le "point critique". Dans les feuilletons, le point critique se situe aux extrémités : au début et à la fin de chaque épisode mais aussi au début et à la fin de chaque semaine car en réalité, on doit développer un plot (intrigue) complet entre lundi et vendredi.

Comme l'intention de l'auteur est de faire en sorte que l'attention du spectateur ne se relâche pas, il invente des "accroches", des situations cruciales qui restent en suspens et ne se résolvent que dans l'épisode suivant ou qui promettent beaucoup d'action au début de la semaine suivante.

Ces accroches, utilisées principalement au début et à la fin de chaque semaine et qui ont pour unique fonction de conserver l'audience, exigent également une grande habileté : il ne faut pas construire des accroches trop franches, pleines d'impacts qui attirent tellement l'attention et provoquent une émotion telle que le reste de l'histoire ne le supporte pas, que la suite ne soit qu'une profonde dépression. Il faut maintenir le suspense mais il faut le faire dans des proportions bien équilibrées.

Les points critiques sont entourés d'attentions très spéciales. Cela ressemble à une règle de trois :

- 1/ Attention aux trois premières minutes d'une série.
- 2/ Attention au troisième épisode d'une série
- 3/ Attention à la troisième semaine d'une série de quatre semaines.

Comme on peut le constater, écrire de nombreux épisodes, requiert une certaine habileté à créer des situations, une technique qui, à chaque "point critique", doit relancer l'intérêt du spectateur.

En résumé, nous considérons la macrostructure comme la planification générale du travail.

En télévision, nous rencontrons les cas suivants :

### **a/ le feuilleton (épisodes ouverts)**

Pour la macrostructure de ce type de produit audiovisuel, il faut considérer d'abord la quantité épisodes qu'il devra comporter et ensuite planifier les événements principaux, les changements et les points critiques, qui seront développés pour chaque semaine de diffusion. Ceci ne veut pas dire qu'il ne nous faudra pas, par la suite, structurer chaque épisode et chaque scène.

Le plus important à ce stade du travail est de planifier les situations de base, prouvant ainsi que l'histoire possède une force dramatique suffisante pour porter un feuilleton durant de nombreuses semaines.

### **b/ la mini-série (épisodes ouverts)**

Une mini-série ne dépasse pas 20 épisodes. De deux à six épisodes, en général.

Le premier travail de structure pour une mini-série, est de planifier les changements et les points critiques qui devront être développés, en d'autres mots, quel sera le thème de chaque épisode qui la compose.

### **c/ la série (épisodes fermés)**

Planifier la macrostructure d'une série demande que l'on ait sélectionné, au préalable, les petites histoires séparées que vivront des protagonistes récurrents, dans chacun des épisodes qui composent cette série. Nous devons évaluer, et équilibrer, la force dramatique de chacune de ces histoires.

Pour un téléfilm, comme pour un film de cinéma, le premier travail de structure consiste à reconnaître les points critiques, les changements dramatiques et les planifier pour une durée définie, entre 90 et 120 minutes.

## Classification des macros structures

En principe, on trouve deux types de macro-structure :

- la **grande macrostructure**, qui est la structure générale du travail : la planification par semaine (telenovelas), planification des genres d'histoires qui vont être racontées dans les différents épisodes (série), où l'évolution dramatique qui sera développée en plusieurs heures (mini-série).
- la **petite macrostructure** ou structure de chaque épisode ou film.

### **La microstructure**

La microstructure fait référence au travail de structure dans chaque scène, qu'il s'agisse d'un film, une telenovela ou une série.

Exemple : la scène X commence-t-elle avec tous les personnages au milieu du salon ? Ou bien à la porte du salon ? Ou avec un seul personnage assis sur une chaise ? Et que fera-t-il après ? Montera-t-il sur la chaise ? etc.

Nous traiterons plus en détail de la structure de la scène, lorsque nous aborderons le temps dramatique et l'unité dramatique.

### **L'émotion**

Nous ne soulignerons jamais assez que, quand nous élaborons une structure, nous concevons une manière créative de raconter une histoire avec l'unique intention d'intéresser un public.

Pour aider les personnages à entrer en contact avec le spectateur, nous utilisons les "points d'identification". Même ainsi, il arrive parfois que le public ait une réaction inespérée, que l'auteur n'avait pas prévu. Ce qui est inacceptable serait que toutes les réactions du public aillent à l'encontre des intentions de l'auteur. Si cela arrive, c'est qu'il y a quelque chose qui cloche dans notre manière de raconter l'histoire.

Il est clair qu'à certains moments, la tension dramatique décline et que le public commence à s'ennuyer. Pour éviter, cela nous disposons d'une série de moyens pour "réveiller" l'action dramatique. Il ne faut pas penser non plus que l'unique manière de donner une nouvelle impulsion au spectacle serait d'introduire une fusillade ; bien souvent, un moment de silence contient une force dramatique énorme. La notion d'**agilité** est propre à la structure, intrinsèquement liée à la structure. Sans elle il n'y a pas d'action dramatique.

Nous voyons donc, que la structure traduit l'action dramatique ; sa fonction est de présenter le drame, d'éveiller l'intérêt, de soutenir cet intérêt et de l'augmenter jusqu'à la fin de l'histoire.

### **La mesure d'audience, l'audimat**

---

Le contrôle d'audience consiste à mesurer le taux d'intérêt, le nombre et les qualités des téléspectateurs. Si au cinéma on peut se baser sur le nombre d'entrées, à la télévision, l'unique manière d'évaluer le taux de pénétration d'un programme déterminé est de recourir à la mesure d'audience, l'Audimat.

Normalement on fait trois contrôles ; au début, au milieu et à la fin du programme. Après quoi, on établit une moyenne.

Dans un tableau de contrôle, en principe, un point d'audience, en télévision, représente 1 % du total des foyers qui possèdent un téléviseur, dans une ville, une région ou un pays.

Actuellement il existe des systèmes électroniques très sophistiqués qui indiquent directement si un poste de télévision est branché, sur quel programme et qui comptabilisent aussi le nombre de personnes qui regardent ce programme

Évidemment, l'Audimat est beaucoup plus utile aux annonceurs et aux directeurs de programmes que pour nous, les scénaristes. Il est clair que pour un auteur, rassembler un maximum de spectateurs est un plaisir immense mais on peut mesurer tant et plus, nous ne connaissons sans doute jamais les sensations réelles que notre travail provoque chez le spectateur.

Il faut ajouter que l'Audimat n'indiquera jamais le prestige où les qualités réelles d'une série ou d'une mini-série, car d'autres facteurs interviennent, comme par exemple, la presse, une publicité massive pour un produit de qualité médiocre, sans oublier les téléspectateurs qui, par inertie, ne changent jamais de canal ou encore, une erreur de programmation qui fait perdre toutes ses chances à une excellente série, à cause d'un horaire tardif ou inadéquat.

Nous allons étudier maintenant les mécanismes classiques de la structure dramatique.

## **Anticiper**

---

Anticiper, c'est utiliser la faculté qu'a le public de prévoir une situation et créer ainsi une expectative, une attente. Par exemple : un personnage dit qu'il va tuer une autre personne. Le public est déjà dans l'expectative de ce que ce crime arrivera.

L'anticipation est l'un des éléments les plus importants d'une structure, elle peut être:

- "télégraphique"
- par répétition
- par contraste

### **"Télégraphique"**

"Télégraphier" veut dire passer, avec un minimum de moyens, une information (vraie ou fausse) à propos d'un événement dramatique qui doit se passer. Cette information peut se transmettre par un geste du personnage, une attitude, durant une conversation, etc.

Exemple : un personnage est humilié par un autre. Ne pouvant pas réagir, ce dernier laissera "entrevoir", que cela ne se terminera pas ainsi, et qu'il se vengera. Ceci crée une expectative chez le public, bien que cela puisse le frustrer si, par la suite, le personnage ne fait rien et laisse tout en l'état.

Ce type d'anticipation, nous le garderons sous le coude pour pouvoir l'utiliser quand cela conviendra vraiment (pour donner une petite impulsion au conflit).

### **Par répétition**

C'est un type d'anticipation fréquemment utilisé dans la comédie : le personnage ferme le tiroir de gauche et celui de droite s'ouvre, vice et versa et ainsi de suite.

On considère également comme répétition, les situations dramatiques que l'auteur utilise et que le public connaît déjà.

Par exemple, dans le sit-com américain, "**ALF**", le personnage extraterrestre, ne pense qu'à manger et de préférence des gâteaux ; cette manie, bien qu'elle se répète sans cesse, continue à créer des situations comiques.

Dans une mini-série brésilienne, "Lampion et Maria Bonita", par exemple, il apparaît, de temps à autre, une vipère, en gros plan. Ce plan interpellait le public qui savait déjà que quelque chose de terrible allait se passer et, à chaque fois, cela créait une attente plus grande. Ces répétitions et autres informations télégraphiques sont des signes de changements, d'interruption, de transformation, que nous créons afin de modifier le cours des événements.

### **Par contraste**

Il arrive même que, quand le spectateur connaît déjà l'histoire, nous arrivions, malgré tout, à capter son attention parce qu'il veut voir qui, à la fin, va mourir et qui restera en vie ; enfin, il désire revivre cette histoire spécifique qu'il connaît déjà. Un exemple classique est le film "Titanic" : on sait très bien que le bateau va faire naufrage, mais le public veut quand même revivre le drame du paquebot.

Le contraste est cette envie qu'a le public de vouloir regarder une histoire qu'il connaît déjà sans que l'on doive y apporter beaucoup de changements. On peut dire que les telenovelas fonctionnent beaucoup sur ce système et on pourrait ainsi se demander, avec une certaine irrévérence : pourquoi regardons-nous encore un film ou une série sur la vie du Christ, alors que nous savons très bien qu'il va mourir crucifié, à la fin ? (Le seul cas surprenant dans ce registre fut le film de Scorcese "La Dernière Tentation du Christ", qui a eu le destin que l'on sait). Pourquoi fait-on encore tant de films ou de séries sur l'histoire de Robin des Bois ou de Christophe Colomb ?

## **Retournement des attentes ou expectatives**

---

L'anticipation est la faculté de spectateur de prévoir ce qui va arriver, de réagir face aux intentions du personnage.

Une anticipation peut confirmer les attentes du public quand, par exemple, nous disons que le soleil se lève tous les matins ; où elle peut introduire un doute, quand nous disons que, "peut-être, la fièvre va baisser ... s'il prend ses médicaments".

Une autre manière d'anticiper et de provoquer une surprise est l'inversion de l'attente, de l'expectative. Basons-nous sur le cas où le public espère quelque chose et nous lui présentons un fait complètement inattendu.

Un bon exemple de surprise est une vieille clownerie : un clown se prépare à sauter un fossé, il manifeste clairement son intention, évalue les difficultés et les risques du saut et, finalement, après de nombreuses hésitations, il court jusqu'au bord du fossé ... Et à la place sauter, il fait le tour et passe sur le côté.

L'anticipation est intimement liée à la connaissance que nous avons de certains faits, ce qui va probablement arriver ou non, et cette connaissance nous l'obtenons à partir de notre expérience.

Si quelqu'un jette une allumette enflammée dans une forêt, en plein été, il est très probable que cela provoquera un départ d'incendie, si quelqu'un lance une pomme en l'air, il est prévisible qu'elle retombe par terre. Ce sont des exemples simples de connaissances acquises qui nous permettent d'anticiper ce qui va se passer.

Si un événement que nous avons pourtant prévu comme étant probable, arrive d'une manière totalement inattendue, cela crée la surprise.

Une bonne surprise, c'est comme un beau cadeau : le mieux que nous puissions faire est de garder cela pour des occasions très spéciales dans notre histoire, tels que *l'apogée* (point culminant) et la résolution du problème, les clés de l'action dramatique.

Dans le domaine de la "surprise" il existe quelque chose que nous appellerons **gimmick** (artifice), c'est une modification arbitraire d'éléments familiers avec l'intention de surprendre le public, de produire un effet étrange, de provoquer un changement violent ou radical du cours de l'histoire.

Un **gimmick** peut se former à partir du propre plot (intrigue) au moyen d'une déclaration inattendue ; par exemple : « je suis ton père ! » ; ou alors il peut être issu d'une autre intrigue (plot) ou d'une sous-intrigue (subplot), lorsqu'on découvre une lettre d'une personne décédée où on peut lire « je suis ton père ... ».

Comme nous le voyons, l'anticipation est un élément mobile (agile) de la structure qui provoque une expectative, une attente.

Une attente peut être agréable, par exemple, le père pardonne à son fils après de nombreuses années de séparation ; elle peut être désagréable, dans le cas où le père meurt avant d'avoir pu dire à son fils qu'il lui pardonne.

Dans le cas d'une attente agréable, nous nous sentons soulagé ; et c'est plutôt le contraire, dans le cas d'une attente désagréable, ce sera une grande frustration. De toute manière, ce sont des moyens que l'on peut utiliser lorsqu'on souhaite influencer les émotions du public.

Au moyen de l'anticipation nous réussissons à susciter toutes sortes d'émotions chez le spectateur, telles que la tranquillité, l'espérance, la déception, la peur, etc.

Pour cette raison on peut considérer l'anticipation comme un élément essentiel de la structure, et nous pouvons utiliser cet effet d'attente pour mettre en valeur d'autres motivations, compléter certaines informations, augmenter la tension dramatique, etc.

## **Le suspense**

---

En réalité, le suspense est une anticipation urgente. Nous savons que le suspense augmente ou diminue suivant la sympathie ou l'antipathie du public pour un personnage déterminé. Il est évident que, dans une histoire vraisemblable, plus le protagoniste sera anxieux ou aura peur, plus le public partagera les mêmes sensations.

La différence entre suspense et surprise est que, dans le premier cas, il y a anticipation (le public sait que l'assassin est derrière la porte, le protagoniste l'ignore et s'approche pas à pas) dans le cas de la surprise de public dispose des mêmes informations que le personnage.

Les autres degrés de suspense sont la curiosité et le doute. Nous créons une expectative si nous semons le doute sur la véritable personnalité du protagoniste ou que nous suscitons la curiosité du public à propos d'un secret concernant la vie d'un personnage, par exemple.

Le danger est plus évident. Nous appelons danger la situation d'un personnage face à la nature, le feu, l'eau, la terre.

Il y a une règle assez efficace : le suspense est à la fiction ce que l'aspirine est à la médecine. Si l'histoire commence à devenir monotone, il est urgent d'y mettre un peu de suspense. Personne n'échappe au suspense, c'est l'anticipation urgente.

## **Les différents types de suspense**

---

### ***Le suspense provoqué par un personnage ou suspense majeur***

Ce type de suspense se produit quand les problèmes du protagoniste s'intensifient en dépit de ces efforts pour améliorer sa situation. Dès que l'on crée une certaine incertitude dans la résolution d'un problème, cela provoque une l'anxiété chez le spectateur. Une bonne manière de maintenir le suspense est d'utiliser les doutes du protagoniste pour retarder la solution du problème (méthode utilisée surtout dans les telenovelas).

### ***Suspense provoqué par des incidents ou suspense mineur***

Par exemple, un obstacle sérieux se présente et il est surmonté facilement. Normalement, il s'agit d'un problème qui survient sans qu'il soit directement lié à la solution du plot principal et qui peut être éliminé sans compliquer le déroulement de l'ensemble de l'histoire.

Il peut s'agir aussi des défis de la nature que le personnage doit vaincre, tels qu'un abîme, un incendie ou une inondation. Ce sont des moyens pour créer un suspense mineur ou secondaire.

## **Le plot et le noyau dramatique**

---

Tous ces moyens : anticipation, expectative, renversement des attentes, surprise, curiosité, doute, danger, suspense, etc., servent à donner une direction à l'action dramatique au centre de laquelle se trouvent les personnages.

Le plot (l'intrigue) est la partie centrale de l'action dramatique, où tous les personnages sont reliés entre eux par des problèmes et des conflits, des thèmes, des idées, etc.

Le noyau dramatique est un ensemble de personnages unis dans la même action dramatique qui s'organise en plot :

- protagoniste (et acteurs secondaires)**
- + action (l'histoire)**
- + plot (intrigue)**
- = action dramatique**

Notre problème de structure, est de façonner le "**comment**" de l'histoire, c'est-à-dire le plot et son développement. Beaucoup d'auteurs parlent de plot mais ne mentionnent jamais le noyau dramatique. On peut, en fait, utiliser indistinctement les deux termes mais il est bon de savoir que le noyau dramatique peut être également développé en plusieurs plots.

Le plot évolue avec l'intention de créer toujours plus d'anticipations et expectatives ; c'est le moteur du changement dramatique et des nouvelles situations : le noyau vital du drame.

On peut avoir des scénarios avec un seul plot, avec plusieurs plots et avec différents types de plot.

La dramaturgie "moderne" parle de "plotless play", c'est-à-dire des oeuvres sans plot, où le plot serait de peu d'importance. Cela est difficile à comprendre ; ce ne serait que recherche de langage où l'on donnerait plus d'importance à la forme et où la notion de drame humain serait diminuée ou absente ; des représentations "esthétique-théâtrales" ou "happening", concernant plus les arts plastiques que les oeuvres dramatiques.

Les défenseurs de cette esthétique formaliste argumentent que le drame humain ne fait que cacher ce qui est réellement important dans l'œuvre d'art c'est-à-dire l'aspect purement formel ; c'est une tendance qualifiée de "l'art pour l'art" qui est apparue à la fin du XIXe siècle. Sans vouloir dénigrer totalement cette tendance artistique, il paraît quand même difficile de pouvoir concrètement raconter une histoire dans cet état d'esprit. Nous ne nous étendrons pas plus sur le sujet.

Revenons au noyau dramatique ; dans une telenovela on trouve habituellement trois noyaux dramatiques. Dans les telenovelas brésiliennes, on répartit généralement les noyaux dramatiques en classe sociale : un se situe dans la haute société, un autre dans la classe moyenne et le troisième, dans le prolétariat (tous les trois comportant différents plots). Les trois noyaux avec leurs plots respectifs s'intègrent, se croisent et se mélangent.

## **Les grands principes du plot, de l'intrigue**

---

Les principes du plot sont : **totalité** et **unité**.

Aristote parle de la **totalité** comme étant un ensemble de parties qui forment un tout, organisé selon le critère de "début, milieu et fin" ("*POETICA*", chap. 7).

Même si une histoire commence par la fin, par le milieu ou quel que soit l'ordre choisi par l'auteur, elle a toujours un début, un milieu et une fin. Il est important de savoir que toutes ces parties sont également importantes dans le contexte d'un tout. Nous disions que toutes les histoires ont un début, un milieu et une fin, même dans les oeuvres de Bergman ou de Fellini, où les plots sont plus compliqués, ce principe est néanmoins présent.

Parlons maintenant d'**unité**. Nous avons vu que le tout est la somme de toutes les parties, c'est aussi le principe de base de l'unité. De ce point de vue, la suppression ou l'altération de l'une des parties atterrira l'ensemble. Si nous supprimons une partie et que l'ensemble reste harmonieux, cela signifie que cette partie était en trop, qu'elle n'était pas nécessaire.

Un des principaux agents de destruction de ce principe d'unité est la censure. Tant celle qui se pratique pour raisons économiques - la plus courante - que d'autres, pour des questions religieuses, politique ou morale (*sexuelle*) ; la censure avec sa manie de couper n'importe quelle scène comme si elle n'avait pas sa raison d'être, peut rendre un film complètement incompréhensible ou simplement le détruire.

La censure de production, commerciale, ou pour raisons économiques, s'exerce habituellement sur la longueur des scènes ou la longueur du film lui-même : il faut couper ici il faut raccourcir cela, tout cela est trop long ...

Dans l'histoire du cinéma, on peut trouver de nombreux cas de censure de tous les genres dont nous avons parlé plus haut (le dernier exemple en date, est certainement le film de Coppola, "Apocalypse Now", qui fut projeté, à l'occasion du festival de Cannes 2001, pour la première fois, dans sa totalité : un film, de trois heures et demi, qui avait été amputé d'une heure à l'époque de sa sortie pour des raisons purement économiques de commercialisation).

En résumé, la logique intrinsèque d'un plot ne peut être brisée ; on ne peut pas logiquement faire sauter une scène sans dénaturer le sens du plot.

## **Probabilité, nécessité, crédibilité**

---

La crédibilité d'une histoire est étroitement liée à la réalité des choses, aux nécessités réelles de l'homme. On doit maintenir ces valeurs si l'on veut que l'histoire soit vraisemblable.

Il existe une logique à laquelle on ne peut échapper. Un personnage ne peut pas traverser un désert sans boire de l'eau. Mais il est vraisemblable qu'il traverse ce désert avec une gourde, même vide, si on sait qu'il rencontrera des oasis à chaque étape de son voyage. Cela veut dire qu'il existe une **probabilité** que tout ira bien, si l'on reste en accord avec les nécessités humaines.

Toutes les histoires ont une logique qui ne peut être maltraitée et qui doit se baser sur la réalité des choses. Tous les scénarios doivent contenir ce sentiment de crédibilité.

## **Impératifs et qualités du plot**

---

Le plot est un ensemble de sensations et d'éléments visuels suggérés : un ensemble dramatique

Dans un plot, l'unique logique qui nous intéresse est **comment** s'organisent et s'entrecroisent les actions ; des éléments se lient à d'autres pour arriver à l'intensité dramatique du conflit, du début à la fin.

Dans un plot les événements d'une histoire sont organisés en vue de la nécessité et de l'efficacité dramatique.

"Oedipe roi", de Sophocle, nous raconte, en flash-back, le drame (*la tragédie*) d'un homme qui tue son père et se marie avec sa propre mère, sans avoir que ce sont-là, son père et sa mère. Dans cet exemple, le "**comment**" et l'histoire elle-même se confondent. Pour cette raison, on pourrait définir le plot comme la "**justification**" d'une histoire.

### **Les types de plots**

La fonction du plot est donc de "défendre", de justifier une histoire pour éviter que celle-ci ne se perde en arcanes incompréhensibles où se dilue. C'est la fonction dramatique qui raconte l'histoire.

Nous allons découvrir les différents types de plot qu'un scénario peut comporter :

#### ***plot principal***

Comme son nom l'indique, c'est la colonne vertébrale de l'histoire, l'histoire principale, la Story Line développée et augmentée du fameux "comment".

#### **"Subplot"**

C'est une voie secondaire de l'action, normalement utilisée comme renfort ou comme contraste au plot principal ; il s'intègre à lui et l'influence.

En réalité, on peut avoir deux ou trois *subplots* en interaction avec le plot principal. Si on utilise ce genre de plot avec prudence et équilibre, afin éviter la dispersion de l'histoire principale, cela est très efficace

Hobbies, rencontres occasionnelles, objets perdus ou retrouvés, anciens amours, nouveaux amours, ambitions, superstitions, connaissances et ignorances : tous ces éléments peuvent être utilisés comme base pour des *subplots*. Il n'existe aucune limite à ce système d'utilisation pourvu que cela ne fasse pas de l'ombre à l'histoire principale.

#### **"Multiplot"**

Ce système de plot est généralement utilisé dans les telenovelas. Il n'existe pas vraiment de plot principal mais bien plusieurs histoires qui se succèdent et se développent de manière concomitante, simultanée. Ou mieux encore, le plot principal sera celui qui, parmi de nombreux plots, trouvera, à un moment donné, la faveur des téléspectateurs.

Les scénarios de telenovelas sont évolutifs, c'est-à-dire que la totalité de l'œuvre n'est pas écrite à l'avance : l'auteur d'une telenovela doit être très attentif aux préférences du public, il peut ainsi diminuer l'importance d'un plot à mesure que la telenovela se déroule. La production britannique "Eastenders" est un bon exemple : les personnages subissent des évolutions constantes qui dépendent de la sympathie que le public leur manifeste, des modes et des habitudes du moment et également, de l'humeur et de l'état d'esprit des scénaristes qui font subir ainsi bonheurs et malheurs aux personnages.

En réalité, à mesure que l'on avance dans une telenovela, on arrive à perdre la notion de plot principal, dans la mesure où celui qui était principal au début ne se développera pas nécessairement jusqu'à la fin et peut être remplacé par un autre à tout moment.

On peut dire que dans une telenovela existe une alternance de plots principaux : c'est le système des *multiplots*.

#### **Le plot parallèle**

On peut parler de plot parallèle quand on crée une ou plusieurs histoires, de la même importance, qui se succèdent parallèlement sans liens apparents entre elles, et qui s'entrecroisent par comparaison ou par contraste. Parfois on peut utiliser un composant dramatique, un acteur secondaire, un objet ou même une musique, comme élément d'union entre les différentes histoires. (*cfr. "Intolérance" de Griffith et "Trois Ages" de Buster Keaton*).

## **Formes et formats du plot**

La classification des plots selon leur forme et leur format se base sur l'étude de Georges Polti « 36 situations dramatiques » (*in "A Practical manual for scenewriting" - NEW AMERICAN LIBRARY - USA - 1951*).

### **- 1. L'intrigue amoureuse**

Un couple s'aime et puis se brise pour un motif quelconque, finalement se reforme, s'unit à nouveau et tout est bien qui finit bien.

C'est le classique « gars qui trouve une jeune fille, la perd de vue et finalement la retrouve », ce que Platon recherchait dans la "Nouvelle Comédie" athénienne et que Hollywood a recréé et perfectionné sous des millions de formes.

### **- 2. La fuite**

Histoire d'un homme prend la fuite ; histoire qui finit bien ou mal selon les choix de l'auteur.

Souvent il y a une connotation sociale, politique ou éthique (*on pense au film "Le Candidat" avec Dustin Hoffman*).

### **- 3. De bas en haut, de haut en bas**

Transformation d'un personnage simple en personnage illustre ; le pauvre devient riche ou le contraire, suivant les conditions sociales en vigueur dans l'histoire.

### **- 4. Le triangle**

Ménage à trois ; un personnage nouveau interfère dans la relation d'un couple.

Ces triangles sont habituellement des questions sentimentales. Jusqu'il y a quelques années, l'exemple le plus courant était le conflit entre la maîtresse du protagoniste et sa fiancée présumée, comme dans "Jules et Jim" de Truffaut ou encore "Le Messenger".

Mais bien d'autres cas peuvent se présenter, tels que les relations entre un homme politique et son parti, qui peuvent s'altérer quand celui-ci change de camps ; un joueur de football rejoint l'équipe adverse, un gangster change de bande ; etc.

D'un autre côté, la tierce personne qui sème la discorde dans un couple peut le faire pour des raisons qui ne sont pas sentimentales. Par exemple : une femme peut hésiter entre un destin brillant qui exige un sacerdoce total (cantatrice, danseuse, etc.) et le mariage avec son fiancé. Les combinaisons sont multiples et le triangle reste l'un des plots les plus suggestifs pour un auteur.

### **- 5. Le retour**

Cela part du thème de la parabole biblique du "fils prodige" qui revient dans la maison de ses parents ; du mari qui revient de la guerre, ou de tout autre retour.

### **- 6. La vengeance**

Un crime ou une injustice est commis, et le héros - ou l'antihéros - tente de faire justice lui-même.

Une variante : le protagoniste qui recherche la vérité à tout prix et par n'importe quel moyen.

### **- 7. La conversion**

Par exemple, le bandit qui devient héros, la société injuste qui se transforme, etc.

En réalité, il s'agit d'une tentative de convertir le public. "Les Sept Samouraïs" et les variantes américaines comme "Les 12 Salopards", sont de bons exemples.

### **- 8. Le sacrifice**

Un héros se sacrifie pour quelqu'un ou pour une cause.

### **- 9. La famille**

Les relations entre des familles ou des groupes liés par une cause commune, un événement, un secret, une croyance, etc.

Cette classification des plots à été déterminée par une étude des thèmes. Mais il faut rappeler que ceux-ci ne sont que des exemples et qu'un auteur ne doit pas tenir compte démesurément d'une telle classification. Ce sont des points de départ mais on peut en inventer bien d'autres. D'ailleurs, en écrivant, on ne peut se fier à aucune classification : inventer, c'est exactement casser les règles.

Cette classification sert uniquement à se faire une idée des caractéristiques principales de notre travail, de classer nos propres choix lorsque nous avons opté pour l'une ou l'autre histoire et aussi classer le travail des autres (*une sorte de jeu*) et devenir ainsi une base de données utile pour nos archives.

## De l'origine de la fable

Selon certains chercheurs, les origines de la fable remontent aux rituels d'initiations des sociétés primitives. D'après ces théories, la fable reproduit les rites qui marquent, le passage à l'âge adulte chez un enfant. Avec le temps et la disparition des rites initiatiques, la fable a perdu la notion de ses origines et s'est transformée en millions d'histoires d'aujourd'hui. La fable continue à raconter les déchirements et les douleurs qui animent l'inconscient collectif, reliant l'enfant préhistorique à l'enfant d'aujourd'hui.

Selon certains, la fable serait composée de trente fonctions - bien qu'elle ne les contienne pas nécessairement toutes - dans un ordre presque toujours identique.

Bien que tous ne soient pas d'accord avec cela, il paraît bon de connaître cette théorie qui est certainement intéressante pour ceux qui souhaiteraient écrire pour les enfants.

Les fonctions caractéristiques d'une fable sont les suivantes :

Éloignement (cela se passe à une autre époque, dans un autre monde ...)

Interdiction (quelque chose est interdit).

Infraction (quelqu'un enfreint quelque chose, une règle ...).

Investigation.

Délation (le traître).

Piège.

Connivence.

Punition (la faute, le coupable).

Médiation.

Récompense (ou châtiment).

Le héros s'en va.

Le héros subi des épreuves que lui soumet quelqu'un (les épreuves).

Réaction du héros.

Utilisation de la magie.

La chute du héros.

La lutte entre le héros et son ennemi.

Le héros se surpasse.

Victoire sur l'ennemi.

Le pardon de la de la faute initiale.

Retour du héros.

Persécution du héros.

Le héros est sauf.

Le héros revient, incognito, à la maison.

Prétentions du faux héros.

Imposition d'une tâche difficile.

Le héros s'acquitte de cette tâche.

Reconnaissance du héros.

Transfiguration du héros.

Châtiment de l'ennemi.

Mariage du héros.

On peut se rendre compte que les fonctions caractéristiques de la fable sont très présentes dans les telenovelas et il est classique que le protagoniste se marie au dernier épisode, par exemple :

<b>Premier acte</b>	présentation des problèmes
et/ou	situation déstabilisante
et/ou	une promesse, une attente, une expectative
et/ou	anticipations des problèmes
	le conflit apparaît

**Deuxième acte** complication des problèmes  
 et/ou la situation empire, se complique  
 et/ou tentative de normalisation, l'action atteint ses limites  
 la crise

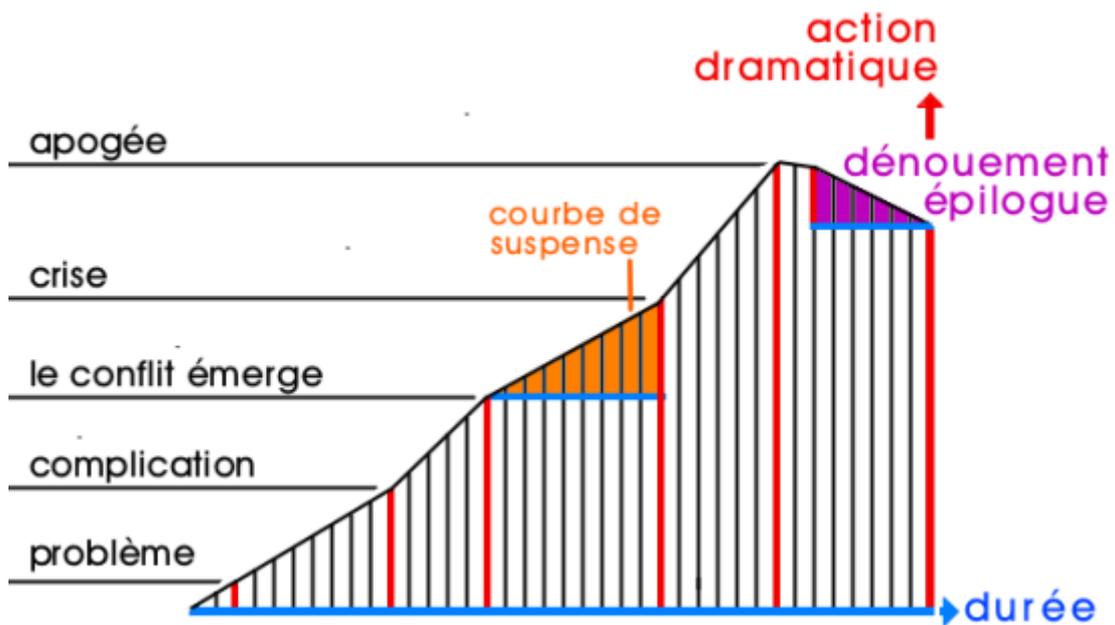
**Troisième acte** apogée de l'action et du conflit (ou altération des attentes)  
 dénouement, résolution

On observe que les trois actes ont leur propre structure dramatique. En télévision, le dénouement très important, ce que l'on appelle l'épilogue, où l'on explique le pourquoi de l'histoire.

### Quelques diagrammes

Le schéma d'une action est la représentation graphique de la structure dramatique. C'est une excellente manière de visualiser cette structure et vérifier si elle fonctionne ou non.

Fig.1 Schéma de STRUCTURE CLASSIQUE

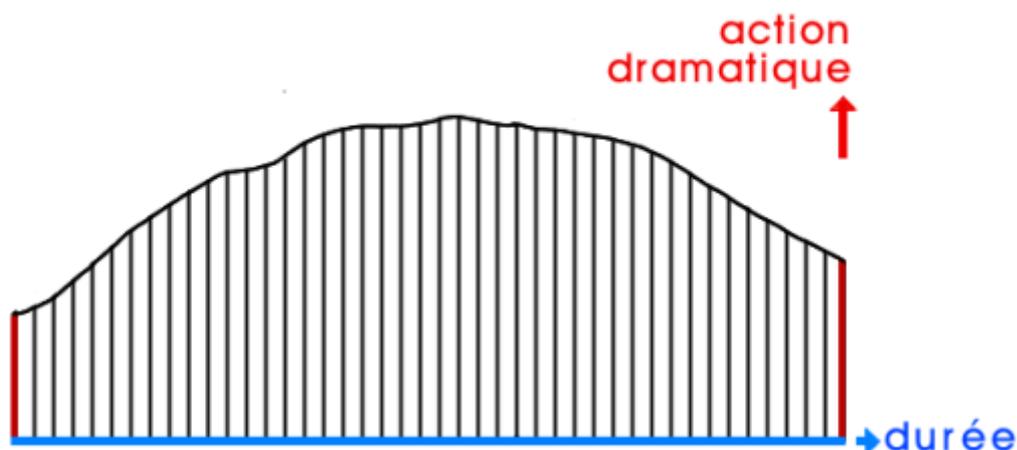


Les points qui définissent la courbe finale de la structure classique (fig.1) nous permettent d'observer le crescendo émotionnel, que nous souhaitons transmettre au public, à mesure que le protagoniste rencontre un problème, entre en conflit, que la situation empire, qu'arrive la crise, ensuite l'apogée et que, finalement, tout se résout dans le dénouement.

A partir du moment où le conflit apparaît, jusqu'au point d'apparition de la crise, se trace la "courbe de suspense" ; quand les problèmes et les conflits paraissent entrer dans un cul-de-sac, sans issue apparente, c'est le moment où le protagoniste et l'histoire arrivent au point de crise. Cette courbe est très importante. Attention donc à la manière de la développer ; parce que l'intensité avec laquelle la crise éclatera dépend de la tension accumulée dans cette courbe.

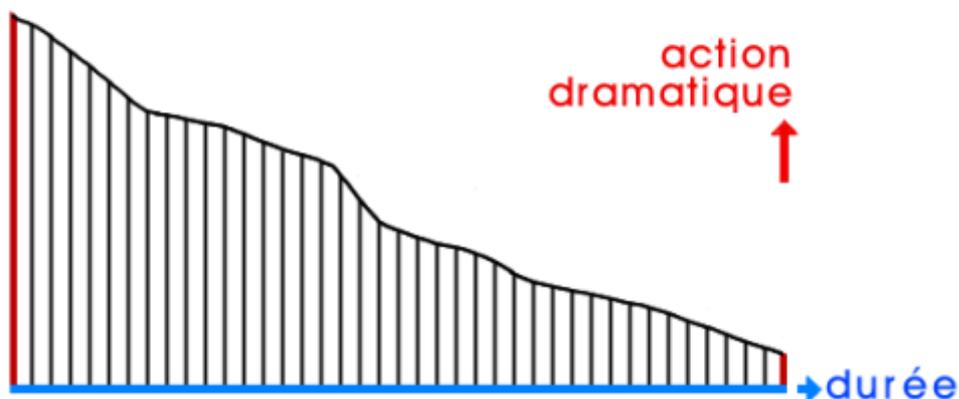


Fig.4 Schéma de STRUCTURE DECLIVE



Un scénario qui n'est vraiment pas à écrire : on remarque une perte totale d'intérêt ; un schéma (fig.5) classique inversé : ce qu'il faut absolument éviter.

Fig.5 Schéma montrant une perte d'intérêt



Un autre moment qui affecte la structure dramatique, est ce qu'on appelle le "point d'attaque". C'est le point où commence la crise et où les événements se précipitent.

Si le point d'attaque est prématuré, avant terme, il sera très difficile de continuer à maintenir la tension dramatique jusqu'au dénouement final.

Si le point d'attaque est trop tardif, et que tout a été laissé pour la fin, les événements se précipitent comme une déroute et le résultat final est confus.

### ***Les valeurs dramatiques***

---

Les valeurs dramatiques peuvent être qualifiées et quantifiées.

Pour conclure et finaliser ce travail de structure, il est intéressant de se poser les questions suivantes :

- 1/ Le problème apparaît-il clairement au début de la structure ? Est-ce vraiment un problème important ? Combien de scènes considérons-nous nécessaires pour exposer ce problème ? (moins de scènes on utilisera, mieux ce sera !)

- 2/ L'histoire était-elle vraisemblable ? Le plot est-il crédible ?
- 3/ La crise est-elle bien placée dans la structure dramatique ? Est-elle cruciale ? Est-elle effective ? Le personnage a-t-il des motifs suffisants pour entrer en crise ? Combien de crises existe-t-il à la structure ?
- 4/ Le conflit matrice est-il le noyau central de la structure ?
- 5/ L'apogée, le point culminant, se trouve-t-il à l'endroit adéquat, c'est-à-dire proche du final ? Est-il dramatiquement fort, intense ?
- 6/ Le dénouement est-il satisfaisant ? Avons nous laissé quelque chose en suspens dans la structure ?
- 7/ La manière dont nous avons développé la structure, est-elle créative, harmonieuse et convaincante ?

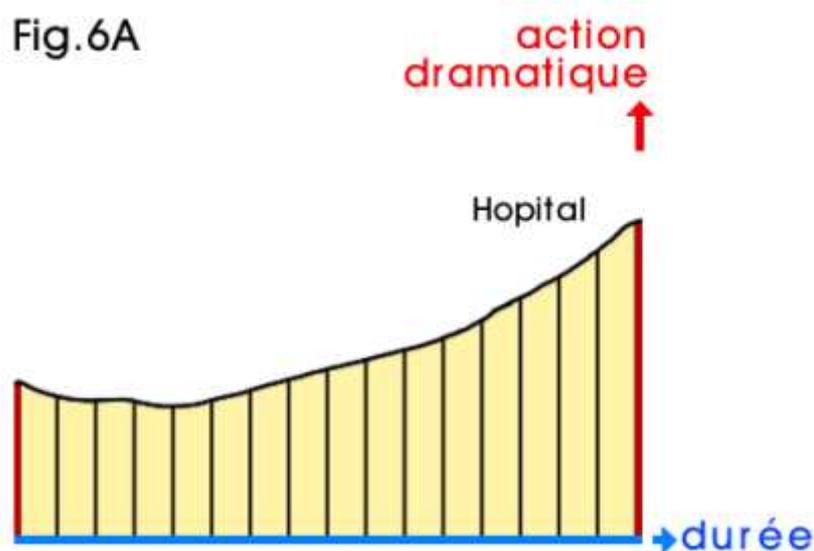
Qu'il soit clair que la structure fasse bien référence au plot. Chaque plot secondaire ou subplot aura sa propre structure, car, à son tour, il s'intégrera dans la structure du plot principal.

### **Les courbes dramatiques**

Monter un scénario signifie réunir, entrelacer, les courbes des divers noyaux dramatiques (plots) créant des points d'interférences d'une courbe à l'autre, harmonisant les différents plots, créant ainsi une nouvelle et unique courbe : la courbe dramatique du film. Exemple :

#### **Premier plot :**

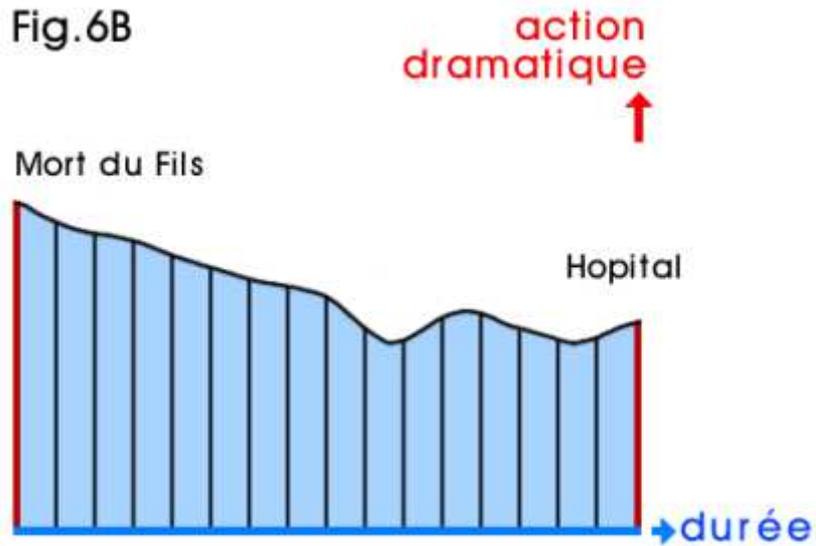
Un jeune homme vit une vie tranquille. Il a un accident de voiture. On l'emmène à l'hôpital.



#### **Deuxième plot :**

A l'hôpital, la femme médecin qui s'occupe de lui, vient de perdre un fils, mort de leucémie, elle a souffert d'une forte dépression.

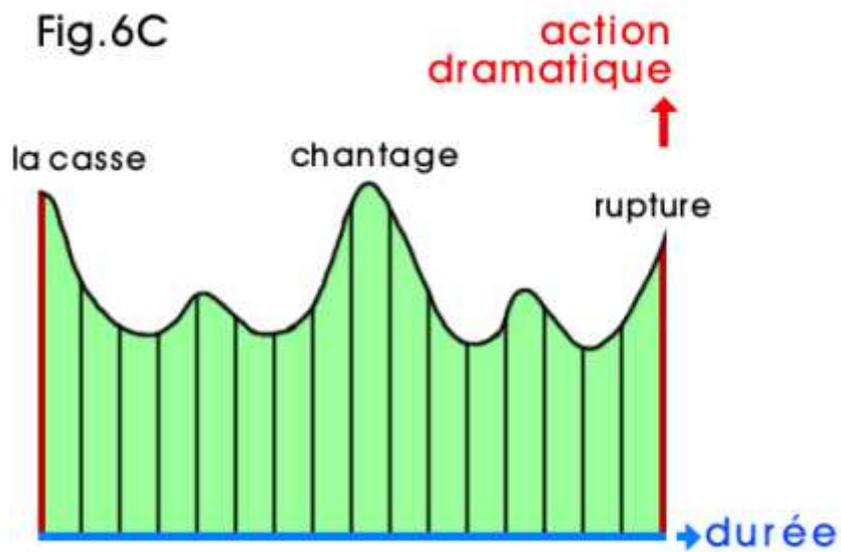
Fig.6B



**troisième plot :**

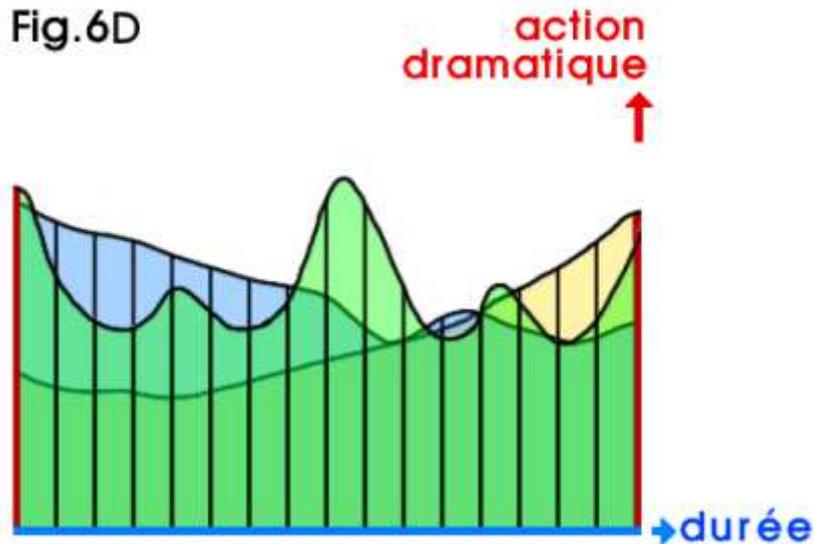
La voiture accidentée est vendue à la casse, mais le propriétaire, proche de la faillite, profite du fait que la voiture avait été volée pour faire chanter le jeune homme.

Fig.6C



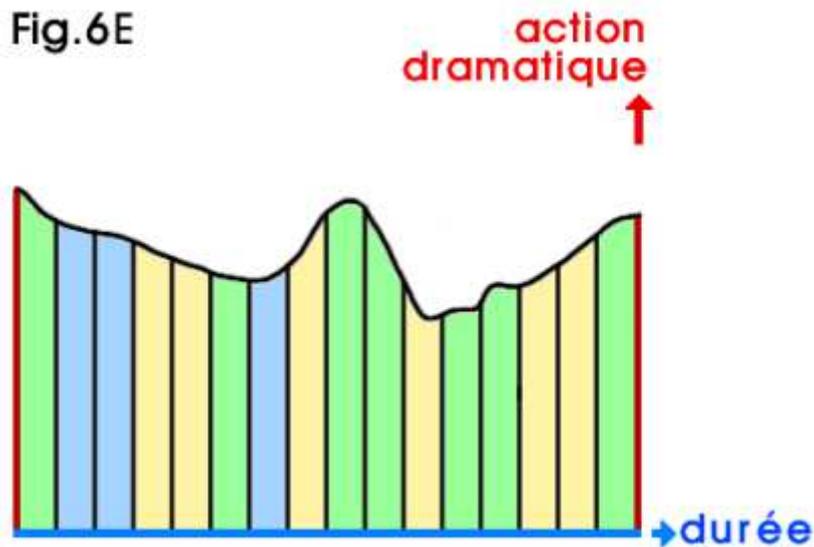
En entrelaçant les courbes des trois plots, nous trouvons la courbe dramatique complète de l'histoire qui serait la suivante :

Fig.6D



Dont la résultante serait :

Fig.6E



### **Structurer**

Nous avons vu que la structure est un problème qu'il faut absolument résoudre. Comme il s'agit d'une construction, nous devons la traiter comme tel, la planifier et l'organiser de manière à ce qu'elle tienne debout.

En se basant sur des critères logiques, nous pouvons commettre deux types d'erreurs : l'erreur du manque d'information, au début et l'erreur dans la réponse, la solution du problème.

Quand nous commençons à camper notre structure nous devons, en premier lieu, nous documenter pour disposer de toutes les informations nécessaires, partant du principe que nous avons une histoire crédible et de solides profils de personnages à composer.

### **Investigation, recherche et documentation**

L'investigation est très importante pour le scénariste, non seulement pour la recherche d'idées ou de thèmes, mais surtout pour le contenu de l'histoire, les dialogues et finalement la structure.

Quand le scénariste construit une structure, il doit savoir pour quel média il écrit. Il faut bien connaître les limitations et les possibilités imposées par un média déterminé.

Nous avons déjà parlé de quelques-uns des formats télévisuels et cinématographiques les plus fréquents.

## **Structurer pour la télévision**

### **Le téléfilm**

Le téléfilm a une durée approximative d'une heure et demie, bien qu'il existe aussi des films courts, de 25 minutes, des docu-dramas ou d'autres qui peuvent avoir une durée de 50 ou 52 minutes.

La structure du téléfilm est très semblable à celle d'un long-métrage de cinéma, c'est pourquoi nous en parlons en même temps.

#### **- Le format de 25 minutes**

C'est le format d'un chapitre ou épisode de telenovela ainsi que celui d'une fiction courte. Du point de vue de la structure, grosso modo, il se divise en quatre parties :

Première partie : deux à trois minutes (ouverture).

Deuxième partie : dix minutes (développement jusqu'à la crise).

Troisième partie : dix minutes (développement jusqu'à l'apogée).

Quatrième partie : deux à trois minutes (dénouement).

C'est un format très simple, où l'apogée et le dénouement se situent toujours à la fin. Il peut y avoir une interruption publicitaire, au milieu, entre la deuxième et la troisième partie, où nous créerons une accroche (une anticipation qui suscite une expectative, une attente qui trouvera sa solution dans la partie suivante).

S'il s'agit d'une telenovela, la quatrième partie ne comportera pas de dénouement, mais bien une nouvelle accroche dont la réponse de se trouvera dans l'épisode suivant. Dans tous les formats télévisuels, la première partie s'appelle prologue ou exposition du problème. Il peut y avoir également une scène isolée, contenant généralement beaucoup d'actions, avant le générique début, que les Américains appellent "teasing" ou "pré-générique".

Cette forme télévisuelle de 25 minutes, est essentiellement utilisée pour des séries avec héros récurrents, ou encore des sit-com.

#### **- Le format de 50 minutes (52 minutes en France).**

C'est le format classique pour les mini-séries et les séries télévisées. Il est généralement conçu de manière à contenir une interruption publicitaire au milieu. Mais il ne faut pas oublier que beaucoup de chaînes de télévision privées imposent trois ou quatre coupures publicitaires par heure.

Du point de vue de la structure, ce format se divise en six parties :

Première partie : cinq minutes (prologue, générique débuts).

Deuxième partie : dix minutes (premier acte).

Troisième partie : dix minutes (deuxième acte jusqu'à la crise).

Quatrième partie : dix minutes (passage du 2e au 3e acte).

Cinquième partie : dix minutes (troisième acte jusqu'à l'apogée).

Sixième partie : quatre minutes (dénouement).

Dans le cas d'une mini-série, on ne trouvera pas la solution de l'histoire dans la sixième partie des premiers épisodes mais seulement dans le dernier.

Il faut créer et une situation dramatique, une révélation ou une expectative, au début de l'épisode suivant. C'est ce que l'on appelle "épisode avec solution incomplète". Dans ce système, il faudra concevoir une structure efficace pour chaque épisode, sans perdre de vue la structure globale de l'histoire dont le véritable dénouement ne se trouvera qu'au dernier épisode.

Il faut insister sur le fait que dans n'importe quel format de télévision, ce sont les parties centrales qui sont les plus difficiles à concevoir. Le scénariste doit travailler énormément à la conception du déroulement de l'action car, généralement c'est là le point faible de toute la structure. Maintenir et soutenir l'action est l'une des clés pour écrire un bon scénario.

L'ouverture, le prologue d'un scénario doit être un moment fascinant, le final doit être surprenant, mais c'est dans le développement de la partie centrale que l'on peut reconnaître le véritable talent du scénariste qui réussit à bien structurer son histoire.

## **La structure pour le cinéma et pour le téléfilm**

---

Pour faciliter notre travail, comme le cinéma utilise un langage continu et sans interruption, on peut diviser la structure totale du film en portions de temps ou en bobines.

La durée habituelle d'un film se situe entre 90 et 120 minutes, ce qui présente un total d'environ 9 bobines.

Si nous divisons le film en neuf blocs de séquences, nous devons situer l'apogée au huitième bloc et le dénouement, dans le neuvième.

Nous pouvons également diviser les cents minutes approximatives d'un film en cinq parties de vingt minutes chacune. Le choix du nombre de parties dépend essentiellement de l'auteur.

Quel que soit le nombre des divisions, nous devons structurer chacune des parties séparément.

Pour un téléfilm, on travaillera plus ou moins de la même manière que pour le cinéma. Il ne faut pas perdre de vue que, en Amérique principalement, le thème, l'histoire et les personnages d'un téléfilm peuvent être développés et servir par la suite pour la création de séries et de mini-séries. Ainsi un téléfilm pourrait servir de produit de lancement pour d'autres produits télévisuels.

Le format nord-américain de téléfilm est constitué de 8 parties, avec sept interruptions publicitaires (ce qui est absolument insupportable et à éviter si possible), pour une durée totale de près de deux heures de diffusion.

Première partie :	cinq minutes (prologue générique).
Deuxième partie :	quinze minutes.
Troisième partie :	dix minutes (premier acte).
Quatrième partie :	quinze minutes.
Cinquième partie :	quinze minutes (deuxième acte).
Sixième partie :	dix minutes.
Septième partie :	quinze minutes (troisième acte).
Huitième partie :	cinq minutes (dénouement).

## **Rapport temps / longueur de script**

---

Cette correspondance peut se mesurer à peu près comme ceci :

pour la télévision :

90 minutes d'action représentent cent pages standards.

Cinquante minutes d'actions représentent 52 pages. pour le cinéma :

Cents minutes représentent 120 pages.

Quinze minutes représentent 20 pages.

Dix minutes représentent 15 pages.

Cinq minutes représentent 8 pages.

## **Les horaires et la programmation à la télévision**

---

Une information, très utile pour le scénariste, est l'horaire de diffusion et les impératifs que le code télévisuel impose pour cet horaire. Tous les pays du monde ont un code de bonne conduite à la télévision. Si l'horaire de programmation de notre série ou téléfilm est 17heures les règles seront plus strictes que si le produit est diffusé à 22 heures.

Connaître ces règles facilitera notre travail et nous permettra de ne pas perdre notre temps à écrire des scènes qui seront coupées pour être non conformes à l'horaire ; c'est-à-dire que nous pourrons choisir les thèmes et les types d'actions en conformité avec l'heure de diffusion qui nous sera proposée.

## **Nombre d'acteurs et choix des décors**

---

Il est important de connaître le nombre d'acteurs et le type de décors qui seront mis à la disposition du film. Il s'agit, en quelque sorte, du budget du film.

En télévision, pour un épisode de 50 minutes, on peut compter, en général, sur une dizaine d'acteurs (avec dialogues), une douzaine de décors et quelques scènes extérieures. Mais tout cela dépend du budget du film, du thème choisi ou proposé.

De plus en plus souvent, en ce qui concerne les décors, il s'agit de lieux, intérieurs ou extérieurs, existants (location d'un appartement, d'un bureau, d'une ferme, ... etc.)

## **Les solutions du processus de structure**

---

Maintenant que nous connaissons un peu mieux les règles du jeu, nous pouvons commencer à résoudre notre problème de structure. Avant tout, nous devons avoir à l'esprit que 1 page correspond, habituellement, à une minute ou une minute et demi d'action.

## **Le temps de réflexion**

---

Parlons de la gestation : le temps nécessaire pour faire naître naturellement, en nous-même, une idée originale.

C'est le temps que nous consacrerons à penser comment nous allons raconter notre histoire, nous pouvons penser à la structure complète, d'une seule fois ou en partie. Ce qui est réellement important, c'est de savoir où nous voulons aboutir, où nous allons situer l'apogée, le point culminant de l'histoire. Une fois ceci décidé, nous pouvons développer le thème de manière à ce que la tension dramatique croisse du début à la fin, et par conséquent, que l'intérêt du public augmente.

Dans un film policier, l'endroit où nous allons situer l'apogée est d'une importance capitale si l'on veut maintenir le suspense.

Cette réflexion est un travail strictement individuel. L'auteur est assis, ou bien il marche, et pense au thème ; si nécessaire, on peut enquêter ou consulter d'autres oeuvres qui traitent du même thème. On réfléchit, on laisse germer l'idée et on rassemble un maximum d'informations et de documentation sur le thème choisi.

Lorsqu'on se documente en vue de trouver une idée, on regarde des films, on ouvre une quantité de livres, si bien que cela peut paraître un divertissement.

Un producteur américain remarquait un scénariste qui dessinait, lisait le journal et plein de livres étaient ouverts devant lui, sur la table : « Je te paie pour écrire, lui dit-il, pas pour t'amuser à lire ».

Si le travail est partagé entre plusieurs auteurs, les scénaristes parlent entre eux, échangent des idées ; c'est ce que l'on appelle un "brainstorming" (ou un "remue méninges" comme on dit au Québec).

Il est très intéressant de travailler en collaboration avec d'autres scénaristes, spécialement lorsque l'on écrit dans une langue qui n'est pas la sienne. Cela, de toute manière, est très enrichissant. Toutefois, il faut jouer le jeu, car, à la fin, on ne sait plus très bien qui réellement a eu l'idée géniale, qui est responsable de la structure où le quel a dit pour la première fois cette phrase intéressante pour un dialogue. Une bonne collaboration, c'est comme un mariage réussi.

Il y a aussi le travail avec le réalisateur. Beaucoup de réalisateurs ont l'habitude d'intervenir à tous les stades de l'écriture, y compris dans l'élaboration de la structure et ils contribuent à l'œuvre finale avec leur optique personnelle.

Il n'est pas rare que des réalisateurs, des acteurs et des producteurs participent à ce processus. C'est ce que l'on appelle des "réunions de créativité" (voir ce que nous avons dit de la "Casa de Criação" au Brésil) ou "structure italienne" (pratique courante en Italie à l'époque du néo-réalisme).

Mais en fin de comptes, après toutes ces interventions, quelles qu'elles soient, les scénaristes se retrouvent seuls pour le véritable travail d'écriture.

## La structure pilote

---

La structure pilote est celle qui n'est pas définitive, parce qu'elle va encore changer et se compléter à mesure que le travail se développe.

La structure pilote est une sorte de guide. Quand nous écrivons la structure, les premières questions qu'il faut se poser sont : quel type de macrostructure vais-je écrire ? Ou vais-je situer l'apogée de l'histoire ?

La macrostructure peut se développer autour d'un **narrateur** ( présent à l'image, ou en voix off, qui nous raconte l'histoire) ; à l'aide de **légendes** (des informations écrites à l'image, en superposition) ; au moyen d'**une action directe** (suivant un ordre chronologique, direct et simple) ; ou encore, au moyen de **flash-back** (nous racontons le passé).

### Le narrateur

Le narrateur peut être présent ou en off, ou présent **et** en off. Nous avons des exemples de narrateur dans certains films de Woody Allen

Évidemment, le narrateur doit s'intégrer à l'histoire, il doit faire partie de l'histoire, tel un personnage qui raconte, un présentateur qui de temps en temps interfère dans le processus. Fellini à l'habitude d'utiliser ce système. Tous les films ou spectacles qui ont un personnage-guide qui explique, raconte ou provoque l'action, entrent dans cette option.

### Légendes

Il s'agit d'un déroulement d'événements avec des commentaires, des titres, des mentions écrites à l'écran

Les légendes peuvent être géographiques et indiquer un lieu ou un passage de temps - "un an plus tard", "un mois plus tard", "quelques années auparavant". Elles peuvent indiquer un changement de saison (printemps, hiver) ; ou encore expliquer une scène, un changement d'opinion. Elles peuvent également poser des questions, rechercher des preuves, etc. Dans les films muets, le système de légendes était essentiel car il n'y avait pas de son. Même s'il n'y a pas de phrase, mais un simple mot qui indique que c'est l'hiver, il s'agit d'une légende.

### L'action directe

L'action directe est un scénario qui suit l'ordre chronologique des événements de la vie réelle.

Le temps dramatique est caractérisé par la compression du temps réel : des heures, des mois ou des années se passent en deux heures de spectacle. C'est la différence entre le temps dramatique et le temps réel.

Le temps dramatique est la synthèse du temps réel (voir chapitre 7). Certains cinéastes, tel que Godard par exemple, ont fait l'expérience de tourner en temps réel, deux heures d'action qui représente exactement deux heures de spectacle, de manière à obéir au temps réel. Hitchcock aussi a tenté cette expérience dans son film "La Corde".

### Flash-back

Il ne faut pas confondre cette option avec un simple flash-back isolé dans un film.

Le flash-back ici indique un type de structure que nous choisissons pour raconter l'histoire: c'est-à-dire que tout le film est un grand flash-back.

Comme exemple de cette technique on peut mentionner le film "Le Crépuscule des Dieux" de Visconti ; en télévision, ce procédé est très peu utilisé.

Normalement ceci est utilisé pour illustrer quelque chose qui s'est déroulé dans le passé d'un personnage : c'est une technique très risquée qui doit être utilisée avec beaucoup de prudence. Le mauvais usage de la narration en flash-back peut entraîner une perte d'intérêt et rendre l'histoire très confuse, il faut vraiment que cela colle à l'histoire et que cela soit absolument nécessaire au déroulement de l'action dramatique. Sinon, oubliez ce procédé.

Toutes les techniques mentionnées ici - le narrateur, les légendes, l'action directe, et le flash-back - ne sont pas des options incompatibles entre elles. On peut imaginer un film qui les utiliserait toutes en même temps, comme par exemple le film de Fellini "Amarcord".

En réalité, ce qui est important ce n'est pas la pureté du système utilisé, mais l'usage que l'on fait de ces techniques et de leur potentiel.

## La construction

---

Maintenant que nous connaissons les voies possibles pour arriver à la macrostructure, nous allons entrer pleinement dans le processus au moyen de petits événements que nous appelons **les scènes**.

La scène est la base, l'unité dramatique du scénario, comme une unité de mesure. La scène n'exige pas de changement de lieu, de saut dans le temps ; son principe et sa raison d'être est essentiellement déterminée par la variation du nombre de personnages qu'elle contient (entrées et sorties).

Un mouvement de caméra peut également permettre un changement de scène à la condition qu'il accompagne un personnage dans son déplacement d'un décor vers un autre.

L'organisation en séquences de ces petits éléments, les scènes, est fondamentale pour la construction de la structure.

À ce stade du processus d'écriture du scénario, nous commençons à mentionner les scènes sous la forme d'un bref résumé descriptif de l'action qu'elles contiennent mais sans dialogue. Ces annotations, organisées d'une certaine manière, représenteront le premier schéma dramatique de notre structure.

Une petite remarque : dans la technique et l'art du scénario - et on peut penser que cela est valable pour toute autre démarche artistique - nous passons du petit au grand, nous partons de l'essence pour arriver au tout. Ainsi, nous passons de la Story Line à l'histoire, d'une ébauche au personnage complet et, pour la scène, nous commençons par des annotations, un résumé, pour arriver à la scène en tant que telle ; c'est ce qui va nous occuper dans le prochain chapitre (microstructure, dialogues et temps dramatique).

A ce moment de la construction de la structure, nous devons savoir comment les scènes s'organisent sur le plan dramatique. C'est vraiment indispensable pour la construction organique et dramatique d'une histoire.

D'un point de vue didactique, il existe deux types de scène :

- la scène essentielle
- la scène de transition ou de liaison

Didactique, parce que, dans la majorité des cas, une scène n'a pas une fonction pure, unique. Presque toujours, même pour les scènes essentielles, toute scène contient des éléments de transition et de liaison. Pourtant, on peut affirmer que dans chaque scène l'une des fonctions est prédominante.

### Les scènes essentielles

Les scènes fondamentales sont celles qui contiennent les actions essentielles pour le déroulement du drame.

Elles sont classées en cinq catégories :

#### - 1. Les scènes d'exposition

Ce sont les plus adéquates pour exposer un motif, un problème, une information. Nous devons être très prudents quand nous écrivons ce type de scène afin de ne pas être trop didactique.

#### - 2. Les scènes de préparation

Ce sont celles qui nous annoncent des complications qui arriveront plus tard. Dans ce type de scène nous courons parfois le risque d'être trop explicite ; attention, ne pas tuer l'effet et préserver l'attente du spectateur.

#### - 3. Les scènes de complications

Ce sont celles qui illustrent le développement des complications et qui préparent l'apogée. Le risque, dans celles-ci, serait aussi de diminuer l'effet de surprise de l'apogée.

#### - 4. Les scènes d'apogée, le "climax" ou point culminant

Évidemment, ce sont les sommets du drame. Les Américains les appellent les "scènes obligatoires", parce que sans elles, il n'y aurait pas de grands moments dramatiques.

## **- 5. Les scènes de dénouement ou de solutions**

Egalement appelées scènes finales ou scènes de conclusion, ce sont celles que l'on trouve à la fin de tous les produits audiovisuels.

### **Utilisation des scènes essentielles**

---

Après ce que nous venons de voir, un lecteur distrait pourrait supposer que la structure dramatique contient toujours le même type de scènes, dans le même ordre. De cette manière, la structure commencerait toujours par une scène d'exposition, ensuite, les scènes de préparation, puis viendraient les scènes de complications, l'apogée et, finalement, les scènes de dénouement. Ceci reviendrait à concevoir une structure comme s'il s'agissait d'une recette de cuisine.

L'ordre des éléments n'est donc pas nécessairement celui que nous venons de mentionner. Cela peut être très différent. Ce qui importe, c'est que l'ensemble serve à accroître la charge dramatique de la structure, de manière à ce que l'histoire soit très intéressante et captive le public.

Par exemple, on peut monter une structure de la manière suivante :

- a/ nous commençons par une complication
- b/ nous présentons les faits et les problèmes en flash-back (exposition)
- c/ nous arrivons à l'apogée
- d/ scènes de préparation, de complications qui vont nous aider à interpréter l'apogée (un autre flash-back)
- e/ retour à l'apogée.
- f/ scènes de dénouement

La structure est malléable. Il existe une infinité de combinaisons, tout dépend de l'imagination de l'auteur.

### ***Les scènes d'intégration, de transition ou de liaison***

On les appelle aussi, scènes intermédiaires : elles servent à relier entre elles, les scènes essentielles.

Quand nous composons les scènes essentielles, il se crée entre elles comme un intervalle, un vide que nous devons combler par des éléments de liaison et/ou de transition. Il existe de nombreuses solutions possibles pour réunir les scènes entre elles : passage de temps, flash-back et autres formes de transition.

### ***Les passages de temps***

Comme le temps réel est différent du temps dramatique, pour qu'un passage de temps devienne clair, sans que cela soit trop abrupt, nous utilisons différentes techniques : la fameuse feuille de calendrier que le vent emporte, les journaux qui s'empilent, le défilement des noms de gares par lesquelles passe le train, etc.

De nos jours, comme le public est déjà habitué à ce genre de méthode, il se crée une sorte de complicité ; il n'est plus nécessaire que ses indications soient aussi évidentes. Ainsi, on incorpore le passage de temps aux dialogues et aux événements.

Un passage de temps très long est une ellipse. Par exemple : le feu se déclare dans une maison / cut / on voit les cendres encore fumantes de la maison. L'ellipse la plus connue est probablement celle du film "2001, l'Odyssée de l'Espace", qui nous fait de l'âge de pierre à l'année 2001, en quelques secondes.

Au moyen de l'ellipse, on peut passer très rapidement d'une complication à une solution. Le passage de temps est donc un élément de liaison entre les scènes.

### ***Flash-back***

Le flash-back est un élément d'intégration et de transition. Un flash-back peut être très réussi, mais bien souvent, il est embarrassant. Il n'inspire pas confiance, ni vis-à-vis du public, ni vis-à-vis des producteurs. De la part de ces derniers, une réflexion courante est : évitez autant que possible les flash-backs, simplement parce que cela entrave le bon déroulement de l'histoire ; cela peut ennuyer le spectateur ou rendre l'histoire confuse. Il y a trois types de flash-back :

### ***Le flash-back évocateur***

Un personnage solitaire évoque, se souvient d'événements passés pour mieux expliquer le présent.

### ***Le flash-back explicatif***

Un personnage (par exemple un détective), explique en flash-back comment le crime s'est réellement passé. Il s'agit, ici, de revivre un moment passé pour expliquer ce qui est arrivé.

### ***Le flash-back atypique***

Ce type de flash-back est celui qui ne peut pas être classé ni comme explicatif, ni comme évocateur, mais comme un mélange des deux, comme un élément de liaison. Il se présente presque toujours comme un événement inattendu.

### ***Autres formes de transition***

Il s'agit de scènes, hors catégorie, qui n'ont pas une valeur essentielle. En général, elles n'ont que la valeur d'une transition ; elles sont très ouvertes et, parfois, ce sont des effets spéciaux réalisés au moyen de nouvelles technologies, mais leur poids dramatique est très faible.

Finalement, tout ce que nous pouvons inventer ou imaginer pour augmenter ou aiguïser l'attention du public, est valable dans cette catégorie de scènes.

### ***Les scènes oniriques***

Ce sont les illusions d'un personnage qui, bien qu'elles puissent paraître réelles, ne sont que le reflet d'une vision subjective ; habituellement, il s'agit d'un rêve.

### ***Insertion, insert***

Ce sont des images fugaces qui donnent la sensation que quelque chose va se passer, des flashes qui nous préparent à un événement, qui augmentent l'émotion et qui anticipent une action.

Nous avons donné précédemment l'exemple de l'image furtive d'un serpent, qui revenait régulièrement pour annoncer aux spectateurs que le protagoniste serait confronté à un problème important.

### ***Prévision ou flash-forward***

C'est le contraire de flash-back ; c'est une scène qui nous montre, partiellement, ce qui va se passer plus tard, comme une prémonition.

### ***Bande annonce (trailer)***

C'est un autre type de flash-forward, composé de plans très courts, chargés d'émotion, très explicites et représentatifs d'un programme qui sera diffusé quelques jours plus tard. La bande annonce est utilisée comme publicité pour une première ou comme teasing, quelques minutes avant la diffusion d'une série et généralement suivie d'une plage publicitaire.

## ***Le processus de structure***

---

Quand nous possédons déjà tous ces éléments - les personnages, l'histoire que nous allons raconter, la macrostructure, les types de scènes essentielles, les mécanismes de passage de temps, les transitions etc. - le moment est venu de nous asseoir et de commencer à travailler.

Chaque auteur a sa méthode, qui peut être très simple ou très complexe. On peut faire, simplement, une petite liste des scènes et de leur contenu sur une feuille de papier mais on peut aussi utiliser un grand tableau noir pour avoir une vue d'ensemble des scènes et pouvoir en changer l'ordre plus facilement.

Nous pouvons aussi utiliser de petites fiches contenant chacune une scène et son contenu, et les disposer par terre dans l'ordre que nous avons imaginé pour la structure. Il est facile ainsi de changer la place des fiches jusqu'à l'obtention de la meilleure évolution dramatique pour l'épisode.

Rift Fournier, scénariste américain - auteur de "Kojak" et de "Charlie's Angels" entre autres - utilise des fiches de couleurs différentes.

Chaque couleur correspond à un noyau dramatique. Par exemple, celles des policiers sont rouges, celles des bandits sont bleues et celles de la famille séquestrée sont vertes. Rift colle alors ces fiches sur un mur.

Les ordinateurs permettent aujourd'hui d'inventer une méthodologie originale et efficace. Toute méthode est valable pour arriver à une bonne structure : ce qui doit rester l'objectif principal.

## **Analyse**

---

L'exercice proposé consiste à recréer la structure d'une histoire véridique, racontée par Michel Foucault dans son livre «Moi, Pierre Rivière, ayant égorgé ma mère, ma sœur et mon frère ... » Voyons l'argument de Foucault :

« Pierre Rivière, vingt ans, paysan ; il vit avec ses parents, un petit frère, une petite sœur et son grand-père ; cela se passe dans un village français, en 1826.

La mère, autoritaire et cruelle, fait de la vie du père un véritable calvaire et Pierre souffre beaucoup de cette situation. Presque analphabète, il a l'habitude d'aller à l'église du village, où il lit des livres sacrés, et devient une sorte de mystique solitaire. Son comportement est bizarre et on le considère un peu comme l'idiot du village ; il effraie les enfants, par exemple, en crucifiant des rats et des oiseaux morts sur les arbres. Un jour, ne supportant plus les éternelles disputes de ses parents, il décide de tuer sa mère et sa sœur, car il les considère complices contre le père. Il décide aussi de tuer son petit frère, un gentil petit garçon, très aimé du père, parce qu'il pense qu'il souffrira beaucoup de la perte de sa mère. Ce qui est dit fut fait : il égorge sa mère, enceinte de six mois d'un autre homme, sa sœur et son frère. Ensuite il s'enfuit, il déambule dans la forêt et finit par se présenter devant le juge. Incarcéré, il est jugé et condamné à mort bien qu'il soit considéré comme fou. En prison, il écrit ses mémoires, en 50 pages, où il analyse, dans la première partie, la vie conjugale de ses parents et dans la seconde, son propre comportement quand il était petit. La découverte de ces mémoires a fait que le juge révisa sa sentence ; il ne s'agissait plus d'un fou mais plutôt d'un surdoué. Pierre fut alors condamné à la prison à perpétuité, mais finit par se pendre, dans sa cellule, en 1840».

La structure que nous montrons ici, fut élaborée par un groupe d'étudiants d'un cours de scénariste. D'un commun accord, il fut décidé que l'histoire serait structurée pour un format de téléfilm, d'une durée de quarante-cinq minutes, pour la télévision.

On fit alors une adaptation de l'argument original, on actualisa l'histoire, les lieux furent changés : les événements se passaient maintenant au Brésil, de nos jours. Pierre devenait Pedro, et le père, un pasteur protestant. Il s'est créé également un nouveau personnage, un éditeur de livres, (qui peut être, en fait, celui qui raconte l'histoire).

La structure du téléfilm se divise en cinq parties :

Première partie :	4 scènes (5 min. d'action). Présentation, prologue
Deuxième partie :	6 scènes (10 min.). Développement
Troisième partie :	8 scènes (10 min.). Développement
Quatrième partie :	8 scènes (10 min.). Apogée, climax
Cinquième partie :	10 scènes (10 min.). Dénouement, épilogue.

### *Structure de la première partie*

#### **Scène 1.**

Extérieur - Rio de Janeiro / lieu où se déroule histoire.

#### **Scène 2.**

Centre-ville, un facteur distribue des lettres et des paquets.

#### **Scène 3.**

Dans un bureau. L'éditeur parle au téléphone. Il reçoit un paquet apporté par le facteur. Il ouvre le paquet et découvre un manuscrit. Il commence à lire le manuscrit de Pedro.

#### **Scène 4.**

Une partie du manuscrit, en quatre flash-backs, l'enfance de Pedro quand il maltraitait les animaux.

### **Analyse de la première partie**

Il s'agit ici du prologue, de la préparation. On présente le fil conducteur de l'histoire et le lieu des événements. On a créé une attente, une anticipation, en flash-back, par les incroyables révélations du début du manuscrit.

### **Structure de la deuxième partie**

#### **Scène 5.**

Extérieur - une prison. L'éditeur se rend la prison à la rencontre de Pedro.

#### **Scène 6.**

Intérieur de la prison. L'éditeur parle avec le psychiatre.

#### **Scène 7.**

Cabinet du psychiatre. Le psychiatre dit à l'éditeur que Pedro est en traitement, qu'il est calme est très introverti.

#### **Scène 8.**

Le père de Pedro reçoit un paquet semblable à celui qu'a reçu l'éditeur.

#### **Scène 9.**

L'éditeur et le psychiatre se séparent au moment où sonne une alarme dans la prison.

#### **Scène 10.**

Une bagarre dans le réfectoire de la prison. Pedro, qui était décrit comme tranquille, est furieux.

### **Analyse de la deuxième partie**

Le thème de l'histoire a été développé. Nous voyons comment l'éditeur recherche l'auteur du manuscrit et les motifs pour lesquels Pedro l'a écrit.

On a tracé le profil de Pedro. Il y a un détail important, la scène où le père reçoit le manuscrit. On crée ainsi un autre noyau dramatique.

### **Structure de la troisième partie**

#### **Scène 11.**

L'éditeur rencontre Pedro. Pedro commence à raconter son histoire.

#### **Scènes 12 à 16.**

Flash-back de la vie de Pedro. Nous apprenons que le père de Pedro est un pasteur protestant, que la famille est très refoulée et que la mère est une femme de petites mœurs. Durant ces cinq scènes, nous voyons toute la vie de Pedro.

#### **Scène 17.**

La prison. Pedro reçoit la visite de son père.

### **Analyse de la troisième partie**

Elle est presque totalement en flash-back. C'est l'histoire de Pedro sans le dénouement que l'on réserve pour plus tard.

### **Structure de la quatrième partie**

#### **Scène 18.**

Le père parle avec Pedro. Il lui demande de ne pas publier le livre. Le père de Pedro lui dit qu'il est fou et qu'il ne lui pardonnera jamais.

#### **Scène 19.**

Le livre est imprimé.

#### **Scène 20.**

L'avocat communique à Pedro qu'il a présenté une demande pour lui permettre d'aller assister à la fête de lancement de son livre.

#### **Scène 21.**

Typographie. Détails de l'impression du livre.

#### **Scène 22.**

Le père rencontre l'éditeur. Il lui demande de ne pas publier le livre.

#### **Scène 23.**

Pedro reçoit le premier exemplaire.

#### **Scène 24.**

Flash-back. On voit comment Pedro tue sa mère, sa sœur et son frère (scène principale).

#### **Analyse de la quatrième partie**

La quatrième partie est marquée par le conflit entre le père et Pedro et par la dernière scène, très violente et révélatrice. Ce n'est qu'à travers cette scène que nous apprenons ce que Pedro a fait, c'est-à-dire, assassiner sa famille.

#### **Structure de la cinquième partie**

##### **Scène 25.**

Préparatifs pour la fête de lancement du livre.

##### **Scène 26.**

Pedro apprend qu'il n'est pas autorisé à aller à la fête.

##### **Scène 27.**

La fête commence.

##### **Scène 28.**

Le père, solitaire, prie pour que le livre ne sorte pas.

##### **Scène 29.**

Pedro est seul dans sa cellule.

##### **Scène 30.**

La fête.

##### **Scène 31.**

Le père s'est arrêté de prier.

##### **Scène 32.**

Pedro est seul.

##### **Scène 33.**

La fête continue.

##### **Scène 34.**

Pedro se suicide.

#### **Analyse de la cinquième partie**

Cette partie propose deux actions parallèles : l'angoisse de Pedro devant la fête de lancement du livre et, en contrepoint, les scènes où le père prie.

#### **Analyse globale**

Il s'agit ici d'un travail simple, basé sur un argument très complexe. Le personnage de l'éditeur est un peu artificiel et pas assez significatif. La figure du père devrait être mieux développée.

Cette structure ne montre pas assez le véritable potentiel de cette histoire.

Nous observons quand même comment on a placé des "accroches" avant chaque interruption. Nous considérons cette structure, à peine, comme un guide pour poursuivre notre travail. À partir de là, nous écrivons le premier scénario ; avant cela, on pourrait certainement revoir la structure et peut-être la recomposer.

La structure est seulement une orientation pour le scénariste. Ce travail, apparemment dépourvu de sens et d'élégance littéraire, sert de base au développement du premier scénario ; il est essentiel pour arriver à un bon résultat.

Il faut répéter ce genre d'exercice car il est très utile.

#### **Conclusions**

---

Ce chapitre fut consacré à l'action dramatique.

Nous avons défini l'action dramatique comme un enchaînement de faits et d'événements qui composent une histoire.

Nous avons jeté un rapide coup d'œil sur le théâtre grec, sur les théories d'Aristote et nous sommes arrivés à une définition du concept actuel du "plot" (ou intrigue), des noyaux dramatiques et des motivations.

Ainsi après avoir compris le **quelle**, le **où**, le **quand**, le **quoi** et le **qui**, nous avons ajouté le **comment**, sa définition et sa fonction.

Nous avons développé l'étude de la structure dramatique. Nous avons parlé des éléments nécessaires pour construire une structure (macrostructure et microstructure) et nous avons expliqué les concepts d'expectative ou d'attente, d'anticipation et de suspense.

Nous avons vu les critères nécessaires pour reconnaître une structure classique et nous les avons développés, point par point, nous avons illustré différents types de structures par des schémas et courbes dramatiques, représentant les valeurs dramatiques et les relations entre le public et la structure.

Les concepts de **plot** et de noyau dramatique ont été définis, classifiés et décrits suivant leurs formes et formats.

Nous avons parlé des recherches et de l'investigation que le scénariste doit mener avant de monter une structure ensuite, les principaux types de structures pour la télévision et pour le cinéma.

Nous avons décrit le processus et le temps de réflexion nécessaire pour créer une structure ; nous avons étudié la construction dramatique d'une structure pilote, point fondamental de ce chapitre ; nous avons introduit le concept de l'unité dramatique (la scène).

Les scènes ont été classifiées selon leur qualité : essentielles, de transition ou de liaison.

Finalement, nous avons analysé une structure pilote d'après une histoire de Michel Foucault.

## **Exercices**

---

Probablement, de tous les exercices proposés dans ce livre, ceux qui se rapportent à la structure sont les plus difficiles et les plus laborieux.

Dans une émission de Bernard Pivot, "Apostrophe", au cours d'une interview, Mario Vargas Llosa expliquait que la clé pour écrire un bon roman était de posséder une excellente structure, et il confessait qu'avant d'écrire, il avait étudié, en détail, les structures de l'œuvre de Flaubert.

Je propose ici exactement la même chose : étudier la structure dramatique des oeuvres d'autres scénaristes. A suivre, trois types d'exercice :

### **Exercice d'investigation**

Cela consistera à étudier des scénarios existants, des films et des séries en vidéo.

#### **- Cinéma**

On peut choisir toute une série de scénario et de films de Hitchcock, Truffaut ou Bergman.

Après les avoir lus ou regardés, posons-nous les questions suivantes :

1. Est-ce que le problème ressort clairement dès le début de la structure ?  
Est-ce vraiment un problème important ? Combien de scènes furent nécessaires pour exposer le problème ?
2. Combien y a-t-il de plots ? Quel est le plot principal ? Combien y a-t-il de noyaux dramatiques ?
3. Peut-on détecter un conducteur dramatique dans une scène spécifique ?
4. La crise est-elle bien située dans la structure dramatique ? Est-elle cruciale ? Combien de moments de crise existe-t-il dans la structure ?
5. Quelles sont les scènes essentielles ? De quelle manière a-t-on solutionné les passages de temps ?
6. Le conflit-matrice est-il au centre de la structure ?
7. L'apogée est-elle située correctement (c'est-à-dire juste avant le final ?  
Est-ce dramatiquement fort ?
8. Le dénouement est-il satisfaisant ? Donne-t-il la solution d'un plot ou d'un noyau dramatique de la structure ?

### **- Télévision**

Refaire le même exercice, en formulant les mêmes questions, à propos d'un épisode d'une série ou d'une mini-série que l'on peut revoir plusieurs fois en vidéo.

Il est intéressant de comparer la structure fermée d'un film d'environ cent minutes, à un épisode ouvert d'une mini-série d'une durée de cinquante minutes.

#### **Exercice de création d'une structure partielle**

C'est la suite de l'exercice précédent auquel on ajoute deux questions :

9. Quels changements pouvons-nous apporter à l'ordre et au contenu des scènes, sans briser la structure, la force de l'apogée et du dénouement ? C'est-à-dire, manipuler le début et le milieu de la structure sans détruire l'apogée et le final.

10. Quels changements pouvons-nous apporter à l'ordre et au contenu des scènes sans briser le début et le développement de la structure ? C'est-à-dire, manipuler l'apogée et créer un nouveau dénouement du conflit-matrice.

Par ces derniers exercices, n'importe qui peut devenir le collaborateur secret d'un scénariste professionnel. Il se peut aussi que la deuxième version soit plus intéressante et plus créative que l'original.

#### **Exercice de création d'une structure complète**

Il s'agit d'imaginer une structure originale.

Suggérons de commencer par une structure de 30 minutes, courte, simple, pour un épisode de télévision.

On peut décider que ce court épisode contiendra une interruption publicitaire au milieu et donc, il sera nécessaire de créer une accroche à ce moment.

Essayons d'éviter les histoires surréalistes ou excessivement fantaisistes. Le scénariste débutant comprendra déjà toute la difficulté de structurer une histoire avec des composantes crédibles.

Suivre le processus complet, jusqu'à la structure : idée, story-line, personnages, ...

## **Le temps dramatique**

## Quelques réflexions sur le "temps dramatique"

---

La notion de "temps dramatique" est complexe. On peut dire que chaque action dramatique se déroule durant un laps de temps déterminé, qui peut être long ou court, lent ou rapide. C'est ce qu'on appelle le **temps dramatique**. Chaque scène, chaque fragment de notre structure, possède un temps intérieur qui lui est propre, durant lequel les événements se déroulent. Ce laps de temps n'est pas réel ; bien qu'il donne la sensation de l'être.

Dans ce livre, nous avons déjà dit qu'écrire un scénario revenait à se poser constamment des questions. Aux questions, **quoi** (le conflit), **qui** (le personnage), **quand** (à quel moment), **où** (le lieu), **quelle** (l'action dramatique), **comment** (la structure), nous devons ajouter **combien** (en combien de temps cela se passe-t-il).

Le **combien** est le dernier facteur que nous avons à travailler. C'est la durée, le temps que nous allons attribuer à une action déterminée pour atteindre les objectifs dramatiques.

La notion de temps dramatique est présente dans chacune des parties de la structure et, par conséquent, dans le produit audiovisuel final. Donc nous pouvons dire qu'il existe **un temps dramatique total**, celui du film et **un temps dramatique partiel**, celui qui se passe à l'intérieur de chacune des scènes.

Le temps dramatique total est la somme des temps partiels. Un film dure à peine deux heures de projection, de temps réel, tandis que ce que nous voyons, le temps de l'action du film, qui évidemment n'est pas réel mais magique, de fiction, condense, durant ces deux heures, des jours, des mois, une vie entière ou même des siècles.

Il existe bien sûr quelques exceptions dont nous avons déjà parlé, "La Corde" de Hitchcock, où le temps réel de projection coïncide avec le temps de l'action dramatique. Mais il s'agit là de quelques exceptions. Le temps dramatique total, comme une somme de temps partiels, n'est pas un concept didactique, ni physique, ni mathématique mais bien une réaction sensorielle à ce que nous appelons le **rythme**.

À propos de "La Corde", Hitchcock avait fait le commentaire suivant : « la pièce de théâtre, de laquelle est tiré le film, se déroulait dans le même temps que l'action ; l'action était continue. Et je me demandais comment je pourrais la tourner de la même manière, en continu ? La réponse était évidente : il fallait filmer d'un seul et même plan continu, sans aucune interruption, le déroulement de l'histoire qui commençait à 19 h 30 et se terminait à 21 h 45. Il était pourtant impossible d'utiliser une bobine de telle dimension qu'aucune caméra, d'ailleurs, n'aurait pu supporter. Il m'est pourtant venu l'idée folle de faire un film qui ne contenait qu'un seul plan. Je trouvai le stratagème pour y parvenir. Aujourd'hui, quand j'y pense, je me rends compte que c'était complètement stupide, parce que cela allait à l'encontre de mes habitudes et de mes théories sur le suspense, la fragmentation du film et les possibilités de montage pour raconter une histoire ».

Le rythme est la qualité du scénario de pouvoir enchaîner un ensemble d'actions dramatiques dans une durée, un temps considéré comme idéal. Il est clair que cette notion de temps idéal est très variable, elle change avec les époques ; si on regarde un film réalisé en 1940 et si nous le comparons à un film actuel, nous remarquons à quel point, aujourd'hui, les actions se succèdent à une fréquence beaucoup plus rapide qu'il y a cinquante ans.

On peut dire que tous les produits audiovisuels ont un rythme, une somme de temps dramatiques partiels qui se déroule durant un temps idéal qui permet aux spectateurs de ressentir chaque scène avec l'intensité dramatique que le scénariste lui a attribuée.

Comme nous l'avons dit, le temps dramatique partiel est le temps intrinsèque de chaque scène. Il ne s'agit pas, comme on pourrait le penser, de sa "dimension". En effet une scène très courte peut nous donner une sensation d'ennui tandis que, au contraire, une scène longue de 4,5 ou même 10 minutes, peut proposer un tel éventail de réflexions et de sentiments tellement intenses qu'elle fait perdre la notion de temps réel.

En résumé, une scène courte n'est pas synonyme de temps réel court, et une scène longue ne reflète pas nécessairement un temps réel long.

Le temps est en soi un jouet de l'intelligence, comme le pense un personnage dans le film "Hiroshima, mon amour" : « comprendre la durée exacte du temps, comment le temps se précipite après sa lente chute inutile et puis qu'il vient à manquer, et pourtant fait souffrir : il s'agit sans aucun doute d'un jeu de l'intelligence ».

Le temps dramatique d'une scène est intimement lié au dialogue et aux informations qu'il transmet. Bref, le temps dramatique partiel, le "**combien**" (de temps) se construit, d'un point de vue formel, au moyen du dialogue.

Dans ce chapitre et dans le suivant nous allons analyser ce "**combien**" par l'étude du dialogue et de la scène.

Maintenant que nous avons vu comment se fabrique une structure, nous pouvons passer à la cinquième étape de la confection d'un scénario : le premier scénario, le brouillon, le premier traitement.

## **Le premier scénario**

---

Le premier scénario s'écrit à partir du principe suivant : la scène est l'unité dramatique d'un scénario. Quand nous parlons du premier scénario, nous parlons principalement des scènes. La scène c'est ce que l'on peut aussi appeler la subdivision de l'œuvre, la division de l'acte ou la division de l'action.

Le concept de scène varie avec le temps et les cultures. Pour certains, la scène est une portion continue d'action dans un même lieu. Au contraire, le théâtre français, définit la scène comme une portion du drame dans laquelle la composition d'un groupe de personnages ne change pas. D'après cette définition, quand un personnage sort de scène, on la considère comme terminée, bien que d'autres personnages soient encore là. Actuellement, au cinéma et à la télévision, nous nous basons sur la notion anglaise de la scène, c'est-à-dire, celle qui est déterminée par un lieu dans l'espace. Une fois encore, ceci est un principe de base et non un dogme.

Le premier scénario est donc le développement des scènes organisées dans la structure. C'est en fait, en principe, le texte d'un scénario prêt à être filmé ; mais comme il n'est pas encore révisé, ni repensé, ni corrigé, le premier scénario n'est donc pas considéré comme le scénario final (nous verrons cela au chapitre suivant).

## **Le dialogue**

---

Étymologiquement, dialogue vient du grec "dialogos", qui veut dire conversation. Le dialogue est un texte dramatique écrit pour être interprété par des acteurs et qui, dans le scénario, se soumet aux indications de chaque scène. Concrètement, le dialogue est un échange verbal entre les personnages ; la conversation se différencie donc des autres formes de discours dramatique ; tels que :

### **Le soliloque**

Un mot qui vient du latin et qui signifie "parler tout seul" ; un acteur, seul sur le plateau, exprime à haute voix, clairement, ses pensées et ses sentiments.

On trouvait cela habituellement dans le théâtre grec et. On en retrouve quelques traces dans le théâtre moderne et cela s'utilise encore au cinéma, avec parcimonie, et il arrive que ce soit très élégant.

### **Le monologue intérieur**

Dans un monologue, nous découvrons la pensée et les réflexions d'un personnage comme s'il se parlait lui-même. C'est le flux de la conscience. C'est un procédé intéressant lorsqu'il est appliqué à bon escient ; à utiliser avec modération.

### **Les chœurs**

C'est un ensemble vocal qui s'exprime par le chant ou la déclamation. Dans le théâtre classique c'était un groupe d'acteurs qui, aux côtés des acteurs principaux, représentait le peuple, racontant et commentant l'action. Bien que cela soit un peu passé de mode, c'est utilisé, avec brio, dans certaines comédies musicales (*par exemple, la séquence de Ascot, dans "My Fair Lady" ou encore "Maudite Aphrodite" de Woody Allen*).

## **La narration**

Elle consiste à relater des faits et des événements. Le narrateur peut-être présent à l'image ou en voix off.

Ces interventions, différentes de la conversation et du dialogue, doivent être utilisées avec une grande prudence, tant au cinéma qu'à la télévision.

Le dialogue est le langage essentiel du drame ; la manière dont il se construit reflète l'habileté du scénariste. Il y a même des spécialistes : les dialoguistes, des auteurs qui se dédient exclusivement à écrire des dialogues.

Le dialogue peut-être réaliste ou naturaliste, comme bien souvent dans les drames modernes ; à la télévision et au cinéma, il reflète la manière de parler de tous les jours, de l'homme de la rue.

On peut également écrire des dialogues littéraires, comme ceux de Shakespeare, ou en vers libres ou même en alexandrins (*comme le fit récemment Jean-Claude Carrière dans son adaptation de Cyrano de Bergerac*). Actuellement, c'est assez exceptionnel.

Le dialogue est le moteur de communication du scénario, il sert à caractériser les personnages, à donner des informations et à faire avancer l'histoire, en plus d'être l'un des fondements du "temps dramatique".

Un bon dialogue se nourrit des sentiments des personnages. Ce n'est pas un reflet logique des problèmes qui donneraient simplement des indications sur l'histoire, mais bien des voix et des sentiments qui rapporte ce qui arrive à chaque personnage, ce qu'ils ressentent dans l'action.

Bien souvent les fonctions du dialogue sont décrites de la manière suivante : caractériser les personnages, propager l'information et faire avancer le *plot*. Il ne faut pas oublier l'une des fonctions également essentielle du dialogue qu'est l'*humour*.

Depuis 1927, les films sont dotés d'une bande sonore, et ce n'est pas par hasard si on les appelle des "films parlants" ; ils remplissent trois fonctions :

- **La première** : caractériser. La manière dont un personnage parle nous indique s'il est cultivé, d'où il vient, quelle est sa profession, son âge et ses émotions.
- **La deuxième** : le dialogue aide à définir le *plot*. Ce que les personnages disent dépend de leur rôle dans l'histoire.
- **La troisième** : Relâcher la tension par le biais de l'humour. L'humour sert à nous rapprocher des personnages. Nous acceptons plus facilement un personnage après avoir rit de ou avec lui.

Le dialogue doit refléter les sentiments d'un personnage dans une situation déterminée.

## **Indications**

---

On doit déterminer l'état d'esprit et les dispositions d'un personnage avant d'écrire le dialogue proprement dit, c'est une sorte d'orientation pour l'acteur. Il faut réduire ces indications à l'essentiel, ce qui est indispensable à la compréhension du personnage et de l'action. Un scénario rempli d'indications peut ressembler à une recette cuisine, ce qu'il faut éviter.

La contribution des acteurs est essentielle pour la composition des personnages, leur manière de parler (donc les dialogues) et leur comportement.

Les indications sont importantes quand elles contribuent à créer et à définir l'atmosphère de la scène (voir les rapports entre scène et unité dramatique, dans le chapitre suivant).

Par exemple, une indication spécifique montre quel sera l'état d'esprit d'un acteur quand il dira :

**Arthur** (*nerveux*)

- J'ai déjà dit que je n'irai pas ! Cette maison me terrorise !

On peut également indiquer un changement d'intonation dans la manière de parler.

Par exemple :

**Arthur** (*nerveux*)

- j'ai déjà dit que je n'irai pas !

(*presque tremblant*) ou simplement (*changement de ton*)

- cette maison me terrorise ...

Le (*changement de ton*), est une indication qui n'est pas spécifique et que nous utilisons pour attirer l'attention de l'acteur et lui faire comprendre qu'une légère modification est nécessaire pour servir l'intensité dramatique.

Une troisième indication est appelée (*pause*) ou (*un temps*) ; cela veut dire, un moment de silence, une respiration, dans le dialogue.

Par exemple :

**Arthur** (*nerveux*)

- j'ai déjà dit que je n'irai pas !

(*Changement de ton*)

- cette maison me terrorise !

(*Pause*)

- elle me fait penser à un cimetière.

Les indications ne sont pas obligatoires mais on doit considérer qu'elles peuvent aider considérablement l'acteur en caractérisant son personnage et en dirigeant son action. Certains scénaristes sont très exigeants quant aux intonations et au rythme. Il est évident que cela est important mais il faut également faire confiance aux acteurs. Les bons acteurs comprennent la nécessité de ce genre de travail ; ils savent que les phrases poétiques doivent être dites d'une certaine manière, sur un certain rythme et les phrases courantes, d'une autre manière. Il ne s'agit pas simplement de l'intonation ; si vous êtes devant un écran de télévision ou de cinéma, vous suivez tout ce qui s'y passe ; au théâtre, c'est différent parce que les mots traversent l'espace et restent en suspens dans l'air. Au cinéma, quand les personnages disparaissent de l'écran, les mots ont tendance à mourir. Ainsi, il est bon de créer quelques pauses, de temps à autre, pour donner au spectateur la possibilité de réfléchir sur ce qu'il a vu. Ce qui donne au dialogue certain rythme, un certain style.

Le travail du scénariste est comparable à celui d'un horloger : l'auteur doit tisser très soigneusement les divers sentiments d'un personnage pour obtenir un mécanisme de données et de significations.

Le dialogue doit comporter de l'émotion, de l'intuition et de l'information (sur l'histoire).

Une des principales qualités du théâtre est précisément la perfection du dialogue. Pour écrire correctement des dialogues, il faut avant tout savoir **écouter** ; et pour cela, l'auteur doit être capable de capter tout ce qui se dit autour de lui, dans n'importe quel environnement.

Il existe les dialogues d'époque. Dans ce cas-là, en plus de lire des textes de cette époque, il faut faire une recherche linguistique.

Par exemple : un auteur recherche un dialogue pour les personnages d'un drame au XVIII<sup>e</sup> siècle. Que faut-il faire ? Premièrement, trouver un dictionnaire historique, qui servira de base, et étudier les termes qui étaient les plus utilisés à cette époque ; ensuite faire une enquête sur les faits historiques les plus significatifs de cette époque, ainsi que sur les données géographiques, pour savoir comment étaient les lieux, en ce temps-là. On peut trouver toutes ces données dans de bonnes bibliothèques publiques, inutile de dépenser son argent à acheter des livres, surtout, si on est un scénariste débutant.

En général, l'élaboration d'un dialogue est plus une question de sensibilité et de talent que d'information théorique (voir chapitre 10). La meilleure méthode pour écrire de bons dialogues est de lire du bon théâtre mais, avant tout, d'être à l'écoute de tout ce qui se dit autour de nous.

## **Dialogue : 10 problèmes fréquemment rencontrés**

---

Voici une liste de problèmes et d'erreurs à éviter : une dizaine de types de dialogues qui peuvent être inadéquats dans un certain contexte mais valable dans un autre. De cette manière on peut comprendre qu'une erreur ou un problème peut se transformer, dans certains cas, en solution.

### *Le dialogue littéraire*

C'est celui qui possède l'emphase d'un texte écrit. Il existe une différence essentielle entre textes écrits pour être lu et textes écrits pour être dit. Le premier, doit suivre rigoureusement les règles grammaticales. Par contre, le second se construit avec des phrases comportant souvent des incorrections grammaticales.

Le dialogue littéraire provoque toujours un commentaire critique : « personne ne parle de cette manière ». C'est un fait, personne ne parle comme il écrit.

Exemple :

**Lui :**

- Mon aimée, laisse- moi entrer s'il vous plaît. Je me sens très abattu. Mon amour pour toi m'envahit.

Cette manière de parler serait correcte s'il s'agissait d'un personnage comique ou pathétique. Dans le cas contraire, il serait bien plus cohérent de dire ceci :

**Lui :**

- Chérie, laisse-moi entrer. Je ne sais pas ce que j'ai mais je ne peux pas m'empêcher de penser à toi.

On peut donc se rendre compte que, quand nous écrivons, nous le faisons d'une manière différente de quand nous parlons normalement.

### *Dialogue haché (laconique)*

C'est un dialogue construit au moyen de phrases courtes.

Exemple :

**Lui :**

- J'ai faim

**Elle :**

- Moi aussi.

**Lui :**

- On va manger ?

**Elle :**

- Oui.

**Lui :**

- Maintenant ?

**Elle :**

- Oui, maintenant.

On appelle cela aussi "dialogue théâtral ultra-réaliste".

Au cinéma et à la télévision ce type de dialogue présente un problème pour le cadre ; la caméra doit sauter d'un personnage à l'autre, ce qui peut être fatigant pour le spectateur. Il serait plus correct d'opter pour la solution suivante :

**Lui :**

- J'ai faim. Si on mangeait ?

**Elle :**

- D'accord.

### *Dialogue répétitif*

C'est celui qui répète plusieurs fois la même chose mais de manière différente.

Par exemple :

**Lui :**

- J'ai vraiment aimé ce voyage ; ça m'a permis de me reposer. Je me suis vraiment reposé ; c'était un voyage formidable.

Il ne faut répéter l'information que si cela est absolument nécessaire, pour mettre un détail en valeur, insister sur un moment important ou définir le caractère d'un personnage. L'exemple ci-dessus est un cas typique de redondance, vu qu'il n'apporte rien nouveau.

### ***Dialogue long***

Le cas d'un personnage qui prononce un discours, raconte sa vie où ses problèmes, allongeant excessivement ses propos : cela risque d'être très ennuyeux ...

C'est une sorte de monologue qui peut être opportun s'il ne s'agit pas d'un discours philosophique ; à éviter absolument si l'on veut exprimer une émotion.

Un personnage qui raconterait sa vie dans un long monologue peut être justifié si cela apporte les informations indispensables à la compréhension de l'histoire ou si cela apporte des réponses à une forte attente créée auparavant. Mais attention, personne ne parle de lui-même avec emphase, à moins qu'il ne s'agisse d'un pédant.

Un dialogue est fait d'allées et venues, d'interruptions, de moments de dispute, d'échanges d'idées et d'émotions ; il faut éviter qu'il ne se prolonge de manière excessive sauf si cela est absolument nécessaire.

### ***Dialogue plat***

Tous les personnages parlent de la même manière. Les différences de personnalités sont effacées ; le dialogue est homogénéisé. L'unique exception à cette règle se trouve lorsque nous construisons un dialogue avec des personnages vraiment semblables, identiques dans leur comportement, leur culture ; par exemple : une communauté de robots, dans laquelle tous parlent et pensent de la même manière ; tous sont égaux.

#### ***Un mot pour un autre***

Chaque classe sociale ou groupe culturel utilise une terminologie spécifique, utilise certains mots à la place d'autres mots. Il s'agit d'expressions spécifiques utilisées dans un certain environnement, un lieu précis où l'histoire se déroule ; par exemple, la banlieue.

Dans ce cas précis, le scénariste qui a choisi de situer son histoire dans ce lieu précis, doit bien se documenter sur le sujet car l'erreur n'est pas admissible, le dialogue ne serait pas crédible. De ce point de vue, l'acteur peut-être d'un grand secours pour le scénariste en apportant son expérience d'interprète de divers types humains. Lorsque nous écrivons, il faut vraiment faire attention au vocabulaire et nous assurer que ce sont les mots justes pour tel personnage dans telle situation.

### ***Le discours***

C'est un mélange de dialogue littéraire, long et répétitif.

Cela s'utilise quand le personnage expose longuement un concept, en répétant et soulignant les règles, comme si, à la place de parler, il écrivait. Ce type de dialogue est très ennuyeux pour le public.

### ***Le dialogue inconscient***

Il se caractérise par un manque de contenu dramatique. Le personnage n'a rien à dire (aucun sentiment à transmettre, aucune action à commenter), et se perd, en essayant de se faire comprendre. Ce type de dialogue est utilisé dans les telenovelas, car il sert à allonger une action, une scène, pour compléter une durée imposée pour un épisode. Cela ne peut être utilisé que quand le risque d'une totale perte d'intérêt est écarté ; il ne faut pas que ça tue l'action.

### ***Le dialogue introspectif***

Ce n'est pas un monologue, mais simplement "parler tout seul". Il trouve son origine dans les fameux "apartés" du théâtre de boulevard. L'acteur s'écarte de la scène et s'adresse au public. Au cinéma et à la télévision, il ne faut l'utiliser que dans des cas très spécifiques, si on n'a pas opté pour un narrateur.

### ***Le dialogue impossible, artificiel***

C'est celui qui ne paraît pas réel, qui n'est pas crédible, qui n'a pas de raison d'être. Formellement il est correct, mais il lui manque quelque chose ; souvent, un manque de motivation et d'intention de la part du personnage. Dans ce cas, il est nécessaire de revoir l'histoire et de trouver les failles dans la trame, il s'agit certainement d'une erreur de structure.

## **Annotations**

---

Ces annotations ne sont pas des règles à suivre, seulement des éléments qui peuvent s'avérer utiles et qu'il est bon d'avoir présents à l'esprit quand nous composons un dialogue.

### **La continuité dans le dialogue**

Nous devons faire attention à ne pas perdre le fil du dialogue. Si, dans une scène, les personnages discutent, il est évident qu'ils ne peuvent pas immédiatement, dans la scène suivante, faire l'amour ; on ne pourrait imaginer cela que s'il s'agit d'un *flash-back* ou que la conversation traite d'une réconciliation après un conflit important. Il est important de respecter l'état d'esprit des personnages ou, mieux encore, la continuité de cet état d'esprit.

### **L'aspect visuel**

Au cinéma et à la télévision, le facteur visuel est plus important que l'aspect verbal. Si l'auteur réussit à faire passer une information visuellement au lieu de le faire verbalement, c'est préférable. Ainsi, l'expression silencieuse d'un personnage peut être plus significative qu'une longue phrase.

### **Qui est qui ?**

Il s'agit, ici, de l'éducation et du rang social des personnages. Ces informations doivent être précisées, sans quoi le personnage se retrouverait sans identité propre et, socialement, hors du contexte. Quand on nous présente quelqu'un, consciemment ou inconsciemment, nous le jugeons et nous tentons de le situer socialement. Le public a la même réaction face à un nouveau personnage, et nous ne pouvons pas le tromper. Dans la vie réelle, nous nous identifions (rang social, niveau intellectuel, profession, etc.), et nous le faisons de manière indirecte et naturelle, simplement par notre manière de parler.

Les informations sur un personnage doivent être données de manière subtile, au moyen du dialogue et dans le contexte du déroulement de l'action. Il ne sert à rien de présenter son CV, ce serait ennuyeux et totalement dépourvu d'émotion.

### **L'apogée**

Dans les dialogues de n'importe quelle scène, il existe un moment où l'intensité dramatique est plus forte ; c'est le point culminant qui doit être mis en valeur, autant que possible, en utilisant des indications destinées à l'acteur et au réalisateur (par exemple, on peut suggérer de faire un gros plan).

### **Les tics et les clichés**

L'usage de clichés ou tics verbaux, chez un personnage, dépend des décisions de l'auteur ; toutefois, cette utilisation doit correspondre à un caractère très marqué ; l'abus de clichés mène à la caricature, mais l'absence totale de clichés dénotera d'un manque de naturel.

D'un autre côté, il est intéressant de noter que tous les hommes, et par conséquent tous les personnages, ont leur manière propre de parler ; c'est-à-dire, que chacun de nous a l'habitude d'utiliser et de répéter un certain nombre de mots spécifiques. C'est un mécanisme verbal propre à chaque personnalité et qui la caractérise.

On peut, dans certains cas, créer un vocabulaire personnel pour certains personnages ; des mots ou des expressions qu'ils répètent systématiquement. On peut utiliser cela spécialement dans les longues séries, les telenovelas, pour donner un caractère fort à un personnage pour qu'il soit plus facilement identifiable, tout au long des nombreux épisodes.

### **L'accent**

A propos de l'usage de l'accent, il faut d'abord faire une sélection des mots typiques, les plus représentatifs, pour que le public identifie la région, le pays duquel le personnage est originaire.

Dans les films d'époque, on court le risque de perdre naturel et crédibilité. On n'utilisera pas le tutoiement s'il s'agit d'un Roi ; il faut trouver des mots justes et respectueux qui caractérisent la situation. Il faut toutefois moderniser une manière antique de s'exprimer, sans que cela dénature l'histoire et en diminue l'impact.

À propos des dialectes, un auteur italien disait : « la différence essentielle entre le dialecte et la langue est qu'aucun ouvrage philosophique ou scientifique ne peut être écrit en dialecte ». Pourtant, certains films peuvent être écrits en dialecte, c'est une option. Il est parfois intéressant de regarder un film marocain ou africain dans lequel la manière de parler paraît "bizarre" et donne à la scène une autre dimension du temps dramatique qui peut séduire et surprendre parce que ce n'est pas ce à quoi on est habitué.

Le défaut de prononciation est un choix délibéré de l'auteur pour caractériser fortement un personnage. Il faut toutefois que cela soit justifié dans l'histoire ; si cela est gratuit, ça devient très énervant pour le spectateur.

### **Le dialogue et les accroches**

Il faut soigner tout particulièrement les moments importants du dialogue. Par exemple, le moment d'une révélation. Ce sont des moments d'émotion qui peuvent être très attractifs à la fin d'une scène. C'est ce que l'on appelle les "**accroches** du dialogue", qui maintiennent le suspense et créent une attente chez le spectateur. Cela peut également servir de "teasing", à la fin d'un épisode d'une série, ce qui permet de relancer l'épisode suivant. Attention donc, aux mots utilisés dans ces moments.

### **Les "dessous du texte"**

C'est ce qui est implicite dans le texte, ce qu'on peut lire "entre les lignes".

Cela peut se manifester par des gestes, l'attitude d'un personnage ou par un "laisser entendre que" dans le dialogue. Faire en sorte que le public se rende compte que le personnage fait passer un message - ou révèle son identité ou tout autre secret - à un autre personnage ou au public - pendant une conversation avec son interlocuteur.

### **"Téléphoner" une information**

On doit éviter de donner des informations capitales de manière trop directe. Ainsi, un personnage fera connaître public que, untel est parti, que Pierre a une relation avec Marie, etc. Si nous devons donner une information importante au moyen d'une réplique, il faut éviter qu'elle soit "téléphonée" (ce qui n'a rien à voir avec le téléphone) c'est-à-dire, donner trop d'informations et de manière trop évidente, trop explicite et directe.

Une autre manière de "téléphoner" est de terminer une scène avec un personnage qui dit : « Marie vit actuellement dans le sud, dans un château, et elle est très triste », et la scène suivante, montre immédiatement une grande propriété dans le sud où l'on voit Marie, assise dans le jardin, en train de pleurer. Dans ce cas, les dernières paroles du personnage nous amèneront, sans surprise, à la scène de la « tristesse de Marie ». C'est ce que l'on appelle une scène "téléphonée" : il n'y a aucune surprise et aucun impact (on tue l'effet) ; il n'y a même pas un contraste ou une contre-information (Marie, dans la scène suivante, par exemple, pourrait apparaître heureuse ce qui changerait complètement le sens de la scène et de l'enchaînement).

D'une manière générale, il faut éviter de "téléphoner" une information ou une action : éviter que ce qui va suivre ne soit trop évident, "attendu".

### **Ponctuer ou ne pas ponctuer**

Certains auteurs aiment bien ponctuer le dialogue par des interjections, des exclamations, des interrogations, des points et des virgules et autres indications, etc.

D'autres, au contraire, en font l'économie. Il n'existe pas de consensus dans ce domaine. Ponctuer, pourtant, est une manière de rythmer le dialogue, de donner des indications d'interprétation à l'acteur et de dramatiser le texte. C'est très utile quand on travaille pour la télévision où les méthodes de tournage sont plus industrielles et plus rapides.

Dans tous les cas, texte ponctué ou non, l'intonation et l'intensité du dialogue restera en grande partie du domaine de l'interprétation de l'acteur.

### **Limitations du dialogue pour les enfants**

Lorsque des enfants interviennent dans l'histoire, ils ne doivent dire que le strict nécessaire, c'est-à-dire : peu. Ceci concerne surtout les difficultés de direction d'acteur (il est très difficile de diriger les enfants) ; parce qu'on ne rencontre que très rarement l'enfant-acteur-prodige.

Généralement, les enfants sont intimidés et perdent toute spontanéité devant l'énorme machine qu'est un tournage en studio. Il est évident qu'il existe des exceptions.

Hitchcock disait : « il y a trois choses qui ne doivent jamais rentrer dans un studio : les enfants, les chiens et Charles Laughton ! ».

### **Le téléphone** (*ici, il s'agit bien d'un vrai téléphone*)

Les réalisateurs ont l'habitude de dire qu'aucun auteur ne sait écrire un bon dialogue téléphonique, que ce type de dialogue paraît toujours artificiel. Vrai ou non, on doit considérer cela avec beaucoup de prudence. Dans la majorité des cas, le téléphone est utilisé pour informer ou orienter le public, mais jamais à l'apogée de l'histoire ; une confrontation, face à face, des personnages est préférable. N'utilisez le téléphone que si c'est indispensable et ce doit être court (on peut parfois utiliser un split-screen (l'image est divisée en deux et on voit les deux interlocuteurs, au téléphone, en même temps dans des lieux différents)).

## **La microstructure de la scène**

---

Comme nous l'avons dit, pour ajouter le "**combien**" (le temps dramatique) à notre premier scénario, nous devons créer des dialogues pour construire la scène.

Dialogue et construction de scène se superposent totalement : c'est la même et unique opération. Mais avant de commencer à écrire, une scène se structure mentalement - on parle ici de la microstructure de la scène - afin de trouver la meilleure solution et atteindre son objectif dramatique.

Nous avons déjà vu que le corps du scénario est composé de scènes, et que la scène est une action continue à l'intérieur d'un espace géographiquement défini. La scène est donc, une unité dramatique du scénario.

Quand nous écrivons un scénario nous savons que chaque scène a sa raison d'être, ne fût-ce que pour marquer un passage de temps. De cette manière nous avons des scènes explicatives, de passage, d'apogée, etc. (essentielle, d'intégration ou de liaison et de transition).

L'élaboration d'une scène, exactement comme l'élaboration du scénario, présuppose une structure.

Toutes les actions humaines qui se déroulent dans un espace limité, ont un début, un développement et une fin. De cette manière, en dramaturgie, chaque scène possède son unité propre dans un espace de temps déterminé. Un exemple : dans une maison, il se passe des choses différentes, simultanément dans des lieux différents :

- 1/ Il y a un voleur sur le toit.
- 2/ Il y a un professeur qui donne un cours dans une classe.
- 3/ Il y a un élève dans les toilettes.

Ces actions simultanées doivent être structurées suivant un ordre déterminé. On ne peut pas montrer cette simultanéité, à moins d'avoir un écran divisé en trois parties, ce qui n'est pas une solution. Toutes ces actions (le voleur, le professeur et l'élève) ont un début, un développement et une fin.

Ainsi :

- 1/ le professeur entre dans la classe, salue les élèves, donne son cours, termine son cours et s'en va.
- 2/ le voleur monte sur le toit, fait quelques pas, glisse et manque de tomber, arrive à l'autre extrémité du toit et descend par l'échelle.
- 3/ l'élève entre dans les toilettes, s'approche du lavabo, ouvre le robinet, se lave le visage, ferme le robinet, s'essuie le visage et sort.

Toutes ces actions ont un commencement (A), un développement (B) et une fin (C) et

chacune de ces parties peut contenir les divisions suivantes :

**début (A) :**

- présentation : nous présentons les personnages
- identification : nous identifions le lieu de l'action et les personnages
- ouverture : la scène commence
- entrée du personnage : le personnage parle et/ou agit
- exposé des motifs : le conflit se déroule

**développement (B) :**

- évolution : évolution de l'action
- événement : ce qui arrive
- évolution des motifs : la situation s'aggrave
- déchaînement : apogée de la situation et de l'action
- séparation : changement d'explicative, d'attente

**dénouement final (C) :**

- fermeture : l'action se termine
- transition : scène de transition pour l'épisode suivant
- question : une question reste en suspens, sans réponse
- révélation : on apprend quelque chose que l'on ne connaissait pas
- final : la scène se termine.

Nous souhaitons maintenant mettre, dans la scène, quelques-unes des actions que nous avons décrit plus haut, c'est-à-dire, ce qui se passe dans ou autour de la maison. Nous pouvons y mettre toute l'action ou une partie de l'action mais en respectant strictement l'ordre chronologique.

D'un point de vue dramatique, on peut composer une scène d'innombrables manières différentes. Voyons quelques-unes de ces options. Par exemple, le voleur sur le toit :

**Première option** : la scène classique qui commence par A (début) :

- A. le voleur monte sur le toit
- B. il glisse et manque de tomber
- C. il arrive de l'autre côté du toit et descend par l'échelle

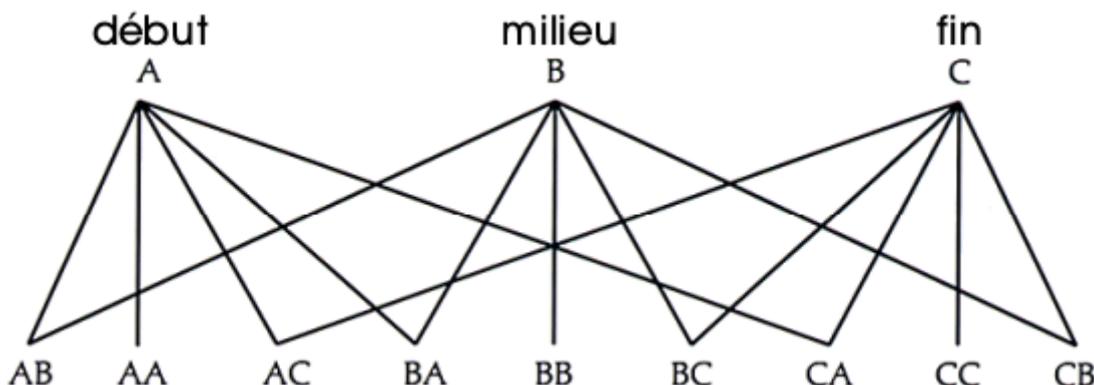
**Deuxième option** : la scène commence par B (déroulement) :

- B. le voleur glisse et manque de tomber
- C. il arrive de l'autre côté du toit et descend par l'échelle

**Troisième option** : la scène commence par B, retour à A, et se termine en C :

- B. le voleur glisse et manque de tomber
- A. il regarde derrière lui et remarque qu'il a laissé des traces de pas
- C. il arrive de l'autre côté du toit et descend par l'échelle.

Prenons maintenant, séparément, le commencement, le déroulement et le final de l'action et assemblons ces parties deux par deux ; nous obtenons les autres possibilités. La structure des scènes pourrait ressembler à ceci :



- Scène AA : la scène s'ouvre et se ferme dès le début de l'action  
Ex. le voleur monte sur le toit / Cut
- Scène AB : ouverture au début et fermeture au développement  
Ex. le voleur monte sur le toit, il glisse et manque de tomber / Cut.
- Scène AC : ouverture au début et fermeture au final  
Ex. le voleur monte sur le toit et repère l'autre côté par où il va descendre / Cut.
- Scène BA : ouverture au développement et fermeture sur le début de l'action  
Ex. le voleur glisse ; manque de tomber : il regarde derrière lui est voit qu'il a laissé des traces sur le chemin / Cut.
- Scène BB : ouverture fermeture dans le développement  
Ex. le voleur glisse ; il se rattrape pour ne pas tomber et au même moment, on entend les sirènes des voitures de police / Cut.
- Scène BC : ouverture au développement et fermeture au final  
Ex. le voleur glisse ; il tombe mais réussi à s'agripper ; il se rétablit, arrive à l'échelle et descend / Cut.
- Scène CA : ouverture avec le final et fermeture avec le début  
Ex. le voleur arrive au bas de l'échelle et il remarque des traces de pas qu'il a laissé derrière lui sur le chemin / Cut.
- Scène CB : ouverture avec le final et fermeture au développement  
Ex. le voleur est sur l'échelle et voit un morceau de son vêtement déchiré qui l'a fait glisser / Cut.
- Scène CC : ouverture et fermeture avec le final de l'action  
Ex. le voleur se dissimulant, descend l'escalier de manière suspecte / Cut.

Nous venons de voir que la combinaison d'à peine deux éléments peut donner plusieurs scènes différentes. De toute manière, le procédé de création de la microstructure d'une scène suit le principe suivant :

1. Nous imaginons quelle est l'action, en réalité.
2. Nous sélectionnons une partie de cette action et nous montons la scène.
3. La scène a sa propre raison d'être.
4. La scène a pour fonction de faire avancer notre histoire.
5. La scène a un objectif clair.

### **L'objectif et la fonction de la scène**

Chaque scène possède un point capital, qui est sa raison d'être, qui peut être exprimé dans le dialogue, dans l'image et le son, par les personnages, le temps et le rythme de la scène ou tout autre élément.

Par exemple : la scène du voleur sur le toit aurait pu être pensée de manière découvrir qu'il a un bras artificiel ; une donnée très importante pour le déroulement de l'histoire.

Le scénariste doit connaître l'objectif dramatique d'une scène ; et le réalisateur, au tournage et au montage, doit l'accomplir.

Quand nous voyons un produit audiovisuel terminé, nous pouvons vérifier si la réalisation a atteint l'objectif dramatique désiré. Si c'est le cas, nous pouvons dire que la scène a rempli sa fonction dramatique.

En résumé : nous écrivons scène en vue d'un objectif dramatique.

Il peut arriver que réalisateur n'identifie pas le moment capital, le message essentiel de la scène ; s'il n'accentue pas les instants pertinents des événements en question, il dénature la raison d'être de la scène.

Le moment capital d'une scène est l'apogée de la scène ; ce n'est pas nécessairement un point d'extrême intensité dramatique, mais bien le "pourquoi" de cette scène, son objectif principal.

Le scénariste décide de ce qu'il veut montrer dans la scène et de l'effet qu'il recherche mais il ne doit pas perdre de vue que, en fin de parcours, c'est le réalisateur qui doit montrer cela, les acteurs qui doivent l'interpréter et, ce sont eux qui doivent réussir à rendre la fonction essentielle de la scène.

Le point capital de la scène est intimement lié au "temps dramatique" qui, pour sa part, se déroule suivant un rythme donné. On peut encore ajouter, que le point culminant d'une scène peut être simple ou multiple.

La relation entre le fragment choisi dans l'action et la scène elle-même est le fait du talent du scénariste, de sa capacité à créer une synthèse de l'action.

Exemple de scène contenant plusieurs points culminants  
(*extrait d'une série brésilienne / auteur : Doc Comparato*).

## "Malu Mulher"

**Scène 12** (intérieur / salle d'attente / clinique / jour).

Ambiance froide ; carreaux de céramique blancs ; tout est très propre. Au fond, un lit, et un rideau qui peut le dissimuler. Pendant que le médecin, de dos, est en train de se laver les mains. Maria donne cinq billets de 100 \$ à l'infirmière qui les compte avant de s'en aller. Maria porte une robe blanche assez longue. Le médecin a une quarantaine d'années, il est élégant, il porte une veste courte bien ajustée ; il est très sympathique. Malgré cela, Maria ne se sent pas très à l'aise.

### **Le médecin**

- Vous êtes certaine de ne pas vouloir connaître la joie d'être mère ?

Maria se sent encore moins à l'aise.

### **Le médecin**

- D'accord ... Chacun à ses raisons... Bien ; maintenant, relaxez-vous... Dans une heure, au maximum, vous serez à la maison. Il faudra bien vous reposer. Pas de bain chaud ! Vous pouvez-vous laver les cheveux, mais seulement à l'eau froide, d'accord ?... (*Il écrit quelque chose sur un bout de papier et lui donne*). Voilà le médicament, Metagrin, prenez-en toutes les six heures jusqu'à la fin du flacon. Si vous ne le prenez pas, l'utérus ne se contractera pas et vous risquez l'hémorragie.

Le médecin lui propose son bras et ils vont jusqu'au fond de la salle. Maria ne peut s'empêcher de regarder le lit. Le médecin tire brusquement le rideau, devant le lit, masquant la scène.

On entend une respiration et des battements de cœur (*amplifiés*). Détail des courroies et des mains qui attachent Maria sur le lit. Elle regarde le plafond, tente de concentrer toutes ses forces pour pouvoir supporter l'expérience.

Une anesthésiste, surgie de nulle part, vêtue de blanc, prend le bras de Maria.

### **L'anesthésiste**

- Respirez profondément, ma fille...

Détail de l'aiguille de la seringue.

Image subjective de Maria. Point de vue depuis le lit. On voit l'image du médecin et de l'anesthésiste déformée par un grand angle. L'image devient de plus en plus floue.

### **Cut.**

Dans cet extrait, on voit comment on a "passé" diverses informations au public :

1. Le personnage s'apprête à se faire avorter.
2. Elle avait peur et hésitait.
3. Description et atmosphère d'une clinique clandestine.

## **Le travail de ré-écriture**

---

L'étude de la microstructure de la scène est complexe ; c'est du domaine des idées et de la sensibilité. Il n'existe pas de recettes pour écrire une bonne scène. Tout le monde peut se rendre compte si une scène est bien montée et si elle est dramatiquement efficace ; celle qui est mal construite, fatigue et ennuie.

Une scène doit véhiculer des éléments importants de l'histoire ; elle doit avoir une fonction claire et objective.

Les différents moyens pour y arriver sont nombreux et cela dépend surtout de la capacité du scénariste à placer correctement plusieurs objectifs dramatiques dans la même scène. Il faut toujours se souvenir que la scène fait partie d'un tout (l'histoire) et qu'elle doit s'intégrer à cet ensemble.

Pour arriver un bon résultat, le scénariste doit compter sur une arme : le travail de ré-écriture.

Attention à la scène qui peut être éliminée sans altérer l'ensemble. Il est évident qu'elle ne possède aucun objectif ni aucune raison d'être et donc, elle ne doit pas faire partie du scénario. Attention aussi, à la tendance de remplir le scénario de scènes de passage de temps.

Quand il écrit une scène, le scénariste doit toujours avoir présent à l'esprit, ceci : comment vais-je composer cette action (construire la scène) de manière concise, vraisemblable, forte et juste dramatiquement ?

## **Analyse**

---

Chaque fois que nous la réécrivons, nous repensons l'objectif dramatique de la scène, nous augmentons la complexité du personnage et nous arrivons à des moments dramatiques plus profonds. Il est clair que le fait de réécrire a ses limites, à partir desquels le dialogue commence empirer et, même, la scène de perdre son objectif principal.

Combien de fois devons-nous donc réécrire ?

Cela dépend, mais normalement, il est conseillé de le faire au moins une fois.

Comme exercice d'analyse, nous prendrons six scènes au premier stade de l'écriture et ensuite, après avoir été réécrites, dans leur troisième version.

Il s'agit de scènes extraites d'une série télévisée espagnole :

### **Première analyse**

#### **"ARNAUD".**

Série dramatique se passant au moyen âge,  
en six épisodes, pour la télévision.

Premier épisode : la mort de Arnaud.

#### **101. Extérieur. Le château de Arnaud. Jour.**

---

Plan général du château.

En surimpression : château du Seigneur Arnaud.

**Cut**

#### **102. Intérieur. Appartements de Chantal. Château de Arnaud. Jour.**

---

Chantal, 30 ans, épouse de Arnaud, est dans sa chambre. Elle est angoissée parce qu'elle a beaucoup de choses à faire, en même temps ; elle en train de peigner les cheveux d'une petite fille de huit ans.

La servante aide une petite fille plus âgée, dix ans, à s'habiller.

Bernard, un jeune homme de 17 ans, serviteur de Arnaud, est plus intéressé à palper un vêtement fait de tissu fin, étendu sur le lit, que d'écouter les ordres que lui donne Chantal.

La fille la plus jeune se demande pourquoi sa mère lui tire si fort les cheveux, au point de lui faire mal.

**Chantal.**

- Reste tranquille. (à la fille la plus âgée) Et toi, ça suffit. (À Bernard, en criant) Bernard ! Va attacher les chiens avant que les invités n'arrivent.

**Bernard.**

- Les invités, cela fait un moment qu'ils sont arrivés, Madame.

**Chantal.**

- La garde est déjà revenue ? (À la fille plus petite) reste tranquille !

**Bernard.**

- Oui, Madame, mais je ne les ai pas vus.

**Chantal.**

- (à Bernard qui n'arrête pas de palper le vêtement) Arrête donc ! Sors, et va attendre ton maître sur la route !

**Bernard.**

- (A voix basse) Je vois que je vais être privé de fête ...

**Chantal.**

- Sors ! Et fait ce que je te demande !

Bernard sort, de mauvaise humeur et manque de renverser Garcia, la belle-sœur de Chantal.

Garcia, 30 ans, de haute noblesse (c'est la cousine du Comte de Barcelone). Elle est très belle, c'est la belle-sœur de Arnaud ; elle vient d'arriver au château.

**Garcia.**

- (Aux deux petites filles). Bravo ! On dirait deux princesses ! (Elle caresse la fille la plus petite, celle que Chantal est en train de peigner, puis elle rajuste la robe de la plus âgée).

**Chantal.**

- Deux princesses qui ne savent pas se tenir tranquilles.

**Garcia.**

- (Elle prend le peigne des mains de Chantal et fini de peigner la petite). Laisse, Chantal, je vais t'aider.

Chantal, préoccupée, prend un bracelet et se le passe au poignet.

**Garcia.**

- (Regardant Chantal). Belle-sœur, qu'est-ce que tu as ?

**Chantal.**

- Rien, Garcia. Et Éric ? Où est-il ?

**Garcia.**

- Comme toujours, parlant de ses affaires avec les nobles. Je vais monter.

**Chantal.**

- (Aux filles). Dépêchez-vous ! L'Abbé doit être arrivé.

**Garcia.**

- (Ironique). Et Arnaud ? Il n'est pas venu m'accueillir. Où est-il ?

Chantal regarde Garcia, manière de dire, « je n'en sais rien ! ».

**Cut.**

### **103. Intérieur. Dépendances du château de Arnaud. Escalier. Jour.**

---

Garcia, tenant ses petites nièces par la main, descend l'escalier. Elle les réprimande doucement.

**Garcia.**

- (A la nièce la plus âgée). Et tu dois leur dire « soyez les bienvenus dans notre château, mes Seigneurs », et tu fais une révérence.

**La nièce la plus jeune.**

- Et moi ? Qu'est-ce que je dois dire ?

Elles disparaissent plus bas dans l'escalier. La caméra, dans un plan légèrement en plongée, cherche Chantal qui est en train de parler avec son frère, Éric.

**Éric.**

- (Apaisant). Ce n'est pas la première fois qu'il fait ça, ma sœur...

**Chantal.**

- Mais aujourd'hui c'est différent. Il vous a tous convoqués ici, et tu vois, il n'est pas là. Cela fait trois jours qu'il n'est pas venu au château. Qu'est-ce que je dois faire, Éric ?

**Éric.**

-. Rien. Il va arriver.

Chantal, inquiète, se tord les mains pendant quelques secondes.

**Chantal.**

-. Éric, tu sais quelque chose ?

**Éric.**

-. Non. Que veux-tu que je sache ?

**Chantal.**

-. (Sans regarder Éric). Je ne sais pas...

On entend des voix venant de l'extérieur.

**Éric regarde par la fenêtre.**

**Éric.**

-. C'est l'Abbé qui arrive.

**Chantal.**

-. Et maintenant ? Qu'est-ce que je lui dis ?

**Cut.**

#### **104. Extérieur. Le patio du château de Arnaud. Jour.**

---

L'Abbé arrive accompagné du moine Jeronimo, du même âge que lui ; ils ont l'air préoccupé, tourmenté. Le patio est déjà plein de monde : beaucoup de nobles, des soldats de Arnaud et Éric, les serviteurs du château, des paysans. Beaucoup d'entre eux sont en train d'écouter attentivement un conteur qui, s'accompagnant d'un petit tambour, raconte une histoire de héros.

Au milieu du patio, une cloche toute neuve est pendue à deux grosses poutres, le tout est orné de fleurs.

Tout le monde s'approche de l'Abbé qui, de la main, bénit les enfants.

L'Abbé s'approche de la cloche. Il s'arrête et regarde autour de lui.

**L'Abbé.**

-. (Plaisantant à demi). Où est le Seigneur du château, qui ne sort pas pour m'accueillir ? Peut-être qu'aujourd'hui, mon neveu est trop occupé à combattre des infidèles ?

L'assistance rit de la plaisanterie.

**Cut.**

#### **105. Extérieur. Un croisement de chemins. Jour.**

---

Silence.

Bernard, au sommet d'un rocher, regarde alentour. Brusquement, son expression change. Il descend du rocher et s'enfuit en courant.

**Cut.**

#### **106. Intérieur. Salle du château de Arnaud. Jour.**

---

L'Abbé fait les cents pas au milieu de la famille et des nobles. Il est très contrarié par l'absence d'Arnaud. Silence. On entend à peine le bruit des pas de l'Abbé.

**L'Abbé.**

-. (Contrarié, mais paternel). C'est quoi une cloche ? C'est comme la croix, un symbole de la chrétienté. Je fais le chemin depuis l'abbaye jusqu'ici pour la bénir, et le Seigneur du château n'est pas là ! Eh bien il n'y aura pas de bénédiction de la cloche !

Murmure général de déception.

**Éric.**

-. Mais, l'Abbé, nous...

**L'Abbé.**

-. Toi, Éric, tais-toi !

L'Abbé regarde Chantal qui a la tête baissée, donnant les mains à ses filles. Il change de ton pour la rassurer.

**L'Abbé.**

-. Écoute, qu'est-ce qui est le plus important : que le seigneur qui devrait être ici, n'y est pas, ou que moi je cesse de remplir les obligations de Pasteur de ce bon troupeau ?

**Cut.**

### **Observations**

- La première scène a pour objectif de situer l'endroit où se déroule l'action.
  - La deuxième, montre les préparatifs d'une fête et que, Arnaud, le maître du château, a disparu. Il y a dans cette scène un manque d'atmosphère. Le dialogue est très pauvre, du point de vue des informations sous-jacentes et des véritables intentions et sentiments des personnages.
  - Dans la troisième scène, le dialogue, entre Éric et sa sœur Chantal, écrit pour créer une expectative, une attente, est trop évident ; dans le sens où on pressent déjà Éric comme le coupable de la disparition de Arnaud.
  - Dans la quatrième, ce que dit l'Abbé sert à peine à l'identifier comme étant l'oncle de Arnaud. L'objectif dramatique de cette scène est pauvre.
  - Dans la cinquième scène, il n'y a pas de dialogue. L'objectif est de créer une expectative sur ce que Bernard a vu.
  - Dans la dernière scène, on a tenté de décrire le caractère hésitant de l'Abbé ; mais le résultat n'est pas satisfaisant.
- D'une manière générale, les scènes ne sont pas assez travaillées, des dialogues sont pauvres et les actions sans beaucoup d'atmosphère.

### **Deuxième analyse**

Les mêmes scènes ont été réécrites deux fois et le produit final est le suivant :

#### **101. Extérieur. Le château de Arnaud.**

---

Plan général du château.

En surimpression : "Château du Seigneur Arnaud"

**Cut.**

#### **102. Intérieur. Appartements de Chantal. Château de Arnaud. Jour.**

---

La chambre de Chantal est le lieu le plus chaleureux et le plus intime du château. Un rideau, actuellement ouvert, sépare l'endroit où se trouvent les lits des deux petites filles de Arnaud et de Chantal.

Chantal, 30 ans, épouse de Arnaud, est dans la chambre. Elle est angoissée parce qu'elle doit penser à beaucoup de choses en même temps. Elle est en train de peigner sa fille cadette, Raymonde, 8 ans. La servante aide la fille aînée, Laetitia, 10 ans, à s'habiller.

Bernard, un jeune homme de 17 ans, serviteur de Arnaud, est en train de palper le tissu précieux d'un vêtement qui se trouve sur le lit.

Raymonde se demande pourquoi sa mère lui tire ainsi les cheveux et lui fait mal.

**Chantal.**

-. Ne bouge pas la tête.

**Raymonde.**

-. Mais tu me fais mal, maman ! Tu ne sais même pas me peigner !

**Chantal.**

-. (À Laetitia qui joue avec Bernard et n'arrête pas de bouger). -. Et toi, Laetitia, ça suffit ! (À Bernard). Bernard...

**Bernard.**

-. Oui, Madame. J'ai déjà attaché les chiens et les invités sont arrivés.

**Chantal.**

-. Bernard, et les gardes ? (À Raymonde). Reste tranquille !

**Bernard.**

-. Ah oui ; ils sont déjà entrés. Il n'ont rien trouvé dans la forêt.

**Chantal.**

-. (À voix basse) -. J'aimerais bien savoir où il est... (À Bernard qui l'énerve). Va-t'en. Va sur la route et attend ton maître.

**Bernard.**

-. (Énervé). Mon maître n'aime pas que je le surveille, Madame. Il dit toujours que...

**Chantal.**

-. (Interrompant Bernard). Fait ce que je te dis. Allez ! Bouge-toi !

**Bernard.**

-. (Sortant, à voix basse). Je vois que je vais être privé de fête...

**Chantal.**

-. (Aux filles). Si vous n'arrêtez pas de bouger on n'aura jamais fini !

Bernard sort. Garcia entre. Garcia, 30 ans, de haute noblesse (c'est la cousine du Comte de Barcelone), est très belle, c'est la belle-sœur de Arnaud et de Chantal ; elle vient d'arriver au château.

**Garcia.**

-. (Joyeuse, elle salue tout le monde). Chantal ! Ne réprimande pas mes petites nièces.

**Laetitia.**

-. Ma tante ! Est-ce que tu aimes ma robe ? C'est maman qui l'a faite.

**Raymonde.**

-. Pour moi, elle n'en a jamais fait !

**Garcia.**

-. On dirait deux princesses !

**Chantal.**

-. Deux princesses qui n'arrêtent pas de bouger. Dans cette maison, personne ne m'obéit, belle-sœur. Et Éric ?

**Garcia.**

-. Ton frère ... toujours, en train de parler de chasse avec les nobles. Il va monter. (Une pause). Et Arnaud ?

Chantal ne répond pas. Garcia s'approche d'elle.

**Garcia.**

-. (Prenant le peigne). Je vais t'aider, Chantal... (Après une pause). Tu as les mains froides.

Chantal, préoccupée, prend un bracelet et se le passe au poignet.

**Garcia.**

-. Chantal, je te vois angoissée...

Chantal se tort les doigts nerveusement.

**Chantal.**

-. Une angoisse qui ne me quitte pas depuis un certain temps. Je ne suis pas heureuse...

**Garcia.**

-. Oui, le temps... (Elle change de ton, pratique, montrant les petites filles). Laisse donc ces histoires ! Toi, au moins, tu as deux petites filles. C'est ça le bonheur !

**Chantal.**

-. (À part, à Garcia). Arnaud n'est pas venu au château depuis deux jours...

**Cut.**

### **103. Extérieur. Un croisement de deux chemins. Jour.**

---

Silence.

Bernard, assis au sommet d'un rocher, est très contrarié de ne pas pouvoir assister à la fête. Il prend de petites pierres et les jette devant lui le plus loin possible...

Soudainement, son expression change, elle exprime la surprise et l'étonnement. Il a vu quelque chose au loin. Il se lève, regarde et s'enfuit en courant. **Cut.**

### **104. Intérieur. Dépendances du château de Arnaud : l'escalier. Jour.**

---

C'est un escalier étroit, obscur, éclairé seulement à la lumière de quelques bougies.

Garcia, tenant ses deux petites nièces par la main, descend l'escalier. Elle leur donne des conseils, gentiment.

**Garcia.**

-. (Aux petites nièces). Vous devez lui dire : « Révérend Abbé, soyez le bienvenu dans notre château » et après, il faut lui baiser la main.

Elles disparaissent plus bas dans l'escalier. La caméra, en plongée, recherche Chantal qui est en conversation avec son frère, Éric.

**Éric.**

-. (Apaisant). Ce n'est pas la première fois que ça lui arrive, ma sœur. Il doit être sur le point d'arriver.

**Chantal.**

-. En train d'arriver... Arnaud vous a tous convoqués ; il a fait venir les paysans, les nobles, et même son oncle, l'Abbé. Ils vont tous me demander où se trouve mon mari. Éric, qu'est-ce que je vais leur dire ?

**Éric.**

-. Tu ne leur diras rien du tout, Chantal ; je vais leur parler ; j'inventerai ce qu'il faut. Ma petite sœur, n'ai-je pas toujours fait ce qui est bon pour toi ? N'avons-nous pas toujours été unis ?

Chantal, inquiète, se tord les mains pendant quelques secondes.

**Chantal.**

-. Est-ce que tu sais quelque chose sur les raisons de l'absence de Arnaud ?

**Éric.**

-. Non. Qu'est-ce que tu veux que je sache ?

Chantal baisse les yeux. Elle ne dit rien.

**Éric.**

-. (Lui relevant le visage de la main). Allez, fais-moi une mine réjouissante... Que j'aime tant.

**Cut.**

### **105. Extérieur. Un chemin. Jour.**

---

Le cheval de Arnaud (il s'appelle Estel), se rebiffe et se cabre. Bernard, effrayé par la tragédie qu'il devine, tente de le calmer en lui parlant.

**Bernard.**

-. (Effrayé). Calme-toi, Estel, calme-toi ! Que s'est-il passé ? Calme-toi !

Il réussit à le calmer et l'emmène au château. Le cheval saigne abondamment.

**Cut.**

### **106. Extérieur. Patio du château de Arnaud. Jour.**

---

Tout le monde est réuni autour de la cloche. L'abbé est en train de la bénir. À ses côtés, le moine Jeronimo tient le calice avec l'huile, le sel et un peu d'eau bénite.

Chantal regarde de temps en temps vers la grande porte, attendant l'arrivée de Arnaud. Éric regarde Chantal avec un sourire qui veut dire : « tu as vu ? Tout s'est bien passé ».

L'abbé, lançant du sel sur la cloche, prononce une prière traditionnelle.

**L'Abbé.**

-... le son de cette cloche répandra le chant de Dieu. (Il asperge la cloche avec d'eau bénite). Protège le seigneur de ce château, mon neveu, (à voix basse) qui devrait être ici et qui n'est pas là ; j'ai besoin de lui parler ...

L'Abbé termine la bénédiction de la cloche et la fait sonner une première fois. Les deux petites filles d'Arnaud, timidement, s'approchent de la cloche et la font sonner à leur tour. Ouations et allégresse générale.

À ce moment, Bernard entre par la porte principale avec le cheval blessé. Bernard est plus préoccupé par l'état du cheval que par la disparition d'Arnaud. Il tente d'arrêter hémorragie. L'assistance, par contre, vient de comprendre ce qui s'est passé.

Silence pesant. Tout le monde regarde, perplexe, et ils s'approchent du cheval.

**Bernard.**

-. (Pleurnichant). Il va mourir. Estel est en train de mourir !

**L'Abbé.**

-. Sainte Mère... !

Chantal, bouleversée, court vers Bernard.

**Chantal.**

-. Bernard ! Bernard ! Qu'est-ce qui s'est passé ? Où est Arnaud ? Où est-il ?

**Bernard.**

-. (Pleurnichant). Je ne sais pas, je ne sais pas. J'ai vu arriver le cheval tout seul. Je ne sais pas où est mon maître.

Garcia serre les deux petites filles contre elle. Éric s'approche du cheval et regarde les blessures. Bernard continue à essayer d'arrêter hémorragie. Le cheval est nerveux.

Éric prend le manteau plein de sang qui était accroché à la selle.

**Éric.**

-. (À Bernard). Qu'est-ce que tu as vu ?

**Bernard.**

-. (Pleurnichant). Rien, le cheval est arrivé, blessé. (se tournant vers le cheval). Il va mourir, il est en train de mourir ...

**Éric.**

-. (À Bernard). Tais-toi ! D'où venait le cheval ?

**Bernard.**

-. Du sud, Monsieur, du sud.

**Éric.**

-. (S'adressant aux soldats). Vous avez entendu. Vite ! Vite, allez chercher Arnaud. Cherchez partout !

**Les soldats sortent.**

Éric, le manteau à la main, s'approche de Chantal.

**Bernard.**

-. Monsieur, et Estel ... ?

**Éric.**

-. Tuez ce cheval et partagez la viande !

Éric donne le manteau à Chantal qui ne dit rien.

**Éric.**

-. Ma sœur, j'espère que non ... Mais j'ai bien peur que ...

Ils s'embrassent.

**Cut.**

## Observations

---

- La première scène est identique avec le même objectif dramatique.
- Dans la deuxième, au moyen d'un dialogue beaucoup plus travaillé, Chantal et Garcia représentent bien mieux leur personnage. (Chantal est nerveuse, déprimée, tristes, presque sans réaction ; Garcia est forte, mais elle envie Chantal parce que celle-ci a deux filles). L'information sur la disparition de Arnaud est plus claire et acquiert une force dramatique.
- La troisième scène est mieux décrite. On peut remarquer que précédemment, c'était la cinquième scène. Grâce à ce changement nous avons diminué de temps dramatique et, par conséquent, nous avons accéléré l'action dramatique.
- La quatrième scène était précédemment la troisième, et maintenant, les dialogues entre Éric et Chantal sont plus riches car ils contiennent des informations sous-jacentes. Cela suggère une complicité entre les frères et un passé obscur.
- La cinquième scène est totalement nouvelle et montre le désespoir de Bernard devant le cheval blessé.
- Finalement, la dernière scène est nouvelle aussi. Elle commence avec la bénédiction de la cloche et se termine avec l'arrivée dramatique du cheval de Arnaud. On montre l'amour de Bernard pour le cheval, la perplexité de Chantal et, comment Éric se transforme en homme d'action et annonce la mort de Arnaud.

Ainsi, avec pratiquement le même nombre de pages et la même quantité de dialogue, on constate une meilleure exploitation des actions dramatiques, grâce à un temps dramatique plus juste créé à partir de la réécriture du dialogue.

Ces dialogues ne sont pas définitifs, ils subiront une nouvelle révision (de style et de sélection de vocabulaire) avant le tournage.

Une dernière observation : rien ne se perd dans un dialogue, dans tous les cas, tout se transforme. (C'est une maxime de Lavoisier qui se réfère la nature : « rien ne se perd, rien ne gagne, tout se transforme » et que l'on peut utiliser à propos de la réécriture des dialogues). Si on fait la comparaison entre les dialogues de la première version avec ceux de la dernière version, on peut noter que la majeure partie du matériel a été récupérée lors de la réécriture mais avec de meilleurs critères et en recherchant toujours une plus grande profondeur dramatique.

## Conclusions

---

Dans ce chapitre nous avons réfléchi sur **le temps dramatique** ; au **quoi** (conflit), au **qui** (personnage), au **quand** (temporalité), au **où** (lieu), au **quelle** (action dramatique) et au **comment** (structure), nous avons ajouté le **combien** (le temps pendant lequel tout se déroule).

Nous avons démontré que la notion de temps dramatique est liée au **dialogue** et à la **structure** de la scène, et que tout cela se concrétise dans l'écriture du **premier scénario**.

Nous avons également parlé du **temps dramatique total** et **partiel**, du **rythme**, du **temps idéal** et du **temps réel** ; nous avons défini la scène comme **unité dramatique du scénario** et nous avons décrit le dialogue et ses différentes catégories (**soliloques**, **monologue intérieur**, **le chœur** et **la narration**).

Nous avons réfléchi à l'écriture du dialogue comme gestion du temps dramatique.

Nous avons passé en revue les types de dialogue : **littéraire**, **laconique**, **répétitif**, **long**, **grammaticalement erroné**, **discursif**, **inconscient**, **introspectif** et **artificiel**, en attirant l'attention sur certains conseils que nous considérons utiles pour la création d'un bon dialogue.

Finalement, nous avons étudié en détail la **structure de la scène**, en réfléchissant sur le **commencement**, le **développement** et le **final** et sur **l'ouverture**, **l'évolution des motifs** et la **conclusion**, en introduisant le concept **d'objectif dramatique** de la scène et sa fonction dramatique de celle-ci dans un produit audiovisuel.

Nous avons présenté, commenté et analysé des exemples pour arriver à une meilleure compréhension des concepts définis.

Et nous pouvons conclure en disant que la **microstructure** d'une scène est un processus complexe qui se base largement sur les idées et la sensibilité, et que le dialogue, langage essentiel du drame, n'est pas la narration logique des problèmes et des données de l'histoire, mais bien des voix, des sentiments qui racontent, avec émotion, ce qui arrive aux personnages.

## **Exercices**

---

Pour être franc, l'unique exercice valable pour les dialogues, et par conséquent, pour le temps dramatique et la structure de la scène, c'est de commencer à les écrire.

Le problème d'écrire des dialogues, sans pouvoir les écouter ou les voir représenter, rend cette pratique difficile ; le scénariste apprend beaucoup, non seulement quand il écrit de bons dialogues, mais aussi quand il commet des erreurs, chose qui ne peut malheureusement se constater qu'au moment de la représentation.

Généralement, ce qui est bon sur le papier est bon à l'écran ; pourtant, parfois nous sommes sûrs que ce que nous écrivons est bon mais quand nous le voyons interprété, nous découvrons que cela ne fonctionne pas comme nous l'avions imaginé.

La bonne gestion du dialogue et du temps dramatique résulte de l'expérience du scénariste. Ce qui ne veut pas dire qu'un scénariste débutant ne puisse pas écrire de bons dialogues ; ce qui est nécessaire est de se donner une possibilité d'établir un feed-back immédiat pour son travail. Pour cela, dans un cours d'écriture de scénario, et de dialogues en particulier, il est bon de disposer d'un groupe d'acteurs pour représenter les scènes écrites par les élèves. Pour les dialogues, il existe un système de feed-back plus simple qui consiste à lire à haute voix la scène que l'on vient d'écrire ; mais attention de ne pas trop ennuyer les voisins !

Proposons ici, trois types d'exercices :

### **Exercice : premier degré**

Cherchez des situations occasionnelles, ou communes, et essayez de créer une scène en deux ou trois pages de dialogues.

Devant la difficulté que suppose l'ouverture d'une scène sur une situation occasionnelle, il est nécessaire de faire très attention à cette première partie des exercices.

Suggestion de quelques situations à développer :

- un couple se rencontre occasionnellement dans un ascenseur.
- c'est Noël ; deux femmes entrent dans un magasin et achètent le même cadeau.
- un vieux rencontre un jeune qui dort dans une station de métro et le réveille.
- mère et fille assiste à l'enterrement d'un professeur de la fille.

### **Exercice : deuxième degré**

Rechercher des situations connues, déjà très souvent exploitées à la télévision ou au cinéma, et tenter de les développer d'une autre manière, propre et originale. Créer un dialogue de deux ou trois pages par scène.

Suggestions de situations :

- le mari arrive la maison et surprend sa femme avec un amant.
- la mort lente, dans la rue, d'une femme renversée par une voiture.
- la rupture définitive d'un couple, en présence des enfants.
- un malfaiteur tente de voler une automobile ; la police surprend mais il fuit et ensuite, il est blessé.
- discussion suivie d'une bagarre entre deux ouvriers, au sommet d'un gratte-ciel en construction.

### **Exercice : troisième degré**

Le plus difficile, est d'écrire des scènes et des dialogues sur des situations très complexes et d'extrême tension. Avec ce genre scène il faut faire très attention de ne pas être trop théâtral.

Suggestions :

- la confession d'un assassin.
- les réactions d'un père devant la mort de sa fille.
- le retour d'un homme qui avait disparu pendant un an.
- les réactions d'une femme qui apprend qu'elle a un cancer du sein.
- une déclaration d'amour entre un homme et une femme.

### **Recommandations finales**

Pour ces exercices, il ne faut pas oublier de créer des personnages et la structure de la scène avant d'écrire les dialogues.

On peut attirer l'attention sur le fait que tous les dialogues et les scènes proposées peuvent être écrites tant sur un ton tragique que comique.

Il faut souligner que lire des scénarios et regarder des séries, des mini-séries et des films en étudiant soigneusement les dialogues et les objectifs des scènes sont des exercices sinon essentiels du moins complémentaires et nécessaires.

# L'unité dramatique

## Réflexions sur l'unité dramatique

---

Ce chapitre s'intitule "**unité dramatique**" parce que, au stade du scénario final, approuvé par la production et par le réalisateur, signé par le scénariste et prêt à être tourné, plus personne ne parle plus du concept, de l'idée, du conflit matrice, de quelle histoire nous racontons(quelle), des personnages (qui), du comment, du lieu où cela se passe (où) ou encore du temps dramatique (quand) ; à ce stade, seul le scénariste entendra parler de **scène** : qu'une telle scène est très bien ; qu'une autre pourrait être meilleure ; que dans une certaine scène il manque quelque chose, mais que ce n'est pas très important ; que peut-être cette scène là... etc. C'est le moment où le scénario final se transforme en produit audiovisuel.

L'objectif dramatique d'une scène se traduit en fonction dramatique, le dialogue est écrit pour être interprété ; toutes ces pages que nous appelons le scénario final, reçoivent maintenant un souffle de vie.

Nous devons nous souvenir que chacune des étapes de la confection d'un scénario est différente des autres. Ainsi, entre la Story Line et l'argument ou synopsis, il existe un abîme sur le plan du concept et du travail.

C'est la même chose entre la structure, le synopsis ou premier scénario. Durant chacune de ces étapes le scénariste a exercé son habileté et son talent, il a géré des techniques différentes et varié son mode de fonctionnement mental. Cette diversité constitue la richesse de cette profession. Mais quelle est la grande différence entre le premier scénario et le scénario final ? C'est essentiellement la réécriture.

Il s'agit de transformer le premier scénario - un texte - en outil de travail qui sera remis à une équipe pour être transformé en images et en sons. Ainsi, le scénario final est destiné au réalisateur, aux producteurs, aux acteurs, au monteur, au directeur de la photo, aux accessoiristes, aux créateurs de costumes, etc. ; ce document doit leur inspirer confiance. Le scénario final est un texte qui nous met en contact, non seulement avec les autres professionnels, mais aussi avec l'œil de la caméra.

Le scénario final peut prendre diverses formes différentes que nous expliciterons plus tard.

D'un autre côté, il existe encore une différence entre le scénario littéraire et le scénario technique. Le premier contient tous les détails nécessaires à la description d'une scène : son atmosphère et sa densité, l'intensité de l'action dramatique et la force du dialogue, sans trop insister sur les questions techniques, telles que mouvements de caméra, éclairages, prise de son, etc., cette activité est laissée aux soins de l'équipe technique de réalisation. Il n'existe pas de critère unique dans ce domaine ; certains réalisateurs doutent de la nécessité d'avoir un scénario trop détaillé.

En général, il revient à la compétence du réalisateur de son équipe de traduire un scénario littéraire en scénario technique, celui qui contient toutes les indications techniques indispensables pour transformer le texte en un produit audiovisuel. Plus loin dans ce chapitre, nous donnerons quelques descriptions de ces indications techniques que, bien sûr, le scénariste doit connaître.

Qu'il s'agisse du scénario littéraire ou du scénario technique, la scène, l'unité dramatique, constitue l'élément de base pour qu'un texte se transforme en images et en sons. Ainsi, le directeur de la photo doit créer une atmosphère lumineuse pour chacune des scènes, l'acteur doit se préparer, scène après scène, à interpréter la totalité du personnage, et le réalisateur doit faire une étude détaillée de chaque scène en maintenant son objectif, rechercher une identité et un style pour l'ensemble.

### "La guerre du papier"

---

Nous avons terminé le premier scénario, mais le processus de création n'est pas encore terminé ; ici commence la "**guerre du papier**".

Nous appelons ainsi la réécriture du scénario après avoir écouté divers opinions. Ces opinions sont presque toujours contradictoires. De toute manière, il est fondamental que le scénariste tienne compte de toutes les critiques ou éloges qu'il reçoit à propos de son travail, car, justes ou non, il faut les écouter et les considérer comme une aide à mener à bien l'analyse finale de son scénario.

Une grande partie du travail de réécriture consiste à réunir des scènes (c'est-à-dire, à en diminuer le nombre), à les changer de place, à couper des dialogues - souvent ceux du début - et repenser les scènes de l'apogée de l'action. Aussi incroyable que cela paraisse, les scènes de présentation qui, apparemment, sont les plus simples à écrire sont celles qui perdent le plus facilement leur objectif dramatique quand nous développons le premier scénario ; leur réécriture est presque toujours indispensable. Une des solutions pour réécrire les scènes de présentation, les premières scènes du scénario, consiste à couper le début d'une scène et utiliser un minimum de mots tout en donnant un maximum d'informations dans le dialogue.

Une autre manière de rendre crédible ce type de scène et de mettre les personnages en situation de terminer une action concrète ; par exemple : en cuisinant, ils parlent de leurs problèmes et transmettent une information.

Habituellement, le premier scénario est plus long que le scénario final qui exige un travail de synthèse : éliminer les redondances et conserver l'essentiel du drame. Ainsi, lorsque l'on réécrit, il ne faut pas hésiter à couper ! Quand nous sentons qu'un dialogue est trop long, il faut le couper immédiatement et sans remords.

Les scènes de l'apogée doivent être repensées et réécrites avec l'objectif de leur donner un maximum d'intensité dramatique. Les scènes de préparation doivent être réécrites dans le but d'accentuer encore l'expectative, l'attente, qu'elles devaient déjà contenir dans la première mouture mais qui aurait pu se diluer en fonction des scènes d'apogée et de dénouement écrites postérieurement ; les scènes de complications, par ce qu'elles contiennent une action dramatique forte, sont celles qui, habituellement, se réécrivent le moins.

Quand nous récrivons les scènes essentielles, ce que nous faisons est épurer, affiner, perfectionner le temps dramatique, en recherchant toujours le rythme idéal pour le film ou l'épisode de la série.

Jean-Claude Carrière explique que « le temps cinématographique n'est pas le temps théâtral ni le temps du roman... Il y a rien de plus facile que d'écrire la phrase suivante dans un roman : "le jour suivant, au petit matin" ; mais rien n'est plus difficile de montrer dans un film que nous sommes le jour suivant et que c'est le petit matin... Il faut penser à chaque instant à cette formule sacro-sainte, si souvent oubliée : **"ne jamais annoncer ce que l'on va voir et ne jamais raconter ce que l'on a déjà vu** ».

La "guerre du papier" est une étape de débat, d'analyse, de discussions sur le matériel écrit et de reconstruction des parties qui doivent être corrigées, jusqu'à obtenir le scénario idéal.

Ce travail peut être fait par l'auteur ou, dans certains cas, par une tierce personne que l'on appelle le scénariste final ; celui qui corrige les erreurs et donne la touche finale.

Aux États-Unis, on appelle ce technicien de l'écriture le "script doctor". Un bon "script doctor" agit avec beaucoup de prudence pour ne pas trop intervenir dans l'œuvre d'un auteur, pour ne pas dénaturer le travail d'un collègue.

Réécrire le premier scénario est aussi un travail d'analyse des éléments dramatiques point par point, et demande un effort d'autocritique.

Il est conseillé de laisser passer un certain temps avant de s'atteler à cette tâche car ce recul permet de réécrire avec une plus grande sérénité. À chaque auteur son temps de réflexion, pour certains, quelques jours pour d'autres, plusieurs mois.

Dans la "guerre du papier", nous discutons du scénario avec le réalisateur, le producteur et d'autres personnes qui donneront leur avis. Il faut que ce soit bien clair : il ne s'agit pas de faire de simples critiques, ni d'exposer des critères subjectifs, tels que « j'aime bien ou je n'aime pas ». Il faut faire la différence entre une critique impressionniste et une analyse critique. La première est destructive, la deuxième, constructive.

Nous remettons le scénario final à un producteur qui va estimer sa faisabilité. Quand nous parlons de producteur nous entendons **producteur exécutif**, c'est-à-dire, un professionnel qui est chargé de contrôler le budget destiné à la réalisation. Il va étudier le scénario de manière à évaluer les coûts de production. Cette opération s'appelle le **découpage** du scénario.

Avant, l'obsession du producteur était : dépenser le moins possible et gagner le plus possible. Aujourd'hui, c'est légèrement différent. Un producteur exécutif moderne sait ce qu'il est nécessaire de dépenser, ce qui est nécessaire pour arriver à un produit de bonne qualité, tant du point de vue technique qu'artistique. Il est préférable de faire un film où un programme avec une marge bénéficiaire moindre mais qui représente un bon mouvement d'argent et qui contribue à un meilleur positionnement sur le marché.

D'un autre côté, il ne faut pas oublier les acteurs impliqués qui, grâce à leur expérience, peuvent aider à résoudre des problèmes de scénario et même l'améliorer.

Les autres personnes que nous devons écouter sont des amis intimes, ceux en qui on a une confiance totale. Chaque auteur a son public particulier, ses lecteurs les plus assidus. La franchise d'un ami peut nous aider ; la franchise a toujours été la meilleure conseillère.

- Dans la **première phase** de l'analyse et de la réécriture, on évalue et on sépare tous les éléments du scénario : rythme, personnages, plot, structure, dialogues, etc. Généralement, une analyse évalue l'ensemble ; le contraire est préférable, nous évoluerons plutôt pas à pas.

- Dans la **deuxième phase**, nous nous demanderons si le scénario répond vraiment à ce qui était demandé, si le travail est du niveau espéré, s'il correspond au média pour lequel il a été créé : cinéma, télévision ou théâtre.

- Dans la **troisième phase**, nous repérons les erreurs possibles et nous choisissons la meilleure manière de les corriger : refaisant le dialogue, clarifiant une situation, renforçant un certain conflit, modifiant le final, etc.

Le scénariste agit comme un architecte : on ne bouche pas une fissure avec du ciment avant de rechercher la cause de la fissure. Il arrive fréquemment que l'erreur ne se trouve pas dans une scène précise. Bien souvent, une erreur provoque un effet de répercussion : une erreur faite au début peut provoquer une cascade d'erreurs tout au long du scénario. Nous devons être attentifs à cette "théorie des dominos" et refaire tout ce qui est nécessaire. Quand nous avons à corriger une scène, il faut prendre certaines précautions. Il arrive qu'une scène qui ne s'intègre pas dans un contexte déterminé est le signal d'une erreur de structure qui affecte tout le scénario.

Il n'y a pas de créateurs qui ne puissent évaluer leur travail. À chacun sa méthode. Comme en tout, il existe des formules ; voici une série de questions que nous pouvons nous poser au moment de l'analyse de notre scénario :

1. Est-ce qu'il y a un contenu ? Quel est la relation directe entre l'intérêt du contenu (la thématique) et le public ?
2. Quel est le point de départ du scénario ? A-t-il un impact ? L'intérêt va-t-il croissant ? Les prémices sont-ils corrects ?
3. Y a-t-il de l'émotion ? Le public peut-t-il s'identifier au problème ?
4. Avons-nous proposé le problème trop tôt ou trop tard ?
5. Les informations pour pouvoir suivre l'histoire ont-elles le degré de clarté désiré ?
6. L'exposition des motifs, des événements ou des actions est-il explicite ou implicite ? Y a-t-il suffisamment d'informations ?
7. Y a-t-il des flash-backs ? Sont-ils bien situés ? Servent-ils l'action dramatique ? (même question pour les inserts, flash Cut.forwards, etc.).
8. Le protagoniste, personnage principal, agit-il bien comme tel ? Existe-t-il une possibilité d'identification pour le spectateur ?
9. L'intérêt va-t-il croissant ? La courbe dramatique est-elle ascendante ?
10. Le conflit est-il crucial ? Est-il important ? Est-il universel ?

11. L'intrigue est-elle complètement définie ? L'histoire était-elle suffisamment claire ?
12. Est-ce réel ? Est-ce crédible ? Est-ce probable ? Les symboles sont-ils compréhensibles ?
13. Réfléchir sur la signification du conflit.
14. Y a-t-il une accélération de l'action jusqu'au point culminant, l'apogée ?
15. Le profil des personnages est-il original ? Sont-ils bien définis ?
16. Les valeurs des personnages ont-elles de la consistance ?
17. La relation problème / situation est-elle directe ? Implique-t-elle un conflit ?
18. Y a-t-il une apogée, un point culminant ? Où est-il situé ?
19. Y a-t-il suspense ? Où ?
20. Y a-t-il des anticipations ? Sont-elles suffisantes ?
21. Y a-t-il un intérêt général ? Les attentes sont-elles bien développées ?
22. Les attentes provoquent-elles un suspense ? Et des surprises ?
23. L'exposition, les informations et la présentation des personnages, des problèmes et des situations sont-elles nombreuses ou non ? N'avons-nous pas exagéré ?
24. Y a-t-il une conclusion ? Qu'implique-t-elle ?
25. Les personnages agissent-ils à certains moments beaucoup plus qu'à d'autres ? Est-ce équilibré ?
26. Le dialogue est-il naturel ? Avons-nous donné aux personnages le vocabulaire adéquat ? Y a-t-il un certain style ?
27. Dans le dialogue, chaque intervention motive-t-elle une réplique ?
28. Chaque scène motive-t-elle la suivante ?
29. La structure générale est-elle créative ?
30. Sommes-nous satisfait ?

En répondant à ces questions, nous aurons fait une bonne analyse du scénario. Il faut relire ce que l'on a écrit avec un œil critique et ne pas hésiter à réécrire. C'est une erreur de penser que les grands créateurs produisent un chef-d'œuvre du premier coup ; au contraire, ils entreprennent une lecture critique avec ardeur, réécrivant et refaisant jusqu'à en être satisfait.

Il faut souligner que le travail de réécriture d'un scénario peut atteindre un point limite au-delà duquel ce travail cessera d'être bénéfique.

### **La crise.**

---

On peut penser que l'acte de réécrire suppose un moment de crise, ce qui est à la fois vrai et faux. L'idéogramme chinois qui représente le concept de progrès est le même que celui qui signifie la notion de crise. La différence entre les deux concepts est donnée par la position de l'idéogramme dans le contexte. Ce parallèle que les Chinois font entre la notion de progrès de crise est assez juste.

La crise personnelle du scénariste peut se traduire par l'impression d'être incapable, à un certain moment, de faire évoluer son travail.

D'un autre côté, les crises peuvent survenir entre le scénariste et d'autres personnes au moment où le scénario est jugé, analysé et critiqué par des professionnels. Il faut plutôt juger cela comme des moments de changement qui contiennent en même temps, les doutes dus à la crise et des espérances de progrès.

Le scénariste n'a jamais la certitude que son travail va se traduire en produit audiovisuel. Il existe d'ailleurs deux types de rémunération différente suivant que le scénario sera produit ou non. Cela veut dire que le scénariste doit apprendre à vivre dans l'incertitude, sans pour cela baisser les bras, en gardant toujours confiance dans son travail sans toutefois trop s'y attacher.

On peut facilement imaginer les pressions que peut subir un scénariste de telenovela, par exemple, lorsque l'audience du programme décline et qu'il se voit obligé de repenser et réécrire rapidement son travail.

Il faut que les scénaristes de telenovelas et de séries longues soient préparés à toute éventualité, non seulement psychologiquement mais également techniquement. Spécialement pour les œuvres de longue haleine, il faut produire des schémas de déroulement du scénario pour avoir une notion claire des événements, des personnages et du potentiel de l'histoire.

*« Conseil au dramaturge... Essaie d'être original dans ton travail et aussi rapide qu'il te sera possible mais n'aie pas peur de te montrer fébrile et de commettre des erreurs. Nous devons avoir la liberté de pensée et un penseur émancipé est celui qui n'a pas peur d'écrire des bêtises.*

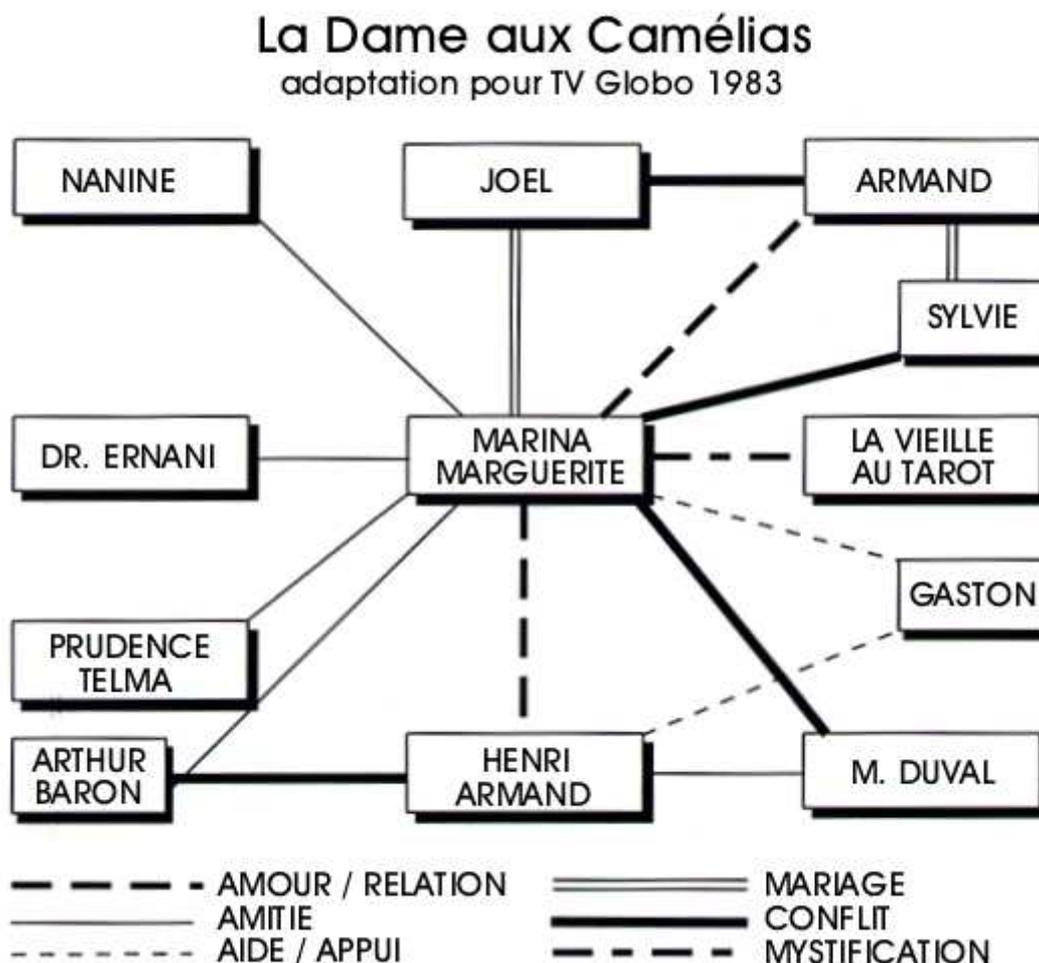
*La concision est frère du talent. Souviens-toi, à propos, que des déclarations d'amour, des récits d'infidélité de maris et de femmes, de veuve ou d'orphelin ou autres infortunés ont été écrits depuis la nuit des temps. Le principal est que le père et la mère aient à manger. Écrit !. Les mouches purifient l'air et les œuvres, la morale.»*

**A. Tchekhov.**

### La nécessité du schéma

Généralement, c'est à la production que ces schémas sont destinés, pour faciliter le travail de l'équipe.

Le schéma, ci-après, montre les relations complexes entre les nombreux personnages d'un téléfilm.



Il y a peu d'auteur qui utilise des schémas ; excepté, bien sûr, les auteurs de telenovelas. Il serait impossible de ne pas perdre le fil conducteur d'une histoire comportant de nombreux personnages et de multiples événements sans l'aide d'un bon schéma. On dit que Dostoïevski étendait des notes explicatives, sur les personnages et le déroulement des actions, sur une corde à linge tendue dans son bureau.

Actuellement beaucoup d'auteurs utilisent l'ordinateur auquel on peut demander, à tout moment, ce que fait tel personnage, tel jour et quel type de relation il a avec un autre. Tout ce qui s'écrit est stocké en mémoire et disponible immédiatement, grâce à un système interactif. Bien que plus complexe, ce système ne se différencie pas tellement de celui de Dostoïevski. Un schéma peut-être un instrument très utile pour un projet très complexe. Il facilite le travail et évite les erreurs de continuité dans l'histoire et dans le comportement des personnages.

### ***La distribution, le casting***

Nous allons parler, ici, de l'importance de la distribution des rôles pour la réalisation d'un film ou d'un programme de télévision. Les acteurs, donne vie aux mots. Une bonne distribution doit être faite conjointement par le réalisateur, le producteur et le scénariste.

Les fautes de distribution peuvent être à l'origine de graves problèmes. Un acteur qui ne s'adapte pas à son rôle perturbe tous les autres, défigure le personnage et peut provoquer une baisse de l'intensité dramatique du spectacle et, par conséquent, le contenu du scénario. Une erreur de ce type peut occasionner des changements d'atmosphère non désirés par l'auteur.

Une bonne distribution est un facteur clé pour une bonne réalisation du film. L'interprète adéquat, en plus d'épouser le profil créé par l'auteur, révélera d'autres aspects (cachés) du personnage.

Les bons acteurs possèdent un vécu très riche, des connaissances éclectiques et une grande expérience professionnelle. C'est avec ce bagage qu'un acteur crée les nuances qui révèlent tout le potentiel d'un personnage.

On dit qu'un acteur correspond mal au rôle, dans deux cas :

1. Quand l'acteur court après le personnage ; cela arrive, quand le personnage dépasse l'acteur et que celui-ci n'a pas le bagage nécessaire ou ne correspond pas au profil.
2. Quand le personnage court après l'acteur ; l'acteur est plus fort que le personnage et, on dirait que, la peau du personnage est trop étroite pour l'artiste.

Le casting, qui détermine la distribution, n'est pas seulement choisir l'acteur adéquat pour un rôle déterminé ; en plus de faire des choix individuels, il faut avoir une vision globale, de l'ensemble des acteurs et des personnages, qui permettra de vérifier si les acteurs fonctionnent entre eux et s'ils s'adaptent au climat souhaité. Parfois, un acteur peut-être excellent dans un rôle mais il s'accorde mal avec l'actrice qui doit partager l'action avec lui.

La distribution doit être homogène, harmonisée. C'est une véritable alchimie.

Au moment de choisir un acteur, il est bon de lui donner le script pour voir s'il se sent vraiment bien dans la peau du personnage, s'il est à la hauteur.

Après avoir réussi la distribution idéale, vient la cruelle réalité des contrats. Il faut vérifier si le cachet, auquel un acteur prétend, entre dans le budget de production.

La communication entre l'acteur et l'auteur doit être très ouverte et franche. Il est normal que l'acteur ait des doutes et demande plus d'informations sur le personnage qu'il va interpréter. Cette communication est très bien acceptée par les scénaristes dans la mesure où l'acteur peut apporter beaucoup au personnage grâce à sa personnalité et son expérience professionnelle. Pendant le tournage, le réalisateur peut faire appel au scénariste lorsque surgissent des difficultés avec les acteurs ou avec les dialogues. Dans ce cas, il faut faire preuve de flexibilité, se montrer disponible pour réécrire certains dialogues ou bien flatter l'acteur afin de le persuader qu'il se grandira en interprétant le personnage tel quel.

Quant un scénariste écrit, il peut penser à un certain acteur pour un rôle déterminé. Peu importe si cet acteur est connu ou non, mort ou vivant ; il s'agit simplement avoir une image du personnage qui permet à l'auteur de **voir** la scène. Cette visualisation est simplement un truc de l'imagination : un acteur idéal ou "acteur modèle" que nous utilisons mentalement. Il est rare, toutefois, que l'acteur idéal, imaginé pour un certain rôle au moment de l'écriture, soit réellement celui qui interprétera le rôle durant le tournage. Donc il faut rapidement penser aux acteurs possibles en prenant plusieurs options.

Dès que la distribution est bouclée, arrive le moment de la lecture du texte. La présence l'auteur est alors indispensable, car il y a toujours des problèmes à résoudre et des doutes à effacer.

## **Conversations avec le réalisateur**

---

La relation entre l'auteur et le réalisateur est essentielle. Conversations et consultations sont nécessaires et peuvent être faites à tout moment lorsque le réalisateur recherche une tonalité pour un personnage ou pour une scène. Durant toute la période de préparation, des problèmes surgiront qui demanderont une modification du scénario.

Après la lecture du texte et les conversations avec l'auteur, le réalisateur donnera ses premières indications au directeur de la photo, à l'ingénieur du son, à son assistant et à d'autres personnes clés de son équipe. C'est ainsi que le réalisateur entrera de plain-pied dans son travail ; il doit jouer le rôle de coordinateur général.

À ce moment, le scénario subira une transformation : il deviendra un **scénario technique**. Cette version du scénario contiendra toutes les indications techniques nécessaires au travail du réalisateur, du monteur, de l'opérateur, du directeur artistique, du producteur, etc. C'est là que le réalisateur indiquera le type de plan qu'il a choisi pour telle scène, quel sera le langage de la caméra, comment seront les décors, les ambiances, la lumière, etc. Ces indications devront être suffisamment claires pour que toute l'équipe les comprenne.

C'est à ce moment là aussi, que se fait la planification du tournage et l'évaluation exacte des coûts de production.

Il arrive alors, que le scénario apparaisse un peu long et qu'il faille couper quelques scènes. Ceci arrive fréquemment et ce sont le réalisateur et le monteur qui prennent de telles décisions. Malgré tout, ils peuvent faire appel au scénariste dans les cas les plus délicats.

En réalité, les scénarios techniques s'utilisent plus au cinéma qu'en télévision. Le processus de tournage pour la télévision étant plus rapide, le réalisateur élabore mentalement un scénario technique ou, simplement, fait quelques annotations pertinentes sur le scénario final, lui-même.

On peut dire que le tournage est au centre du processus de fabrication d'un produit audiovisuel. Quand le scénario arrive dans les mains du réalisateur, c'est à peine un texte, muet et figé. C'est le réalisateur qui donne la vie au spectacle.

En plus du scénario technique, il arrive que le réalisateur fasse dessiner un Story bord. Le scénario technique se transforme alors en une suite de petits dessins, très explicites, qui montrent à l'équipe comment seront tournées les scènes, les angles de prise de vue, etc. Cependant le Story bord est une technique sophistiquée et qui augmente les coûts de production parce qu'il faut payer un dessinateur pour le réaliser.

À la lumière de ce que nous avons exposé, on peut conclure que la réalisation se fait en cinq étapes :

1. Conversations avec le scénariste.
2. Réunion et lecture avec les acteurs.
3. Confection du scénario technique et/ou du Story bord.
4. Distribution des tâches à l'équipe technique.
5. Tournage et montage.

Le réalisateur s'entoure en général des professionnels suivants :

- L'**Assistant réalisateur**, qui l'assistera à tout moment dans son travail.
- Le **scénographe**, qui crée les décors.
- Le **directeur artistique** et l'**accessoiriste**, qui déterminent les objets qui seront utilisés, le mobilier et tout autre accessoire qui doit correspondre à l'époque dans laquelle l'histoire se déroule. Ceci est le fruit d'une investigation précise pour éviter que n'apparaisse un téléphone portable dans une scène qui se passe au XVIIIe siècle, par exemple. Cette documentation détermine aussi les comportements, la manière de parler, etc.
- Le **directeur de la photo** et les **cadreurs** qui respectivement s'occuperont de la création de la lumière et du cadre.
- L'**habilleuse** et la **maquilleuse**, pour les costumes, le maquillage et la coiffure
- L'**ingénieur du son**.

Cette équipe professionnelle agit aux côtés du réalisateur comme une tête pensante qui contrôle toute la fabrication du spectacle audiovisuel.

Pour conclure, nous dirons que le scénariste ne doit jamais intervenir dans le travail du réalisateur mais il doit toujours être disponible pour donner un conseil, si nécessaire.

Il est fortement conseillé de faire une cession de travail avec le réalisateur, une semaine avant le tournage quand les lieux de tournage sont déterminés et les contrats des acteurs, signés. C'est alors que le film commence à apparaître et à prendre forme et que l'on voit les changements nécessaires à apporter au scénario.

Il faut qu'à ce moment-là, **tout soit prévisible** parce que suffisamment d'imprévus apparaîtront plus tard !

## **Formes et formats du scénario final**

---

Le scénario final est bien plus qu'un texte, c'est un outil de travail qui peut prendre différentes formes.

### *La différence entre scène et séquence*

La séquence et la scène sont des concepts purement géographiques. Au cinéma, une séquence comprend tout ce qui se passe dans une localisation déterminée. Par exemple :

- Localisation** : une maison à Paris.
- Séquence 1** : la chambre du couple  
la cuisine  
extérieurs de la maison.

En télévision, une scène est déterminée par le lieu concret. Par exemple :

- Localisation** : une maison à Paris.
- Scène 1** : la chambre du couple
- Scène 2** : la cuisine
- Scènes 3** : extérieurs de la maison.

En télévision, cette maison ne serait pas un tout : les chambres représentent des décors différents où se trouvent disséminées dans plusieurs localisations différentes.

Quand nous écrivons pour la télévision, nous déterminons des scènes. Et on dira qu'une séquence se compose d'un ensemble de scènes.

### **La page de couverture**

Quand nous faisons un scénario, la dernière chose que nous écrivons est la page de couverture, le frontispice, qui doit contenir les informations suivantes :

1. Titre du film ou du programme de télévision.
2. Le nom de l'auteur.
3. Adresse et numéro de téléphone de l'auteur.
4. Le nombre de scènes / de séquences.
5. La durée du film ou le nombre d'épisodes et leur durée.

6. La date.
7. Le nombre de pages.
8. Le nom de la production ou du producteur.
9. Le type de travail : adaptation, synopsis, argument ou scénario
10. Si c'est un original : drame, comédie, etc.
11. Le numéro d'enregistrement à la société de droits d'auteur, le copyright.

### **La page de garde**

L'avant-dernière chose que nous écrivons est la page de garde, la page de production. Elle comporte :

1. Les personnages (ceux qui parlent et les autres)
2. Les décors (intérieurs)
3. Les lieux (extérieurs)
4. Les figurants

On peut y indiquer également le nom du réalisateur, l'équipe technique et la distribution si tout cela est déjà décidé.

Sur la page suivante, on peut faire un petit résumé de l'histoire, à peine plus que la Story Line.

### **Forme du scénario divisé en scènes**

---

On utilise habituellement des feuilles standards : c'est-à-dire une feuille de papier divisée verticalement au milieu, de manière à définir une colonne à droite et une colonne à gauche. La raison de cette division est très simple : transformer le texte du scénario en une sorte de plan comprenant deux espaces distincts, où chaque professionnel de l'équipe trouvera les indications qui les concernent.

Ainsi nous aurons,

#### **du côté gauche :**

1. Le numéro de la scène.
2. La définition de la scène  
(extérieurs ou intérieurs, le lieu, le jour ou la nuit).
3. Une description sommaire de l'action  
(attitude du personnage, apparences).
4. Indication des mouvements de caméra (plans).
5. Description de l'atmosphère générale de la scène.

Par ces indications, nous sommes en contact avec les acteurs, le scénographe, la maquilleuse, le directeur de la photo, les opérateurs et, avant tout, avec le réalisateur.

Il n'est pas obligatoire d'écrire toutes ces indications et personne n'est obligé de les suivre la lettre ; ce sont à peine des suggestions, des annotations.

Par exemple : quand nous indiquons que telle scène est en "gros plan" (close), en réalité nous voulons attirer l'attention du réalisateur sur l'importance d'un détail ou l'expression d'un personnage ; c'est le réalisateur qui décidera s'il s'agit d'un gros plan fixe ou d'un zoom.

L'indication d'un type de plan n'est pas chose gratuite ou aléatoire, cela doit avoir une fonction. Par exemple : si dans une scène nous indiquons le gros plan d'un comprimé qui tombe dans un verre d'eau, il est évident que ce comprimé doit être très important pour l'histoire ; il peut s'agir d'un empoisonnement ou l'intention d'endormir quelqu'un.

Par une description sommaire de la scène, nous voulons informer l'acteur de ce qui nous paraît le plus révélateur du comportement du personnage dans cette scène, de ce qu'il est important de faire. Évidemment, l'acteur n'est pas obligé de faire exactement ce que nous disons. Appelons cela une forte suggestion.

C'est la même chose en ce qui concerne les indications destinées au scénographe ou à l'habilleuse. Quand nous disons que le décor est un salon exagérément rococo, cela veut dire que les éléments de ce décor doivent être exagérés dans le style rococo et non pas simplement rococo.

En décrivant l'atmosphère générale de la scène, nous nous adressons à toute l'équipe. Par exemple : une scène dans une salle de classe très gaie, où les élèves paraissent heureux. À partir de cette indication, l'acteur saura que tout le monde est content et donc, il optera pour un comportement en accord avec ce climat. Le scénographe créera un décor joyeux ; l'habilleuse confectionnera des vêtements légers de couleurs vives ; et ainsi de suite jusqu'à arriver à une ambiance générale allègre est décontractée.

Nous pouvons également donner des indications sur la lumière. Si nous indiquons que l'éclairage doit provenir du bas du visage du personnage qui porte une barbichette, il est clair que nous voulons lui donner une apparence fantasmagorique. Une lumière très blanche par contre, lui donnera un air étrange, etc.

Nous ne pouvons pas oublier un facteur très important : le thème musical. Il faut l'indiquer chaque fois qu'il est nécessaire. Ne jamais oublier le son et ne pas le considérer comme accessoire. Une bande sonore se construit à partir du scénario.

Les indications musicales servent à souligner un détail ou soutenir un moment de suspense. Tous, nous nous rappelons l'importance de la musique au cirque ; quand roulent les tambours, c'est le moment critique du saut mortel ! Ce sont des ponctuations musicales ou passage musicaux (cela dépend de la durée) que nous indiquons.

Les bruits doivent être également indiqués. Par exemple : une tempête, le bruit de la pluie tombant sur un toit, etc. Mais uniquement s'il s'agit de bruits qui ne peuvent pas s'identifier directement à l'image. Ainsi, les techniciens du son sauront ce qu'ils doivent faire et quel type de bruitage utiliser au moment de la sonorisation.

Les dernières indications concernent la manière de commencer et de terminer la scène. Ces indications sont adressées au monteur. Par exemple : à la fin d'une scène nous indiquons "fondu enchaîné" ; ainsi le monteur fera un "fondu enchaîné" vers la scène suivante ; cela servira de lien, de passage de temps. S'il n'y a pas de final spécifique nous écrivons simplement "Cut".

C'est donc du côté gauche que nous mettrons toutes ces annotations - toujours très clairement - à fin de faciliter le travail d'équipe.

### ***du côté droit :***

Nous mettrons le nom des personnages, les attitudes d'interprétation et les dialogues.

## **Remarques**

---

Quand un professionnel utilise un scénario il souhaite retrouver ses propres fonctions clairement spécifiées et qu'il ne manque aucune informations. Il est fondamental d'écrire en laissant de grands espaces entre les rubriques pour que le scénario soit le plus propre possible. Les professionnels ont l'habitude de faire des annotations un peu partout ; il faut y penser quand on fait la mise en page.

Certains auteurs ont l'habitude de mettre le dialogue au centre de la page ; c'est le modèle américain.

On peut également utiliser la feuille de papier, divisée en deux colonnes, mais dans le sens de la longueur (paysage) plutôt qu'en hauteur, comme nous l'avons déjà décrit ; c'est le scénario à l'italienne qui a l'avantage de laisser plus de place pour les annotations des professionnels mais qui ne permet pas, bien souvent, de visualiser une scène en entier.

## **L'image**

---

Jetons un coup d'œil aux possibilités techniques de la caméra qui travaille par prise

Une prise (take) est le temps durant lequel on filme sans interruption.

**La claquette** ou **Clap** est un petit panneau noir où l'on écrit les indications concernant chaque scène et que la caméra enregistre avant chaque prise ; ceci est indispensable pour le travail des monteurs car il retrouvera ainsi le numéro de la scène et le numéro de la prise choisie par le réalisateur pour cette scène.

Lorsqu'on travaille sur pellicule ce **Clap** sert également à synchroniser l'image et le son. De manière théorique, nous avons dit que la scène est l'unité dramatique du scénario ; la prise est l'unité de la caméra ; la claquette est de lien entre les deux.

## **Les mouvements de caméra**

---

La caméra n'est pas un objet statique. C'est comme le prolongement de l'œil humain, elle peut faire tous les mouvements que l'on désire.

Mais la caméra est beaucoup plus versatile encore que l'œil humain, bien plus sensible et perspicace. Elle peut pénétrer un monde auquel normalement nous n'avons pas accès. Elle vole, elle court, elle regarde vers le bas puis vers le haut, de côté etc. La caméra peut s'approcher des objets, pénétrer l'intimité d'un personnage, observer et révéler bien des choses que nous ne pourrions pas percevoir dans la vie quotidienne.

« Nous savons plus ou moins quel geste nous faisons quand nous prenons une cuillère ou un briquet ; mais nous ignorons quasi tout du jeu qui s'établit entre la main et le métal, et nous savons encore moins des changements que les fluctuations de notre état d'âme confèrent à nos gestes ». (Walter Benjamin : "Sociologie de l'art", Rio de Janeiro, 1981).

La caméra pénètre sur ce terrain : les "close up" ou gros plan, éloignements, plan général, accélérations et ralentis, grossissements et réductions, etc. ; la caméra nous propose la conscience du subconscient visuel, de la même manière que le psychanalyste le fait du subconscient de l'homme ou de l'inconscient collectif.

Un scénariste peut mettre toute sa fantaisie sur le papier, la caméra est capable de montrer tout ce qu'il a imaginé. Quand nous bougeons la caméra, nous parlons de l'angle de prise de vue : un angle de caméra à droite ou bien à gauche, etc.

Comme elle est mobile, son mouvement peut être progressif (elle s'approche), régressif (elle s'éloigne), ou répétitif (va et vient).

L'utilisation des différentes focales, de filtres et de certains mouvements, n'est déjà plus du domaine du scénariste ; les décisions techniques du langage de l'image sont prises essentiellement par le réalisateur et le directeur de la photo.

## **Classification des plans**

---

Les plans peuvent être fixes ou en mouvement. Voyons quels sont les principaux plans fixes.

### **Plans fixes**

#### ***Premier plan (gros plan ou close up).***

Le terme anglais "close up" désigne un plan proche de l'objet, et correspond aussi bien au "premier plan" (un visage coupé juste au-dessus des épaules), qu'au "plan de détail". Par extension, ce terme s'utilise également pour désigner un plan très proche (plan des yeux et de la bouche), qui en anglais se nomme "big close" ou "very close up" ou très gros plan en français.

Ce genre de plan met en évidence un détail. Il peut amplifier l'expression d'un interprète et, par conséquent, augmenter l'intensité du moment. Il est beaucoup utilisé en télévision, et de ce fait, il a perdu l'impact qu'il avait auparavant. En télévision, la taille de l'écran et le problème de définition imposent une fréquente utilisation du premier plan.

#### ***Plan moyen (ou plan américain)***

En réalité, on peut distinguer une différence entre plan moyen, qui coupe le personnage au niveau de la ceinture et le plan américain, qui le coupe au niveau des genoux vers le haut. C'est un intermédiaire entre le plan général et le premier plan qui suggère mobilité et approche en même temps.

#### ***Plan général (long shot ou full shot)***

On fait une différence entre plan général, qui donne plus d'importance à l'ambiance, et plan d'ensemble, qui donne une description de la scène. Dans les deux cas, il montre tous les personnages et le décor en entier. On l'utilise surtout pour montrer une ambiance et identifier l'endroit où l'action se déroulera, généralement au début d'une scène.

## Les plans en mouvement

Nous avons décrit quelques plans où la caméra ne bouge pas, enregistrant seulement ce qui se passe devant elle. Ces plans fixes peuvent se conjuguer en mouvement. Voyons un quelques-uns.

### **Dolly shot**

On a l'habitude d'appeler "travelling" les plans où la caméra bouge horizontalement ; car si elle bouge également verticalement, on aura besoin d'une grue. Ce que l'on appelle "Dolly" est une petite grue comportant un bras articulé monté sur un chariot qui roule sur le sol.

Le mouvement se caractérise par l'approche où l'éloignement de l'objet, le bras articulé peut bouger de bas en haut et de gauche à droite ainsi qu'en diagonale. Cela est idéal pour filmer quelqu'un qui tombe et roule sur le sol, par exemple. "Dolly in" signifie que la caméra s'approche très fort de l'objet ; "Dolly out", qu'elle s'en éloigne ; "Dolly back" signifie que la caméra s'écarte et sort de la scène.

On peut utiliser également une autre grue, beaucoup plus grande celle-là, que l'on appelle "Luma". Il s'agit d'un bras très long comportant à son extrémité une tête pivotante à laquelle est fixée la caméra et qui peut se mouvoir dans tous les sens à 360° ; le bras lui-même est fixé au sol et peut également se mouvoir à 360° sur son axe de fixation, ainsi que de bas en haut.

Ce genre de grue et les mouvements de la caméra sont assistés par ordinateur.

### **Point de vue**

Quand la caméra se situe au niveau des yeux d'un personnage et que nous avons la sensation de voir ce qu'il voit, nous avons un "point de vue subjectif". Nous suivons le point de vue du personnage, lorsqu'il marche nous marchons avec lui, quand il s'accroupit, nous nous accroupissons, etc.

Un bon exemple de point de vue subjectif est le film "Psychose" de Hitchcock. Quand s'ouvre le rideau de la douche, nous voyons la jeune fille en train de prendre une douche, et, peu à peu, nous nous approchons. Nous voyons ce que voient yeux de l'assassin. L'effet est fantastique.

### **Travelling**

La caméra accompagne le mouvement du personnage ou de quelqu'autre chose qui bouge, à la même vitesse. Cette sensation de mouvement augmente l'intensité de l'instant. La caméra est posée sur un chariot qui roule sur des rails impeccablement posés sur le sol.

Il existe un autre moyen, plus sophistiqué, pour accompagner le mouvement d'un personnage et que l'on nomme "Stadycam". Il s'agit d'un véritable harnachement comprenant un bras articulé, auquel est fixée la caméra, compensé par une série de contrepoids et que l'opérateur enfle comme une armure. Ainsi, le cameraman peut suivre personnage, courir avec lui, descendre des escaliers, etc. tout en conservant une image très stable (cet harnachement est extrêmement lourd et ce ne sont que de véritables spécialistes qui peuvent le manipuler). L'une des plus magnifiques utilisations de ce système se trouvent dans le film "Shining" : la course derrière le petit garçon, en auto à pédales, dans les couloirs de l'hôtel.

### **Panoramique ou pano**

On différencie le pano horizontal (panning, en anglais) et le pano vertical (tilling). Cela se passe quand la caméra pivote de droite à gauche ou de haut en bas, sur son axe, et donne une vision générale de l'ambiance. C'est généralement utilisé pour montrer un lieu très vaste ou un paysage.

### **Process shot (transparence)**

Il s'agit d'un effet technique par lequel une scène pré-filmée est projetée derrière les personnages. Très couramment utilisé dans le cinéma américain lorsque, par exemple, les personnages se trouvent dans une voiture qui roule. En réalité, l'unique chose qui bouge c'est l'image projetée derrière les personnages et qui donne l'impression que la voiture bouge. C'est un procédé assez ancien, très peu utilisé actuellement, mais qui possède encore un fort potentiel d'effets lorsque l'on veut montrer une situation à risque.

### ***Écran divisé ou multiple***

Par exemple, deux personnages parlent au téléphone, chacun chez lui : l'écran est divisé en deux verticalement et l'on voit, à gauche le personnage A et à droite, le personnage B. Ce genre de plan sert montrer des actions simultanées.

### ***Zoom***

Ce que l'on désigne par "zoom" est l'approche ou l'éloignement du sujet par un mécanisme optique, un changement de focale. Il est utilisé principalement pour des mouvements très rapides, pour passer d'un plan moyen au gros plan, par exemple. Malgré ses énormes possibilités dramatiques, le zoom est considéré comme effet superficiel. Jean-Luc Godard qualifiait le zoom de "travelling du pauvre".

### ***Flou artistique***

Il n'y a que le centre de l'image qui soit net, tout ce qui entoure l'objet est flou.

### ***Perte du point***

L'image passe du net au flou. Utilisé assez rarement et uniquement pour représenter ce que voit un personnage qui s'évanouit, par exemple, ou encore un passage de temps, un passage dans une autre époque où un autre lieu de manière subjective.

Il est évident que les plans en mouvement procurent plus d'émotion que les plans fixes car ils font davantage participer le spectateur à l'action ; et précisément pour ce motif, ils doivent être utilisés avec beaucoup de doigté.

Il n'existe pas de publics qui supportent les émotions qui n'en finissent pas, ni de productions qui financent des films tout en mouvement. Les plans en mouvement doivent être utilisés pour faire croître une émotion dans un enchaînement dramatique et quand l'action l'exige.

### ***Remarques à propos de l'image***

1. La caméra doit bouger pour un motif concret et précis.
2. Les indications de plan ne seront notés dans le scénario que si cela est indispensable. Sinon, nous laisserons au réalisateur le soin de décider.
3. Il n'est pas toujours nécessaire d'utiliser le terme technique exact, il suffit d'indiquer ce que l'on veut ; par exemple, on peut indiquer simplement que l'on suggère un plan très proche du visage ou de l'objet.

### ***Les effets***

---

Les effets qui servent à ponctuer l'action, pour ouvrir ou fermer une scène. Certains se réalisent au moyen de l'éclairage ; la plupart, au moyen de la caméra et au montage.

Ces effets sont, généralement, de la compétence de techniciens spécialisés ; mais si le scénariste veut attirer l'attention sur l'aspect concret d'un plan, il doit l'indiquer dans le scénario.

Voyons quelques effets qui servent à ouvrir et à fermer une scène, ponctuer l'action et styliser une image.

#### ***Le cut***

C'est le passage direct d'une scène à une autre ; c'est la manière la plus courante et la plus efficace de le faire (ce n'est pas à proprement parlé un effet).

Le "cut de continuité" est une variante qui s'utilise pour indiquer un passage de temps à l'intérieur même d'une scène.

#### ***Fondu à l'ouverture***

L'image apparaît graduellement à partir de rien, un fond noir par exemple, et devient totalement lisible. On l'utilise pour commencer une scène.

#### ***Fondu à la fermeture***

L'image disparaît graduellement, vers un fond noir par exemple. Cela donne l'impression de terminer quelque chose, que le moment présent se termine.

### **Fondu enchaîné**

Deux images se fondent. La seconde remplace lentement la première qui disparaît en même temps. Cela s'utilise pour indiquer un passage de temps plus rapidement que par l'utilisation de deux fondus séparés.

### **Image gelée (freeze)**

Le mouvement dans l'image s'arrête, se fige. Cet effet est utilisé pour donner de l'importance à un certain moment (par exemple, une scène que quelqu'un est en train de photographier) ou encore pour terminer une scène (souvent suivi d'un fondu à la fermeture s'il s'agit de la fin du film).

### **Ralenti (slow motion)**

Les mouvements se font très lents, l'image perd de la vitesse (la caméra tourne plus vite que la normale). Dans une scène filmée au ralenti, l'action est intensifiée, accentuée, soulignée, dramatisée ; le temps réel est transformé. Il ne faut toutefois pas en abuser car cela peut détruire l'action. Dans les années 70, les ralentis servaient le côté romantique des images, soit amoureuse - style Claude Lelouch (un homme et une femme courent l'un vers l'autre pour se retrouver et s'enlacer) - soit violent - style Sam Peckinpah (un homme est abattu d'un coup de revolver et tombe sur le sol). On peut évoquer aussi le souvenir d'un personnage, une image qui lui revient à l'esprit comme une obsession ou un rêve.

### **Accélééré**

Les mouvements sont plus rapides qu'au naturel (la caméra tourne plus lentement que la normale). Cela vaut seulement pour les scènes humoristiques ; l'accélééré produit toujours un effet comique.

### **Balayage**

La caméra fait un mouvement, très rapide, vers la gauche ou vers la droite, durant lequel tout devient flou et illisible. On se retrouve en "cut" dans une autre scène. Cela peut servir de transition pour changer brusquement de lieu et accélérer l'action. Utilisation spécifique et assez rare.

### **Les effets spéciaux**

Aujourd'hui, les progrès technologiques permettent la création d'effets spéciaux toujours plus sophistiqués. Presque tous les films en utilisent. Qui ne se souvient de "King Kong" ou de "La Guerre des Etoiles" ? Les effets spéciaux appartiennent au domaine de l'optique, de la scénographie, de la machinerie et, de plus en plus, de l'informatique. Le montage numérique et les techniques 3D et 2D permettent des effets extraordinaires tels que ceux utilisés au paroxysme dans le film "Exterminator", par exemple.

### **Ultimes observations**

---

Le rôle du scénariste se cantonne à la connaissance des techniques que nous avons exposées ; c'est-à-dire, les techniques de l'image indispensables au développement de l'histoire. Une implication plus grande dans ce domaine, dépasserait les attributions du scénariste.

Si le scénariste ne connaît pas le terme technique exact ou comment se fait un effet spécial, il lui suffira de décrire le mieux possible ce qu'il a imaginé et ce qu'il veut. Le rôle du scénariste est principalement d'imaginer ; réaliser est un autre problème qui n'est pas de son ressort.

Il est évident toutefois, qu'une bonne connaissance du potentiel technologique actuel peut aider le scénariste à enrichir la description des scènes et finalement, son histoire.

## Conclusions

---

Dans ce chapitre, nous avons parlé de l'**unité dramatique** comme unité narrative du scénario. Nous avons décrit les étapes par lesquels on passe, du premier scénario jusque scénario final, et nous avons montré l'importance de **réécrire** les scènes. Un travail qui consiste principalement à réunir des scènes, les changer de place, à raccourcir les dialogues - ceci presque toujours dans les scènes du début. Nous avons compris que le travail de réécriture du premier scénario est une analyse des éléments dramatiques, point par point, et qui demande un effort d'autocritique.

Quant au scénario final, nous avons montré la différence entre **scénario littéraire** et **scénario technique**.

Nous avons parlé de la "**guerre du papier**" : c'est-à-dire, l'analyse et les critiques du producteur, du réalisateur et des autres professionnels impliqués ; le scénario final est un outil de travail.

Nous avons évoqué la **crise** du scénariste, ses conversations avec le réalisateur et sa responsabilité dans le choix des acteurs.

Nous avons montré les différentes formes et formats que peut prendre un scénario traditionnel, et les indications principales qu'il doit comporter.

Finalement, nous avons parlé de l'image, des infinies possibilités de l'œil de la caméra, des moyens techniques essentiels, de la claquette comme lien entre l'unité dramatique (la scène) et l'unité de la caméra (la prise).

En conclusion, on peut dire que, au-delà de la forme classique de présentation d'un scénario final, chaque scénariste peut trouver la sienne propre à condition, bien sûr, qu'elle soit lisible et claire pour tous.

## Exercices

---

Comme le disait ironiquement Jacques Tati : « Faire du cinéma est très facile. Ce n'est que le trajet qui va du papier à la pellicule ».

Tout enseignement d'écriture de scénario doit se terminer par un stage pratique qui consiste à suivre la production et la réalisation d'un film ou d'un autre produit audiovisuel pour la télévision, afin de connaître les arcanes et les difficultés de ce travail.

Voici quelques exercices :

1. Assister au tournage d'un produit audiovisuel pour la télévision ou le cinéma, en connaissant, de préférence, le contenu du scénario. Repérer les positions de la caméra, le type de lumière utilisé, le travail du réalisateur et toutes les difficultés et imprévus qui surgissent durant le tournage d'une scène.

Il est également très intéressant d'observer la relation entre les acteurs et le texte des dialogues.

2. Suivre le processus de post-production (montage, effets spéciaux, musique et sonorisation).

Observer comment le montage peut modifier miraculeusement le temps dramatique d'une scène, le rythme d'un produit et même, la structure du scénario (certains scénaristes admettent que le scénario final n'existe réellement qu'après le montage). Remarquer comment l'introduction de la musique et des bruitages donne une nouvelle dimension à la scène.

3. Exercice de réécriture ; on peut le faire sur la base des exemples donnés dans le chapitre 7. Réduire certaines scènes de moitié et en augmenter d'autres.

## **D'autres scénarios**

## Réflexions sur les autres scénarios

---

Actuellement, le travail du scénariste ne se limite pas à écrire des scénarios originaux pour le cinéma et pour la télévision, au contraire, il comporte d'innombrables autres possibilités. Les méthodes de travail que nous avons décrit peuvent s'appliquer à bien d'autres types de scénario. C'était le but de ce livre : proposer une méthodologie de base pour l'écriture de tout produit audiovisuel.

Le scénario d'un film institutionnel doit également comporter des attentes et des émotions. La structure d'un programme éducatif doit être conçu de manière ne pas ennuyer les élèves. Un programme de variétés doit se terminer en apothéose.

Les autres types de scénario présentés sont : l'**adaptation**, les films **institutionnels** et **éducatifs** ; il sera fait allusion, également, au **vidéo-clip**, à l'**humour**, et à la **publicité**, entre autres.

Le registre du scénariste est de plus en plus large. Il existe des auteurs spécialisés dans le dessin animé et il est logique de supposer que les spectacles virtuels holographiques en trois dimensions du 3e millénaire feront encore appel à notre expérience.

Écrire pour d'autres produits que le cinéma ne dévalorise pas un auteur. Il n'existe aucune hiérarchie entre les divers types de scénario ; pour la simple raison qu'il est impossible de qualifier de quantifier la créativité en fonction de certains produits. Le talent d'auteur est intact dans tous les cas de figure.

### L'adaptation

---

Le scénariste débutant pourrait penser qu'il est plus facile d'adapter un livre que d'écrire un scénario original. Rien n'est moins sûr.

L'adaptation est la transposition d'un certain langage existant en langage audiovisuel, pour raconter une histoire. C'est la transformation d'une substance. Une oeuvre existante possède un contenu et une forme ; à nous de nous approprier ce contenu et de l'exprimer avec notre langage, ce qui forcément est un travail de (re)création.

Il est clair que le fait de recréer implique le risque de s'éloigner de l'original mais il arrive parfois que l'adaptation soit meilleure que l'original. Cela peut être dû au fait que l'adaptation corresponde mieux que l'original à un autre support dramatique.

Il importe d'abord, de choisir une oeuvre "adaptable", c'est-à-dire qui se prête à la transformation sans perte de qualité ; toutes les oeuvres ne correspondent pas à ce critère.

Une adaptation implique des limitations, une règle du jeu sur le plan créatif ; le scénariste doit tenir compte du contenu de l'oeuvre, des ambiances, des personnages, des intentions, etc. ; avec un peu d'habileté, ces limitations peuvent devenir des atouts.

### *Les degrés d'adaptation*

Il existe différents niveaux d'adaptation : il s'agit de suivre, plus ou moins, le contenu de l'oeuvre originale. En voici quelques exemples :

#### **L'adaptation proprement dite**

Il s'agit, ici, d'être le plus fidèle possible à l'oeuvre originale. Il n'y a aucune modification de l'histoire, ni d'époque, ni de lieux, ni de personnages. Les dialogues reflètent seulement les émotions et les conflits présents dans l'original. Ce travail ne doit pas résulter en une pauvre représentation audiovisuelle, mais doit être l'occasion de dépasser les limites de la fidélité dans le but de réussir un scénario efficace, car il s'agit ici essentiellement d'efficacité.

Le scénariste Suso d'Amico disait : « La meilleure manière, pour un adaptateur, d'être fidèle à une oeuvre est de lui être complètement infidèle ».

#### ***D'après ...***

Dans ce cas, il faut être fidèle à l'histoire (même si la fin peut être différente). On peut changer le nom des personnages et certaines situations et, bien que la fidélité à l'oeuvre originale soit moindre, celle-ci doit pouvoir se reconnaître. On peut citer comme exemple certains romans fantastiques adaptés à l'écran : les divers "Dracula" d'après Stoker, si différents les uns des autres et pourtant, fidèles à l'oeuvre originale.

### ***Inspiré de ...***

Le scénariste prend comme "point de départ", l'œuvre originale : il sélectionne l'un ou l'autre personnage, une situation dramatique et il développe son histoire suivant une nouvelle structure. Le degré de fidélité à l'œuvre originale est minime.

D'un autre côté, il ne faut pas confondre, recréer et déprécier. Déprécier, c'est défigurer le message d'une oeuvre alors que c'est la seule chose qu'il faut maintenir intact.

### ***Adaptation libre***

C'est très proche de l'adaptation "proprement dite". Il n'y a pas de changements de l'histoire, d'époque, de lieux ou de personnages. L'adaptation libre consiste à donner une dimension différente à certains aspects dramatiques de l'œuvre, en créant une nouvelle structure pour l'ensemble. Il s'agit d'un nouveau point de vue, imaginé par le scénariste, sur une histoire existante. On peut donner comme exemple la version de "Au Nom de la Rose" de Umberto Eco, écrite et réalisée par Jean-Jacques Annaud.

### ***Adaptation d'une pièce de théâtre***

Le grand avantage de ce type d'adaptation est que les principaux dialogues ont déjà été écrits et que l'ensemble est déjà organisé d'un point de vue dramatique.

Toutefois, il est difficile de percevoir l'impact d'une pièce de théâtre, écrite, par définition, pour le spectacle vivant, où l'acteur a une relation directe, un corps à corps, avec le public.

Au théâtre, les dialogues relatent souvent ce qui se passe en dehors de la scène, à défaut de pouvoir le montrer. Il faut éviter cela ; tout ce qui est dit et raconté, dans la version théâtrale, doit être vu dans la version audiovisuelle. Au théâtre, tout se passe sur une scène, dans deux ou trois décors différents, à peine ; dans ce type d'adaptation, pour dynamiser l'action, il convient de multiplier les lieux et créer des décors vraisemblables.

Le côté "théâtral", considéré souvent comme un défaut, peut être, dans certains cas précis, une option de parodie ; on pense aux nombreuses adaptations de Shakespeare dans les versions de Laurence Olivier, Orson Welles, entre autres.

### ***Adaptation d'un conte***

La caractéristique principale du conte est la synthèse : un seul paragraphe peut contenir le matériel suffisant pour développer tout un "plot". Lorsqu'il s'agit d'un conte, nous avons un récit très condensé à partir duquel nous devons construire tout le reste : dialogues, actions dramatiques, plots, etc.

Il faut manier cela avec beaucoup de délicatesse : on peut-y changer pas mal de choses mais on doit conserver les caractéristiques de base pour que l'on puisse reconnaître l'œuvre et son esprit originel.

### ***Adapter un roman***

Différent du conte ou de la pièce de théâtre, le roman, pour être adapté, doit être condensé : il faut d'abord éliminer tous les éléments qui ne sont pas essentiels, et mettre en valeur le noyau dramatique principal, son axe vertébral.

Tout comme pour le conte, l'élément principal du roman n'est pas le dialogue ; par conséquent, le scénariste devra les créer à partir du profil des personnages en respectant, autant que possible, les indications de l'auteur de l'œuvre originale (de vive voix, si une conversation avec lui est possible).

Il peut être utile de lire d'autres romans, du même auteur, pour s'imprégner de son univers.

### ***Quelques facteurs à prendre en compte***

Les oeuvres adaptables se présentent sous diverses formes ; la première question que nous devons nous poser est de savoir si l'œuvre est réellement adaptable. Les oeuvres écrites pour être lues ne peuvent pas toutes être transposées à l'écran.

Quand un scénariste veut adapter une oeuvre, il doit tenir compte des facteurs suivants :

1. L'œuvre peut-elle se transformer en langage cinématographique ou télévisuel ?
2. Suivre le même processus de création que pour un scénario original : faire une Story Line, développer un synopsis, créer une structure, etc.

3. Réduire le matériel aux éléments essentiels et commencer à partir de là.
4. Se donner un temps de réflexion.
5. Être fidèle à l'original et éviter de faire seulement une transposition. L'important est de transformer sans défigurer.
6. Être très attentif aux questions de droits d'auteur.

### ***Programmes pour enfants***

Écrire pour les enfants comporte des responsabilités énormes, c'est un véritable défi. Un travail très complexe qui doit être fait, si possible, en collaboration avec des éducateurs et des psychologues.

L'enfant est une sorte d'éponge qui absorbe et assimile presque tout ce qu'il voit et qu'il entend ; il n'est pas encore formé intellectuellement et toute forme de précaution, de part de l'auteur, ne sera pas inutile.

Tout spectacle ou texte destiné aux enfants devrait avoir pour objectif l'enrichissement de leur univers ; mais toujours avec la précaution de leur laisser la liberté de tirer leurs propres conclusions. Un spectacle créé pour un public infantile doit être une oeuvre "ouverte", c'est-à-dire, véhiculant un message qui ne soit pas rigide, qui ne tente pas de réduire les ambiguïtés de la vie à un simple manichéisme, le Bien et le Mal, car ce serait leur rendre un piètre service que de les priver du plaisir de comprendre et de découvrir, par eux-mêmes, l'univers qui les entoure.

Écrire pour les enfants est l'une des activités les plus créatives et les plus agréables parce qu'imprégnées d'affection et de poésie. L'enfant est très exigeant, il n'accepte pas d'être dupé ou infantilisé ; c'est-à-dire qu'on le traite pour moins qu'il n'est. Penser que l'enfant est incapable de comprendre la vie est une invention d'adulte. Un enfant est capable de comprendre presque tout ce que nous lui expliquons de manière adéquate.

### ***Emissions de variétés et Comédie musicale***

Écrire un scénario pour un programme musical est un travail très spécifique, vu qu'il doit intégrer le travail d'autres artistes : des musiciens, des chanteurs et des compositeurs. Le scénario ne peut se construire qu'en collaboration avec eux.

Normalement, chaque show illustre un thème particulier.

Le scénario doit se construire sur les mêmes critères qu'une oeuvre dramatique ; une présentation, un développement, une apogée et un final.

Comme dans tout scénario, la courbe dramatique doit être ascendante, vers l'apogée, en respectant, naturellement, le thème proposé. Dans un show, l'apogée s'appelle l'apothéose qui annonce un épilogue sous la forme d'un "grand final".

Une émission de variétés est un genre qui exige une grande habileté de la part de l'auteur. Il doit composer avec un grand nombre d'artistes de différentes catégories - tels que, chanteurs, jongleurs, humoristes, etc. - en prenant soin d'alterner des moments sérieux avec des séquences humoristiques et musicales, des interviews, etc.

(On peut prendre comme exemple l'émission dominicale de TV GLOBO ; FANTASTICO).

Quant aux comédies musicales, elles sont construites comme une pièce de théâtre où les dialogues seraient remplacés par des chansons. C'est une oeuvre dramatique à part entière.

### ***Programmes éducatifs et films institutionnels***

Il peut arriver d'avoir à écrire un scénario pour un programme **éducatif** qui a pour mission de transmettre un certain savoir. Le scénariste met alors son savoir-faire au service de thèmes scientifiques dans un but pédagogique.

L'auteur de scénarios éducatifs doit réunir trois qualités : celle de scénariste professionnel de cinéma et de télévision, celle d'éducateur et de pédagogue et celle de scientifique spécialisé dans certaines matières ; et deux vertus essentielles : pouvoir expliquer clairement et savoir écouter avec attention.

Le professeur et l'éducateur doivent expliquer au scénariste ce qu'ils veulent transmettre au public pour que le scénariste puisse le comprendre, s'adapter à leurs idées et trouver la formule adéquate. Un facteur important, est de connaître la cible, c'est-à-dire le type de public visé : des enfants ?, de quel âge ?, etc. Comme pour un scénario de fiction, la règle incontournable sera de ne pas ennuyer le public, quel qu'il soit.

Le film **institutionnel** est une sorte de reportage publicitaire qui a pour but de vendre l'image d'une société ou d'une institution. Il doit éveiller l'intérêt et la sympathie d'un certain public pour cette société. Tous les films institutionnels sont, d'une certaine manière, éducatifs : la finalité est de montrer que l'institution existe et comment elle fonctionne, le tout sous une forme séduisante. Ce type de scénario doit être bien organisé pour être attractif. Le scénariste doit réussir à vêtir de manière adéquate les informations les plus insipides.

### ***La publicité et le vidéo-clip***

Les scénarios pour la publicité et pour le vidéo-clip sont en général très courts. Il ne comporte pas de scènes essentielles (excepté celles de présentation) mais une succession de scènes d'intégration et de transition.

Les scénarios de vidéo-clip ont une durée de 3 ou 4 minutes, la durée d'une chanson : le thème et l'atmosphère sont définis par les paroles. Le scénariste peut donner libre cours à son imagination et suggérer les moyens techniques les plus surprenants et les plus sophistiqués. Le niveau professionnel doit être très élevé. Il ne faut pas perdre de vue que ce genre de produits est une sorte de publicité commandée par une société d'édition de musique. Ici, en plus du facteur séduction, il faut surprendre, voire même choquer, pour attirer l'attention d'un public déterminé.

En publicité, comme pour le vidéo-clip, le découpage est souvent basé sur une succession extrêmement rapide d'images dont le but est de capter l'attention d'un public pour qu'il achète un produit. La durée est très limitée : 30 secondes, parfois 15. Le spot publicitaire doit comporter des scènes essentielles, une structure dramatique et des personnages mais en aucun cas, le développement d'une histoire ; on se limitera à exposer une situation ou un moment dramatique, d'un gimmick (voir Chap. 6). Le texte est réduit à l'essentiel et doit être très objectif. Normalement, ce sont les rédacteurs des agences de publicité qui écrivent ce genre de scénario en collaboration avec le directeur artistique.

### ***Humour et sit-com***

L'humour est un sentiment ; le comique est une situation. Dans la représentation comique il existe toujours une manifestation de supériorité. C'est une surprenante manifestation de supériorité sur les autres.

Si quelqu'un glisse sur une peau de banane, cela provoque le rire, peut-être parce que le nous nous considérons supérieurs, nous sommes debout ; Il s'agit d'une situation comique.

Une personne peut feindre de glisser sur une peau de banane et surprendre tout le monde en ne tombant pas, se tourner vers le public avec un petit sourire qui signifierait : « je vous ai bien eu ! ». Il s'agit humour.

C'est l'illustration de la différence entre l'humour et le comique. À la télévision, le comique est beaucoup plus présent que l'humour.

Le sit-com est né du théâtre de cabaret. Il s'est ensuite développé à la radio avant d'arriver à la télévision sous forme de sketches. La télévision est friande de ce genre de produits parce qu'il n'est pas cher à produire et que cela plaît à un très large public. La relation, coût de production / audience, est d'un excellent rapport.

C'est une erreur de penser que faire rire un public est plus facile que de le faire pleurer. Les sit-com requièrent généralement une équipe de scénaristes très spécialisés : celui qui planifie la structure de l'histoire, le créateur de situations comiques, le dialoguiste et le "gagman" qui donne une touche finale au texte en y ajoutant un peu de piment. Ils travaillent souvent sur base d'archives de matériel comique.

La grande différence entre la structure dramatique classique et le scénario de sit-com réside dans l'importance des dialogues. Un bon scénario de sit-com doit provoquer le rire du public toutes les dix ou quinze secondes, ce qui exige un dialogue très précis, richement comique et parfait quant à l'organisation du temps dramatique.

Quand on parle de sit-com, on doit tenir compte de l'importance de l'acteur, son charisme, son talent comique et l'identité particulière des personnages dans ce genre télévisuel.

Pour finir, on pourrait mentionner le "documentaire" qui nécessite très peu l'intervention d'un scénariste, si ce n'est, dans certains cas, au stade du montage : c'est-à-dire, pour structurer le matériel, à posteriori, après le tournage, pour lui donner un rythme et une organisation du contenu.

Le scénario de "bande dessinée". Très proche de la fiction sur le plan dramatique (raconter une histoire) car la bande dessinée utilise le même langage d'images ; la caméra étant remplacée par le crayon et les pinceaux du dessinateur.

## **Exercices**

---

Voici quelques exercices sur certains types de scénarios différents.

### **Adaptation**

1. Comparer un roman avec son adaptation cinématographique ou télévisuelle.
2. Réécrire un conte et l'adapter en images.
3. Essayez de comparer plusieurs adaptations de la même histoire : par exemple, " le facteur sonne toujours deux fois". Noter les différences point de vue.

### **Sit-com**

Enregistrer un épisode de sit-com à la télévision.

Étudier les mécanismes du dialogue et les réactions des personnages dans les situations comiques.

### **Publicité**

Enregistrer des spots publicitaires.

Étudier les caractéristiques spécifiques, principalement la rapidité du montage et la diversité des images.

# Glossaire

## Glossaire

---

### **Accroche.**

Une expectative, une attente créée tout juste avant une interruption (interruption publicitaire, final d'un épisode de feuilleton) pour que le spectateur reste "accroché" à l'action jusqu'à la reprise.

### **Action.**

Terme utilisé pour décrire le mouvement qui se passe devant la caméra.

### **Action directe.**

Scénario qui obéit à un ordre chronologique.

### **Action dramatique.**

Ensemble de volontés, de décision et de changement d'attitude de la part des personnages.

### **Adaptation.**

Processus qui consiste à passer d'un langage un autre.

### **Anticipation.**

Anticiper une action, créer une expectative, une attente.

### **Apogée.**

Point culminant de l'action dramatique (appelée aussi "climax").

### **Argument.**

Déroulement de l'action, résumé qui contient les principales indications de l'histoire : les lieux, des personnages, l'époque. Défense de l'histoire.

### **Caméra subjective.**

L'œil de la caméra remplace l'œil de l'acteur ; point de vue de l'acteur sur l'action. (Contraire de la **caméra objective** qui représente un point de vue anonyme décidé par le réalisateur).

### **Changement d'expectative.**

Le cours de l'histoire change brusquement.

### **Claquette.**

Petite ardoise où l'on inscrit le numéro d'ordre de la scène et le numéro de la prise ; lien entre l'unité du scénario, la scène et l'unité de la caméra, la prise.

### **Cliché.**

Quelque chose d'évident et de connu, dans le dialogue ou dans l'image.

### **Close-up.**

Gros plan ; prise où la caméra se trouve très proche de l'objet ou du personnage et qui accentue un détail.

### **Conflit.**

Confrontation entre des forces et des personnages, qui permet à l'action de se développer.

**Construction dramatique.**

Structure dramatique.

**Courbe dramatique.**

Variations de l'intensité dramatique en relation à la durée.

**Cours de l'action.**

Ensemble d'événements reliés entre eux par des conflits qui vont trouver leur solution tout au long de l'histoire.

**Crise dramatique.**

Point de grande intensité et de changement dans l'action dramatique.

**Cut.** Passage direct d'une scène à une autre.

**Cut de continuité.**

Coupe au milieu d'une scène qui sera reprise plus loin, afin de pouvoir insérer un plan intermédiaire.

**Dénouement.**

Scènes finales de l'action dramatique, de l'histoire.

**Dialogue.**

Véhicule de communication verbale du scénario. Échange verbal entre des personnages.

**Distribution.**

Casting. Ensemble d'acteurs sélectionnés pour un film.

**Dolly back.**

Travelling ou grue ; mouvement par lequel la caméra s'éloigne d'un objet.  
(*Le contraire est Dolly in*).

**Dolly out.**

La caméra recule et se détourne de l'objet.

**Ellipse.**

Passage de temps très rapide.

**Émetteur.**

Qui transmet le message.

**Empathie.**

Identification du public à un personnage.

**Épilogue.**

Scènes de dénouement.

**Ethos.**

L'éthique, la morale de l'histoire.

**Exposition des motifs.**

Scènes explicatives, d'information.

**Fade in.**

L'image surgit progressivement, en fondu, à partir d'un écran noir ou de tout autre couleur (Fade out, étant le contraire).

**Fiction.**

Inventer, composer et imaginer ; recréer la réalité.

**Flash-back.** Scènes qui révèlent des actions situées dans le passé.

**Flash-forward.**

Scènes qui révèlent, partiellement, de quelque chose qui va se passer.

**Fonction dramatique.**

Quand l'objectif dramatique une scène devient réalité.

**Fondu enchaîné.**

Passer d'une image à l'autre en diluant la première alors que l'autre apparaît en superposition.

**Freeze.**

Geler l'image. Le mouvement se fige à la dernière image de la scène.

**Générique.**

Séquence préliminaire d'un programme qui mentionne le titre, le nom des acteurs et de tout ceux qui participent à la réalisation d'un programme (générique de fin).

**Gimmick.**

Artifice. Moyen utilisé pour résoudre d'une situation problématique ; changement d'expectative.

**Guerre du papier.**

Discussions et analyses après l'écriture du premier scénario.

**Idée.**

Semence de l'histoire.

**Insert.**

Image furtive qui précède un événement.

**Intention.**

Volonté implicite ou explicite du personnage.

**Localisation.**

Situation d'une histoire dans l'espace.

**Logos.**

Paroles, discours, structure verbale d'un scénario.

**Macrostructure.**

Structure générale du scénario.

**Microstructure.**

Structure de la scène.

**Mini-série.**

Oeuvre fermée contenant différents plots (intrigues) qui se déroule en un certain nombre d'épisodes (généralement six épisodes).

**Multiplot.**

Diverses lignes d'action, d'importance équivalente, dans une même histoire.

**Noyau dramatique.** Ensemble de personnages, ayant une relation définie entre eux, dans une même action dramatique qui génère une intrigue.

**Objectif dramatique.**

La raison d'être d'une scène.

**Off.**

Voix ou sons dont la provenance n'apparaît pas à l'image.

**Panoramique.**

(Pano) Point de vue de la caméra qui pivote d'un côté à l'autre pour donner une vue d'ensemble d'une ambiance, d'un paysage, etc.

**Passage de temps.**

Artifice utilisé pour indiquer qu'un certain temps s'est passé.

**Pathos.**

Drame, conflit.

**Personnage.**

Celui qui vit ou subit l'action dramatique.

**Plan.**

Point de vue de la caméra ; angle, emplacement de la caméra.

**Plan général.**

Long shot ou full shot ; plan qui embrasse largement le décor et qui s'utilise pour illustrer l'ambiance générale.

**Plan moyen.**

(Plan américain) Plan qui montre le personnage à partir de la ceinture (ou des genoux) vers le haut.

**Plan séquence.**

(packshot) Prise qui embrasse plusieurs actions sans arrêt de la caméra.

**Plateau.**

Le lieu où se déroule le tournage.

**Plot.**

(Intrigue) Colonne vertébrale dramatique du scénario ; noyau central de l'action dramatique.

**Point de départ.**

Ensemble de scènes qui introduisent l'histoire.

**Point de vue.**

L'œil de la caméra est situé à hauteur des yeux de l'acteur.

**Préparation.**

Scènes qui précèdent une complication de l'histoire et/ou l'apogée.

**Prise.**

(Take). Commence quand on démarre la caméra jusqu'à son arrêt.

**Process shot.**

Moyen pour simuler un mouvement ; une scène pré-filmée est projetée derrière des acteurs.

**Profil.**

Caractéristiques psychologiques, physiques et sociales qui définissent les personnages (typologie).

**Quick motion.**

Accéléré ; le mouvement est accéléré (la caméra tourne plus lentement).

**Récepteur.**

Celui qui reçoit le message ; le téléspectateur, le spectateur.

**Répétition.**

(Utilisé dans les comédies). Répétition de situations dramatiques déjà connues du public ; comique de répétition.

**Rush.**

Matériel brut, non monté, qui vient d'être tourné ; bout à bout des prises.

**Rythme.**

Cadence du scénario, fréquence de succession des scènes, voulue par le scénariste.

**Scenplay.**

Scénario pour le cinéma (USA).

**Scénario.**

Forme écrite de tout produit audiovisuel.

**Scénario littéraire.**

Scénario sans aucune indications techniques.

**Scénario technique.**

Scénario qui contient toutes les indications techniques relatives à la caméra, à l'éclairage, au son, etc.

**Scène.**

Unité (de mesure) dramatique du scénario; portion continue à l'intérieur de l'action, dans un même lieu avec les mêmes personnages.

**Script.**

Scénario prêt à être filmé (USA).

**Séquence.**

Série de scènes ou de prise.

**Série.**

Oeuvre fermée, avec personnages récurrents qui vivent une histoire complète dans chaque épisode.

**Shooting script.**

Scénario technique rédigé par le réalisateur à partir du scénario final ; utilisé par la production pour planifier le tournage.

**Sit-com.** (Comédie des situation). Oeuvre humoristique fermée avec des personnages récurrents, dans les mêmes décors, ne contenant qu'une seule intrigue par épisode ; le comique est basé essentiellement sur le dialogue.

**Slow motion.**

Ralenti. Le mouvement est plus lent qu'en réalité (la caméra tourne plus vite).

**Structure.**

Division de l'argument en séquences et en scènes ; squelette du scénario.

**Split ccreen.**

Division d'une image à l'écran qui montre des événements séparés, en même temps.

**Story bord.**

Suite de dessins qui représente les principales prises ou scènes.

**Story line.**

Synthèse d'une histoire ; un texte de cinq à dix lignes maximum.

**Subplot.**

Deuxième niveau de l'action.

**Suspense.**

Anticipation urgente ; sert à maintenir le spectateur en haleine.

**Sympathie.**

Sentiment de solidarité du public pour un personnage.

**Synopsis.**

Texte relativement bref (*de 2 à 20 pages, généralement*) proposant une vision d'ensemble de l'histoire.

**Télégraphier.**

Brève information sur quelque chose qui va se passer (un geste, un mot, une attitude, un regard, etc.).

**Telenovela.**

Oeuvre ouverte contenant de nombreux plots et plusieurs noyaux dramatiques ; développée en un très grand nombre d'épisodes (*au Brésil, par exemple, plus de 300*).

**Temps dramatique.**

Temps esthétique, rythme de l'action.

**Temporalité.**

Situation d'une histoire dans le temps ; la durée du déroulement de l'histoire.

**Travelling.**

Caméra en mouvement qui accompagne le déplacement d'un personnage, à la même vitesse. Tout déplacement horizontal de la caméra par n'importe quel moyen technique.

**Valeurs dramatiques.**

Points-clé d'un scénario.

**Zoom.**

Effet optique de rapprochement ou d'éloignement.

# Table

Chapitre 1	<b>Le scénario</b>	<b>2</b>
Chapitre 2	<b>Premières remarques</b>	<b>9</b>
Chapitre 3	<b>L'idée</b>	<b>24</b>
Chapitre 4	<b>Le conflit</b>	<b>33</b>
Chapitre 5	<b>Le personnage</b>	<b>39</b>
Chapitre 6	<b>L'action dramatique</b>	<b>58</b>
Chapitre 7	<b>Le temps dramatique</b>	<b>88</b>
Chapitre 8	<b>L'unité dramatique</b>	<b>111</b>
Chapitre 9	<b>Les autres scénarios</b>	<b>127</b>
	<b>Glossaire</b>	<b>133</b>