

Faut-il savoir lire pour écrire un scénario? : Les guides de scénarisation

H-Paul Chevrier

Volume 31, numéro 1, hiver 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/68165ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Chevrier, H.-P. (2013). Faut-il savoir lire pour écrire un scénario? : Les guides de scénarisation. *Ciné-Bulles*, 31(1), 38–47.

STORY

Syd Field Scénario

LE GUIDE DU SCENARISTE

John Truby

L'anatomie du SCÉNARIO

Cinéma, littérature, séries télé

Michel Chion. Ecrire un scénario

RÉCIT ÉCRIT - RÉCIT FILMIQUE

SCÉNARIOS MODÈLES, MODÈLES DE SCÉNARIOS

TIONS
LIN

Syd Field

Le guide du scénariste

JEAN PAUL TOROK le scénario

Faut-il savoir lire pour écrire un scénario?

H-PAUL CHEVRIER

TH AND THE MOVIES STUART VOYTILLA

JEAN-MARIE ROTH L'écriture de scénarios

Je n'ai jamais écrit de scénario, mais je suis mieux placé qu'une poule pour juger de la qualité d'une omelette.
(Clayton Rawson)

Dans son livre *Le Scénario* (1986), Jean-Paul Torok élabore une histoire du scénario, autant chez les Américains que chez les Français. Il constate qu'il y a « plus de ressemblance entre des films écrits par le même scénariste pour des réalisateurs différents qu'entre des films du même réalisateur écrits par divers scénaristes ». Il nous semble qu'on devrait refaire l'histoire du cinéma... selon les scénaristes, et non pas selon les cinéastes. L'auteur explique aussi comment la Nouvelle Vague française a dénié la moindre fonction créatrice au scénario pour mieux transférer le statut d'auteur au seul metteur en scène. La Politique des auteurs aura comme effet pervers, encore aujourd'hui, que la production d'un film se décide moins sur la qualité intrinsèque du scénario que sur la réputation du cinéaste et ses relations.

Au Québec comme ailleurs, le scénario est d'abord prétexte à composer un générique et à élaborer le financement d'un projet de film, les producteurs consacreront plus de temps à constituer un *casting*, à réclamer des subventions et à trouver un distributeur qu'à discuter du scénario. Il arrive qu'on appelle un scénariste en renfort, simplement pour mettre en forme les idées du réalisateur, structurer le récit ou justifier les personnages, toujours sous la direction du producteur. Souvent, le scénariste intervient à la toute fin du processus, comme un technicien supérieur (mais révocable) qu'on nomme « conseiller en scénarisation » ou *script-doctor*.

Le paradoxe, c'est que Téléfilm Canada, la SODEC et les autres institutions jugent un projet sur la base de son scénario. Pour effectuer leur sélection, les instances considèrent d'abord la feuille de route du réalisateur pour ensuite faire vérifier le scénario par des lecteurs externes. Dans les rapports que ceux-ci rendent aux organismes, il arrive fréquemment qu'ils relèvent l'absence de pivots dramatiques et de retournements de situation, ce qui indique éloquemment que les évaluateurs basent leur jugement sur des grilles inspirées de certains guides de scénarisation. En effet, les fiches d'évaluation prennent en compte (sans l'avouer) les 3 actes de Syd Field ou les 5 étapes de Robert McKee, sinon les 7 clés de John Truby. Dans les pages qui suivent, nous résumerons les approches des principaux ouvrages sur la scénarisation et soulignerons les lacunes de chacune de celles-ci, quitte à reformuler la recette de base.

Au commencement...

Dans les années 1940 et 1950, les scénaristes ont à leur disposition peu d'outils, sinon le classique d'Eugene Vale, *The*

Technique of Screenplay Writing, paru en 1944, et le livre de Lajos Egri, *The Art of Dramatic Writing*, publié en 1946. Dans les années 1960 et 1970, le monde de l'édition se consacre surtout aux grammaires du cinéma. Il faut attendre le tournant des années 1980 et la mort annoncée du cinéma pour se retrouver avec un tsunami d'ouvrages sur la façon de rédiger un scénario de film. Dwight Swain dans *Film Script Writing* (1976), William Miller dans *Screenwriting for Narrative Film and Television* (1980), Tom Stempel dans *Screenwriting* (1982) et d'autres mettent à jour le livre d'Eugene Vale (réédité en 1980) en fournissant des exemples tirés de films des années 1970. Puis Michel Chion dans *Écrire un scénario* (1985), Antoine Cucca dans *L'Écriture du scénario* (1986), Jean-Claude Carrière et Pascal Bonitzer dans *Exercices de scénario* (1990), entre autres, font la même chose en français.

Linda Seger dans *Making a Good Script Great* (1987), Michael Hauge dans *Writing Screenplays That Sell* (1988), Viki King dans *How to Write a Movie in 21 Days* (1988) et d'autres peaufinent les théories de Syd Field (dont on parlera plus loin). Pierre Jenn dans *Techniques du scénario* (1991), Jean-Marie Roth dans *Écrire un scénario de film* (1995), Valéria Cynthia Selinger dans *Les Secrets du scénario* (1995), pour ne nommer qu'eux, participent à cette vague de guides d'écriture. Surgissent dans les années 2000 des éditeurs spécialisés dans la scénarisation, aussi bien d'un court métrage, d'une série télévisée que d'un documentaire. En plus des nombreuses publications sur la façon d'écrire une histoire.

Le livre le plus honnête reste celui d'Yves Lavandier, *La Dramaturgie* (éditions Le Clown & l'enfant, 1994). Il illustre *La Poétique* d'Aristote, un incontournable de l'Antiquité grecque sur la dramaturgie. Celui-ci explorait déjà les principes de base du drame (exposition, crise, climax), ses fonctions (identification, catharsis), ainsi que le statut des personnages (caractérisation, motivations) et certaines lois dramatiques (unité de lieu, de temps, d'action). Sa division en trois actes se décline en protase/épitase/catastrophe. Elle mutera en conflit/développement/résolution chez les dramaturges italiens et français des XVI^e et XVII^e siècles, puis en conflit/choc et paroxysme/conciliation chez Hegel. Le premier acte se prolonge jusqu'à ce que le spectateur soit informé de l'objectif du personnage, le deuxième, jusqu'à ce que celui-ci ait atteint ou abandonné son objectif, tandis que le troisième sera celui de la décompression et du retour à l'équilibre.

Lavandier rappelle un principe fondamental, celui du personnage qui cherche à atteindre un objectif et qui est confronté à des obstacles. Il faut que l'objectif du personnage soit aussi motivé que difficile et clairement perçu par le spectateur. Que les obstacles frappent surtout le protagoniste quand il est déjà

éprouvé et qu'ils se présentent dans un *crescendo*. Le personnage est caractérisé par ses motivations, ses désirs et les moyens qu'il utilise pour atteindre son objectif. Les personnages doivent se distinguer sur les plans professionnel, social et intime, quitte à ce qu'on leur fournisse une biographie imaginaire antérieure à ce qui est raconté dans le scénario. En s'appuyant sur un répertoire de 14 000 pièces de théâtre, films et albums de bandes dessinées, l'auteur illustre comment raconter une histoire simple avec un début, un milieu et une fin.

La cinquième édition de *La Dramaturgie*, en 2011, conserve la partie théorique (546 pages) et l'auteur détache les annexes « Construire un récit » et « Évaluer un scénario » pour en faire

Dans la mesure où une page de scénario correspond à une minute de film, dans un scénario moyen de 120 pages (pour un film de deux heures), le premier et le troisième actes durent chacun 30 minutes ou pages et le deuxième acte dure le double, soit 60 minutes ou pages. Le premier acte est une mise en situation et dès les 10 premières minutes, il faut dégager la motivation principale du héros. À la fin du premier acte, soit aux pages 25, 26 ou 27, un pivot dramatique est nécessaire, à savoir un événement qui change radicalement le cours de l'histoire. Le deuxième acte développe les tentatives du héros pour régler le conflit, avec habituellement un pivot entre les pages 85 et 90. Le troisième acte fournit la résolution du conflit initial.



En s'appuyant sur un corpus de films hollywoodiens des années 1970, Field codifie ce que les scénaristes faisaient instinctivement depuis toujours. Mais il a répété, illustré et dessiné son paradigme jusqu'à en faire vérité.

deux livres autonomes (*Le Clown & l'enfant*). Ce qui nous ramène aux guides de scénarisation qui ne proposent pas un inventaire des mécanismes du récit, mais plutôt une méthode pour les appliquer, une sorte de marche à suivre, généralement accompagnée d'exercices. En effet, certains gourous ont vendu des recettes de scénario lors de conférences à travers le monde. Issus de ces ateliers de motivation pour scénaristes en panne, ces *best sellers* s'intitulent *Screenplay* de Syd Field (1979), *Story* de Robert McKee (1997), *Anatomy of Story* de John Truby (2007) et *The Writer's Journey* de Christopher Vogler (1992).

Les 3 actes de Syd Field

Dans *Screenplay*, Syd Field répète les recommandations traditionnelles : donnez à votre personnage une vision du monde, un point de vue personnel, trouvez-lui des comportements et des traits de caractère spécifiques. Mais l'auteur a ceci de particulier qu'il consacre plus des trois quarts de son livre à la structure du récit. On ne commence pas à écrire avant d'avoir trouvé le dénouement et l'on suit scrupuleusement le paradigme des 3 actes. Field reprend le schéma aristotélicien, en précisant que le deuxième acte doit être deux fois plus long que les deux autres et qu'il faut des retournements de situations (ou pivots, comme il les désigne) à la fin des actes 1 et 2.

Dans *The Screenwriter's Workbook* en 1984, le *coach* Field explicite ses mantras jusqu'à proposer la lecture de son livre comme un atelier : faites l'exercice à la fin du chapitre et une fois le livre terminé, vous aurez un scénario ! Il faut commencer par trouver un sujet, donc rédiger une idée en trois phrases centrées sur le personnage et l'action. Ensuite, on élabore une structure, on rédige une idée selon le paradigme, avec le commencement, la fin et les deux pivots dramatiques. Le résumé de l'histoire (qu'il appelle synopsis) aura quatre pages ainsi divisées : une demi-page pour décrire la séquence d'ouverture, une demi-page pour l'action générale du premier acte, une demi-page pour le pivot à la fin du premier acte, une page pour l'action de deuxième acte, une demi-page pour le pivot à la fin du deuxième acte et, finalement, une page pour le dénouement du troisième acte. Mais surtout, il importe de bien connaître le personnage principal. Que veut-il atteindre au cours du scénario ? Quelle force l'anime tout au long de l'histoire ? Quel est son point de vue sur le monde ? Pour répondre à ces questions, il est indispensable de rédiger une courte biographie du personnage principal (entre trois et cinq pages) depuis sa naissance jusqu'au moment où commence le film. On écrira aussi une courte biographie de deux autres personnages importants afin d'établir les grandes lignes de leur vie intime, sociale et professionnelle.

Syd Field prodigue même des conseils sous forme de questions dans le logiciel de scénarisation Final Draft : Quelles sont les motivations profondes de votre personnage principal? Jusqu'où est-il prêt à aller pour résoudre le conflit? Est-ce que chaque scène apporte une idée? Cette scène sert-elle à faire passer des renseignements ou des émotions? Pour rédiger adéquatement un scénario, il faut colliger sur des fiches chacune des scènes, de la mise en situation jusqu'au pivot du premier acte. Écrivez ainsi les dix premières pages. À cette étape, il ne s'agit pas de peaufiner, mais d'avancer. Écrivez la deuxième tranche de 10 pages. Et la troisième, qui vous amènera au pivot de la fin du premier acte. À raison de 10 pages par semaine, rendez-vous au bout du scénario.

Les disciples de Field vont peaufiner le modèle en ajoutant un point milieu, un pivot dramatique au milieu de la première partie du deuxième acte, ainsi qu'un autre au milieu de la seconde partie. Ils vont même proposer de répéter le paradigme dans l'intrigue secondaire. En s'appuyant sur un corpus de films hollywoodiens des années 1970, Field codifie ce que les scénaristes faisaient instinctivement depuis toujours. Mais il a répété, illustré et dessiné son paradigme jusqu'à en faire une vérité. Afin de pallier la pauvreté de ses propositions en matière de création de protagonistes, il aurait dû compléter son paradigme par une distribution des personnages ou par un schéma actanciel.

Il manque le paradigme des personnages

Au XVIII^e siècle, le dramaturge italien Carlo Gozzi, représentant de la *commedia dell'arte*, affirmait qu'il existait en tout et pour tout 36 situations dramatiques. En 1895, Georges Polti les répertoriait dans son livre *Trente-six Situations dramatiques* (réédité en 1980) : venger un crime, résoudre une énigme, tout sacrifier à une passion, aimer l'ennemi, etc. Dès le cinéma muet, Hollywood a publié une centaine de catalogues d'intrigues. En 1919, *Ten Million Photoplay Plots* de Wycliffe Aber Hill (réédité en 1978) décline à son tour 36 (plus une) situations dramatiques, subdivisées en 324 possibilités d'intrigues.

En 1950, Étienne Souriau cherche à repérer des constantes dans l'apparente diversité des intrigues théâtrales; il corrige le livre de Georges Polti et publie *Deux Cent Mille Situations dramatiques*. Mais des situations comme « la poursuite », « le sauvetage » ou « l'évasion » sont mélangées avec des thèmes comme « être ambitieux » et des états comme « le deuil » ou « la folie ». Les recoupements deviennent gênants et Ronald B. Tobias réduit le catalogue des possibilités dans *20 Master Plots* (1993), puis explore les situations dramatiques à travers des films qui exploitent chacune d'elles. Marie-France Briselance, dans *Leçons de scénario* (2006), fait de même en identifiant des films qui développent plusieurs des 36 situations dramatiques.

Dans cette recherche de la même histoire présentée sous des apparences et avec des péripéties différentes, Vladimir Propp explore le folklore russe et publie, en 1928, un livre qui ne sera traduit qu'en 1950. Dans *Morphologie du conte*, il répertorie 31 fonctions narratives (situations) et sept sphères d'action (rôles). Qu'il s'agisse du héros qui subit une épreuve, reçoit un objet magique ou affronte un agresseur, ces situations sont regroupées en une poignée de rôles types à savoir, ceux du personnage recherché, du donateur ou de l'auxiliaire. Claude Brémond, Roland Barthes et Algirdas Julien Greimas vont systématiser le schéma événementiel de Vladimir Propp en le ramenant à 20 situations et 6 rôles, ou 6 actants qui sont le destinataire et le destinataire, le sujet et l'objet, l'adjuvant et l'opposant.

Le destinataire donne au héros (le sujet) une mission (l'objet) dont la réussite profitera au destinataire. Le sujet vise un objet (dans le sens d'objectif) qui sera un individu dans le cas d'une quête amoureuse, un objet dans le cas d'une recherche de trésor, une abstraction quand il s'agira d'une quête de liberté ou de pouvoir. Les adjuvants (alliés) aident le héros dans sa quête de l'objet, tandis que les opposants (ennemis) lui mettent des bâtons dans les roues. Ces actants peuvent être des forces naturelles, morales ou sociales. Un même rôle actanciel peut être rempli par plusieurs personnages et un même personnage peut remplir différents rôles actanciels (parfois même contradictoires). Il arrive qu'au fil du récit, un personnage change de rôle actanciel, que l'adversaire prenne plus d'importance ou que des rebondissements compliquent le problème initial.

Comme la situation initiale amorce le programme narratif par un méfait ou un manque, il y a instauration d'un vouloir (quête). Le destinataire établit alors un contrat avec le sujet qui décide de chercher l'objet. Dans la deuxième partie, les péripéties fournissent des épreuves qualifiantes qui permettent au sujet d'acquérir la compétence ou le savoir pour mener à bien sa quête. L'adjuvant soutient le sujet dans celle-ci, alors que l'opposant entrave sa route. Dans la troisième partie, les péripéties de résolution instaurent une épreuve ultime qui permet au sujet d'exercer son pouvoir, d'accomplir sa performance. La situation finale va permettre de résoudre la quête; il y aura alors glorification du héros, car le destinataire sanctionne ainsi l'achèvement du contrat.

Le schéma actanciel est un outil d'analyse très pertinent et l'on verra plus loin qu'un gourou en a fait le scénario universel. Parmi ses variantes les plus intéressantes, le jeu de rôles *Donjons et Dragons* propose une classification des personnages qui, selon leur moralité, appartiennent à trois alignements (loyal, neutre ou chaotique) de même qu'à trois axes (Bon, Neutre ou Méchant). Selon qu'il est loyal, neutre ou chaotique, le Bon sera un croisé, un bienfaiteur ou un rebelle. En fonction de ces

mêmes alignements, le Neutre sera un juge, un indécis ou un esprit libre. Pour sa part, le Méchant sera un dominateur, un malfaisant ou un destructeur.

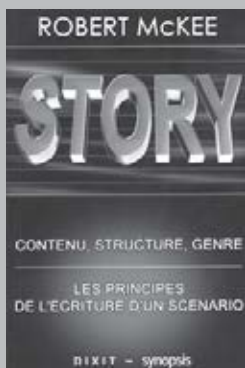
Les 5 étapes de Robert McKee

Dans son livre *Story*, Robert McKee fait d'abord la promotion du schéma classique, plus particulièrement de l'intrigue majeure. Celle-ci est construite autour d'un protagoniste actif et ce personnage lutte essentiellement contre des forces antagonistes pour accomplir son désir. L'histoire se déroule de façon linéaire, selon une logique de causalité cohérente, jusqu'à ce qu'elle atteigne une fin fermée. Il faut suivre cet énoncé à la lettre. Quand on a plusieurs protagonistes ou une fin ouverte, cela relève de la mini-intrigue, comme chez ces cinéastes qui cultivent la subjectivité pessimiste ou pratiquent le minimalisme. Quand le temps est non linéaire ou que les personnages sont incohérents, cela relève de l'anti-intrigue, comme chez ces cinéastes qui cultivent l'absurde ou ne racontent pas d'histoire. McKee dénonce ainsi le film d'art, cette catégorie de films

quelque part dans le premier acte, « la complication progressive », qui constitue le deuxième acte, et finalement « la crise », « le climax » et « la résolution » qui composent le dernier acte.

Et la progression de l'histoire repose sur des « fossés narratifs ». Le protagoniste a un désir conscient et choisit d'accomplir une action particulière. Celle-ci provoque des forces antagonistes de son milieu (ou de lui-même) qui bloquent son désir et font surgir un fossé entre son attente et le résultat. Il doit rassembler ses forces, lutter pour traverser ce fossé et accomplir une seconde action, quitte à prendre le risque de sacrifier quelque chose. La quête du protagoniste le conduit à travers « les complications progressives » jusqu'à ce qu'il ait épuisé toutes les actions susceptibles de lui permettre de réaliser son désir.

Rien ne progresse dans une histoire, si ce n'est à travers un conflit. Le personnage vit des changements s'exprimant en fonction de certaines valeurs qui peuvent évoluer du positif vers le négatif ou du négatif vers le positif : la vérité/le mensonge, la loyauté/la trahison, la force/la faiblesse, etc. Un conflit qui re-



McKee dénonce ainsi le film d'art, cette catégorie de films étrangers qui ne sont ni populaires, ni rentables. Ce détour lui permet surtout de célébrer l'optimisme hollywoodien qui s'exprime dans les finales positives de l'intrigue majeure.

étrangers qui ne sont ni populaires, ni rentables. Ce détour lui permet surtout de célébrer l'optimisme hollywoodien qui s'exprime dans les finales positives de l'intrigue majeure.

L'auteur décrète ensuite qu'un scénariste écrit nécessairement dans un genre. Alors, il fournit un relevé de 25 genres et autant de sous-genres. Il mélange tout et n'importe quoi, des schémas d'intrigue et des dessins animés, des pseudo-documentaires et des drames sportifs. Il perd toute crédibilité quand il amalgame le psychodrame à un combat contre la maladie mentale, le docudrame au film historique récent et l'épopée moderne à une lutte de l'individu contre l'État. McKee ne semble pas comprendre le catalogue des genres issus de la littérature et qu'on a appliqué au cinéma. Soutenant que « la structure, c'est le personnage et le personnage, c'est la structure », il établit un schéma de base en cinq étapes et reconduit le paradigme de Syd Field en précisant qu'il y a un « incident déclencheur »

pose sur une valse entre le bien et le mal, ou le bon et le mauvais, n'est pas un choix. Pour reposer sur un vrai choix, un pivot dramatique doit constituer un dilemme. Il existe alors deux grands cas de figure : un choix entre deux biens irréconciliables et un choix entre le moindre des maux. La recette de McKee a ceci de particulier qu'elle élabore un triangle dans les conflits pour multiplier les choix. Si A représente l'aspect positif et B l'aspect négatif (en passant par le neutre), on se retrouve avec trois possibilités et le pendule est voué à la répétition. Avec la pointe C du triangle, on passe à neuf possibilités. Par exemple, à la norme positive de la justice et à sa valeur contraire, l'injustice, la valeur « contradictoire » de l'illégalité permet un choix entre des désirs positifs et négatifs de même poids et de même valeur. Sans parler de la négation de la négation, ici la tyrannie. Dans un drame familial, un personnage, coincé entre l'aspect positif de l'amour et sa valeur contraire, l'indifférence, peut aussi choisir la valeur contradictoire de la haine de l'autre

et, pourquoi pas, celle de la négation de la négation, la haine de soi. C'est à n'y rien comprendre.

Dans ce bazar des valeurs, certaines comme le succès, le pouvoir ou la fortune exigent une rédemption de la part du héros. Si l'on compare la valeur en jeu pour un personnage au début de l'histoire et à la fin de celle-ci, cela constitue la courbe dramatique du film. En général, les valeurs évoluent du positif à son contraire au cours du premier acte, passent par le contradictoire dans le suivant et atteignent la négation de la négation au dernier, pour finir de façon tragique ou revenir à la norme positive initiale, mais sont dotées d'une profonde différence.

L'élément déclencheur bouleversera complètement la vie du protagoniste, les forces antagonistes seront aussi puissantes que complexes et, scène après scène, la valeur positive et son contraire s'affronteront jusqu'au climax où l'une des deux l'emportera et s'imposera comme idée directrice de l'histoire. Cette dernière s'exprime en une phrase unique, pourvu que celle-ci fournisse la valeur de même que la raison pour laquelle elle change. Par exemple, « la justice finit par triompher quand le policier est plus violent que les criminels » ou encore « le mal triomphe parce qu'il fait partie de la nature humaine ».

Pour évaluer un scénario, il faut définir le conflit dans chaque scène, noter la valeur d'ouverture, dégager le changement apporté par le pivot dramatique et comparer la valeur de la fin avec celle du début. On supprimera toute scène qui ne présente pas un renversement dramatique. Une scène ne se renverse que de deux façons : autour d'une action ou d'une révélation. Il n'y a pas d'autres moyens. Les révélations ont tendance à avoir plus d'impact et on les conservera en général pour les pivots dramatiques les plus importants.

En s'appuyant sur des films hollywoodiens des années 1970, McKee soutient qu'une intrigue majeure de long métrage est conçue en 40 à 60 scènes de deux ou trois minutes chacune. Le descriptif des scènes (2 ou 3 phrases pour chacune) sera développé en 10 pages et le traitement, qui permet d'ajouter les pensées et les émotions à chacune des scènes (le sous-texte), sera élaboré en 60 à 80 pages. Il ne reste plus qu'à écrire le scénario (surtout les dialogues) à raison de 5 à 10 pages par jour, en suivant ces consignes dans le logiciel d'écriture Dramatica.

Il manque les schémas d'intrigue

Robert McKee, dont on se moque dans le film **Adaptation** (Spike Jonze, 2002), défend qu'un bon scénario doit s'inscrire dans un catalogue de clichés et de stéréotypes qu'il appelle « les genres ». Pourtant, il est incapable de définir ces genres ou de les distinguer. En plus de la géographie, du décor et de la

thématique des genres, il existe des schémas d'intrigue. Par exemple, le schéma du héros qui arrache quelqu'un de l'emprise d'un milieu hostile en éliminant un rival amoureux, des Indiens, des soldats de l'Empire ou des motards, pourra s'incarner en une romance, un western, un *space opera* ou encore un film criminel.

Tous les films se réduisent à quelques modèles de récit, souvent en fonction de la motivation profonde du personnage : l'apprentissage ou l'intégration, le sauvetage ou la vengeance, le châtement ou la rédemption, l'ascension ou la déchéance... Que la vengeance d'un héros s'exerce parce qu'on lui a volé ses médailles, éraflé son automobile ou mangé son chien, le schéma reste le même. Que le châtement soit celui d'une catastrophe naturelle, d'un tueur en série ou d'extraterrestres, la morale reste identique. Les genres se partagent donc certains modèles de récits, parfois en fonction de la mécanique narrative : la quête ou l'enquête, la fuite ou la poursuite, la méprise ou le qui-proquo, les amours contrariées ou les couples en crise, etc.

Parce qu'elle oblige à dégager les étapes essentielles, la structure en cinq parties permet une meilleure compréhension des rôles et des rapports de force. Le schéma quinaire propose : 1) la situation initiale ; 2) la perturbation ou la complication ; 3) les moyens utilisés par le héros ; 4) la résolution du problème ; 5) l'équilibre final. Valable pour n'importe quel récit, ce modèle constitue un exercice de repérage idéal, surtout quand il s'agit de développer un schéma d'intrigue. Par exemple, 1) un garçon rencontre une fille ; 2) il l'aime ; 3) il la perd ; 4) il la retrouve ; 5) il l'épouse. Qu'il la rencontre à l'hôpital, dans un bordel, à l'armée ou à une noce, cela est secondaire ; qu'il l'aime sans le savoir, malgré une infirmité, sa timidité ou la désapprobation des parents, c'est accessoire ; qu'il la perde à cause d'un malentendu, d'un rival, de sa maladresse ou d'un GPS déficient, toutes ces circonstances ne modifient pas en profondeur la structure narrative fondamentale. Avec quatre circonstances possibles pour chacune des cinq étapes, cette structure de base, associée le plus souvent à la comédie romantique, fournit 45 combinaisons narratives possibles.

La recette est simple : on choisit un schéma de récit (comme sauver le monde), on le déploie en cinq étapes qu'on place dans une colonne verticale ; on ajoute quatre colonnes et l'on invente quatre circonstances particulières pour chacune des étapes. Puis, on sort les dés pour choisir le cheminement du héros à travers 45 histoires possibles. Le plaisir consiste à recommencer. Toujours avec 4 circonstances, et disons 20 schémas de récit, on se retrouve avec une combinatoire de plus de 1 000 histoires « dont vous êtes le héros ». Si la façon de concevoir les histoires reste la même pour les artistes comme pour les tâches, les meilleurs sauront doubler l'itinéraire physique

(l'aventure) d'une évolution psychologique (les sentiments) et même d'une quête existentielle (le sens de la vie). Mais en termes de valeurs, cela ne change pas grand-chose que le monde soit sauvé par le Dalai-Lama ou par les Ninja Turtles puisque, dans le cinéma de genre, la causalité reste toujours de nature psychologique. Pour un scénario original, il faudrait que la causalité soit sociale ou historique.

Les 7 clés de John Truby

Dans *Anatomy of Story*, John Truby commence par proposer que tout scénariste a besoin d'une prémisse *high concept* s'il veut intéresser Hollywood. La prémisse formule l'histoire en une seule phrase, le concept montre ce qu'elle a d'original. C'est le lien le plus simple entre le personnage et l'intrigue, et la phrase est généralement constituée d'un événement déclenchant l'action, d'une indication sur le personnage principal et d'une autre quant au dénouement de l'histoire. La prémisse du film **Le Parrain** pourrait être : le cadet d'une famille de

adversaire. Vers le milieu du film, le héros et l'adversaire s'engagent dans un conflit qui débouchera sur une « confrontation finale ». La sixième étape sera celle de la « révélation personnelle ». Comme celle du besoin, elle possède un aspect physique et un aspect moral. Le héros a appris quelque chose sur sa véritable nature. La dernière étape est celle du retour à l'équilibre.

Il faut créer le personnage principal de façon à ce que le public le comprenne sans devoir pour autant l'approuver. Il doit être écrit par couches comme un éventail de transformations possibles. Le héros doit rester susceptible de se remettre en question et d'adopter un nouveau comportement moral. Avant de commencer à écrire, le scénariste doit connaître la révélation finale pour s'assurer que toutes les péripéties soient pertinentes. Par ailleurs, le héros n'est intéressant que si l'adversaire l'est autant.

Le réseau des personnages en présence dans un récit exige que le personnage principal soit défini par les autres autant que par



Truby explique que le thème incarne en fait le point de vue moral de l'auteur sur le sujet qu'il traite. Et celui-ci communique ses valeurs morales à travers les moyens que le héros met en œuvre pour atteindre son objectif.

mafieux se venge des hommes qui ont tiré sur son père et devient le nouveau parrain. Cette phrase, courte et accrocheuse, servira autant à orienter l'écriture du scénario qu'à faire la promotion du projet. Raccourci obligeant à la clarté, la prémisse résume le conflit et la transformation du héros, donc son choix moral.

Une histoire comporte sept étapes de développement. D'abord, le héros a un « besoin » (ou un manque) qui se décline en deux aspects : psychologique et moral (il n'est pas conscient de ce second aspect). Deuxièmement, le héros doit avoir un « désir », c'est son objectif. Par exemple, il doit gagner un procès (désir) pour recouvrer une certaine estime de lui-même (besoin). C'est le besoin qui permettra au héros de se transformer. Puis, « l'adversaire » se fait le concurrent du héros en tentant d'atteindre le même objectif que lui. Et c'est justement parce qu'ils ont le même but qu'il y a un conflit. La quatrième étape constitue le « plan du héros » ou la stratégie qu'il suivra pour vaincre son

ses qualités intrinsèques. Tous les personnages sont interconnectés selon leur rôle dans l'histoire, mais surtout en fonction du thème. Et le thème définit la façon d'agir du personnage principal. Dans **Tootsie**, par exemple, chaque personnage est une version particulière du problème central, à savoir comment les hommes traitent les femmes. Bref, il faut attribuer au héros une posture morale, faire de chaque personnage une variation sur ce thème et mettre en conflit les valeurs des personnages. Une des méthodes permettant d'éviter le manichéisme primaire et d'assurer une certaine complexité morale au héros consiste à lui opposer deux personnages secondaires antagonistes avec leurs valeurs propres. Chacun des « méchants » aura recours à un moyen spécifique pour attaquer les faiblesses du héros.

Truby explique que le thème incarne en fait le point de vue moral de l'auteur sur le sujet qu'il traite. Et celui-ci communique ses valeurs morales à travers les moyens que le héros met

en œuvre pour atteindre son objectif. La notion de concept qui a servi à cerner la prémisse permet ici de définir le thème. Par exemple, le concept de **Citizen Kane** consiste à utiliser plusieurs narrateurs pour démontrer qu'on ne peut jamais vraiment connaître la vie de quelqu'un, tandis que le thème suppose que les gens qui essaient de forcer les autres à les aimer finissent seuls. Le concept des **Harry Potter** est celui d'un prince-magicien apprenant à devenir un homme en passant sept années dans une école de sorcier, tandis que le thème propose que celui qui a de grands talents doive se sacrifier pour les autres et accepter d'être un *leader*.

Selon Truby, l'intrigue ne peut simplement aligner des événements, elle doit aussi cacher ou révéler des informations. L'intrigue secondaire n'existera que dans la mesure où elle a un impact sur l'intrigue principale; pour sa part, le personnage secondaire ne sera pas un allié, ce qui permettra la comparaison avec le héros. L'auteur explique différents types d'intrigues avant d'affirmer qu'il y a 22 événements structurels essentiels au déroulement de toute histoire. Aux 7 étapes constituant le début et la fin d'une histoire, il en ajoute 15 qu'il situe surtout au milieu du récit :

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. Révélation, besoin, désir | 12. Dynamique du récit |
| 2. Spectre et univers du récit | 13. Attaque d'un allié |
| 3. Faiblesse et besoin | 14. Apparente défaite |
| 4. Événement déclencheur | 15. Deuxième révélation et décision |
| 5. Désir | 16. Dévoilement |
| 6. Allié | 17. Troisième révélation et décision |
| 7. Adversaire | 18. Porte étroite... vision de la mort |
| 8. Faux allié/adversaire | 19. Confrontation finale |
| 9. Première révélation et décision | 20. Révélation personnelle |
| 10. Plan | 21. Décision morale |
| 11. Contre-attaque de l'adversaire | 22. Nouvel équilibre |

Si Truby s'intéresse à l'univers physique et au langage des symboles, au narrateur et aux dialogues, il se préoccupe davantage d'illustrer chacun des 22 événements. Selon lui, cet outil permet de construire graduellement une histoire « organique », quels qu'en soient le genre ou la durée. Cela permet de tisser les scènes. Chaque scène doit avoir un rebondissement, une surprise ou une révélation et doit contribuer à la transformation du héros. Il faut pouvoir décrire chaque scène en une seule phrase, idéalement sur des fiches. Si les scènes sont trop détaillées, cela masquera l'architecture générale de l'histoire. Il faut écrire une centaine de scènes pour mieux choisir celles qui composeront le scénario définitif. Et parmi les 40 à 70 scènes qui composent un long métrage, il faut commenter celles qui correspondent à l'un des 22 événements structurels. Par la suite, il restera à remplir le formulaire du scénario.

La recette ultime pour un service rapide

Cela donne envie de pousser la logique jusqu'au bout, certains diront jusqu'à l'absurde. Si l'on admet que le repérage de n'importe quel film américain permet de dégager un modèle aussi pragmatique qu'universel, on proposera un modèle en 9 séquences de 3 scènes chacune, pour un total de 27 scènes d'environ 4 minutes. Chacune des scènes aura sa fonction, son titre et, pour une optimisation dramatique, on les fera passer graduellement de 5 à 3 minutes.

Commençons par résumer les principales phases de tout récit. La phase initiale, c'est l'instauration d'un méfait ou d'un manque qui déclenche un désir ou une quête, donc un vouloir quelconque. La seconde phase, c'est l'instauration d'épreuves qualifiantes pour acquérir graduellement le savoir. Une réflexion au point milieu constituera la troisième phase. Puis, la quatrième donnera lieu à l'installation d'épreuves qui permettront au héros d'acquérir le pouvoir dont il a besoin. La phase terminale de tout récit, c'est la résolution du conflit, avec la sanction du contrat.

L'exposition présente les personnages et amorce le programme narratif dans la mesure où le héros prend conscience d'un objectif et manifeste sa volonté de l'atteindre. Dans le développement, la volonté du héros (principe du désir) se trouve confrontée à des obstacles (principe de réalité) jusqu'au point culminant (climax). Les obstacles naturels ou les adversaires prédominent dans le récit d'aventures, tandis que les obstacles internes (défauts ou maladroitures du héros) prédominent dans le récit psychologique.

1. Prologue (l'état normal des choses)
2. Situation initiale (le manque ou le méfait)
3. Nœud dramatique (le héros se donne une mission)
4. 5. 6. Trois séquences de trois scènes
7. 8. 9. de provocation de la part de l'adversaire
10. 11. 12. et d'apprentissage chez le héros
13. Scène de récapitulation (suspension de l'action)
14. Prise de conscience (réévaluation)
15. Retournement de situation (relance du récit)
16. 17. 18. Trois séquences de trois scènes
19. 20. 21. de provocation de la part de l'adversaire
22. 23. 24. et de performance chez le héros
25. Scène du dénouement (résolution de l'intrigue)
26. Situation finale (confrontation finale)
27. Scène de l'épilogue (retour à l'état initial)

La séquence initiale, le point milieu et la séquence finale restent invariables tandis que les péripéties de provocation et de résolution se réduisent ou se multiplient à volonté. Sans modifier le sens général du récit, on peut raccourcir une histoire en laissant tomber certaines scènes ou l'allonger en y enchâssant des intrigues secondaires. Les trois scènes finales doivent correspondre aux trois premières inversées.

On écrira donc 27 scènes de 4 pages, en assurant un déclenchement d'intrigue à la page 12, un renversement de situation à la page 54 et un climax à la page 100. On obtiendra 5 parties ainsi divisées : 12 minutes pour la situation initiale, 36 pour les péripéties de connaissance, 12 pour le renversement de situation, 36 pour les péripéties de résolution et 12 pour la situation finale. Il faudra mentionner aux lecteurs des institutions qui évaluent les scénarios que les pivots dramatiques (*plot points*) sont à la fin des scènes 6, 9 et 12, et qu'il y en a d'autres à la fin des scènes 18 et 21. À raison de trois scènes par jour, on pourra écrire un scénario en 10 jours. Et l'on se plaindra après que tous les films se ressemblent!

Les 12 portes de Christopher Vogler

L'anthropologue Joseph Campbell, dans son essai de mythologies comparées *The Hero with a Thousand Faces* (1949), propose que toutes les cultures ont en commun une même histoire, déclinée à l'infini en une multitude de variations : celle du « voyage du héros ». Que le voyage consiste à s'emparer d'un trésor, à séduire l'être aimé, à jouer les justiciers ou à réaliser un rêve, le héros y trouvera chaque fois une nouvelle identité.

Campbell emprunte à Carl Jung les notions d'archétypes et d'inconscient collectif. Parce qu'ils relèvent aussi bien des rêves de chacun que des mythes fondateurs de toutes les sociétés, les archétypes proviennent d'une origine plus lointaine : celle de l'inconscient collectif de l'humanité. Semblables aux arcanes majeurs du jeu de Tarot incarnant chacun un aspect de la personnalité humaine, les archétypes sont les symboles personnifiés des qualités ou des défauts de l'homme. Comme on retrouve les mêmes archétypes sur les plans individuel et collectif, les contes et les légendes peuvent être interprétés comme les rêves d'une société entière. Et cela explique le pouvoir universel de certains récits qui reflètent des préoccupations mythiques.

Quand George Lucas a reconnu s'être inspiré du livre de Joseph Campbell pour concevoir l'intrigue de la série **Star Wars**, l'auteur est devenu une célébrité à Hollywood. Producteur chez Disney, Christopher Vogler va transposer le schéma narratif de Campbell au cinéma et en faire la promotion. Dans *The Writer's Journey*, Vogler résume les 18 étapes de Campbell à 12 portes et les intègre dans le paradigme des 3 actes de Syd

Field. On peut changer l'ordre des étapes ou en répéter certaines, en supprimer ou en ajouter d'autres, mais le modèle est érigé en système :

Dans l'acte 1

1. Le héros est présenté dans son monde ordinaire
2. Il entend l'appel de l'aventure
3. Il hésite ou refuse l'appel de l'aventure
4. Il est encouragé par le mentor
5. Il accepte de passer le premier seuil et entre dans un monde extraordinaire

Dans l'acte 2

6. Il rencontre des épreuves, des alliés, des ennemis
7. Il atteint le cœur de la caverne et traverse un second seuil
8. Il subit l'épreuve suprême
9. Il s'empare de la récompense

Dans l'acte 3

10. Il est poursuivi sur le chemin du retour
11. Il passe le troisième seuil et ressuscite, transformé par l'épreuve
12. Il revient avec l'élixir... dont profitera le monde ordinaire

Vogler emprunte à Vladimir Propp la notion d'archétypes comme autant de fonctions jouées momentanément par des personnages afin d'obtenir certains effets dans l'histoire. Et il choisit sept archétypes qui cumulent plusieurs rôles, mais représentent toujours une personne ou une force ayant une fonction dans l'évolution du récit. Le « héros », celui qui est capable de sacrifice, trouve un « mentor » qui le guide et l'inspire, rencontre un « gardien du seuil » qui met ses résolutions à l'épreuve, de même qu'un « messenger » qui annonce la nécessité d'un changement. Ce « personnage protéiforme » suscite le doute et le suspense dans l'histoire, tandis que « l'ombre », c'est l'adversaire, aussi bien le personnage du méchant que le côté obscur du héros. Et le personnage du « trickster » (filou) ne prend rien au sérieux.

Puis, Vogler intègre ses personnages dans un itinéraire garantissant que le héros se transforme à chaque étape du voyage, selon « un arc transformationnel ».

Voyage du héros / Arc transformationnel

1. Monde ordinaire / Perception limitée d'un problème
2. Appel de l'aventure / Élargissement de la perception
3. Refus / Résistance au changement
4. Rencontre avec le Mentor / Venir à bout de la résistance
5. Passage du Seuil / Motivations pour le changement
6. Tests, Alliés, Ennemis / Expérience du premier changement
7. Approche du cœur de la caverne / Préparation au changement

8. Épreuve suprême / Tentative de changement radical
9. Récompense / Conséquences de la tentative
10. Chemin du retour / Nouvelles motivations
11. Résurrection / Tentative finale pour le changement radical
12. Retour avec l'élixir / Maîtrise finale du problème

Le concept d'archétype constitue un instrument indispensable à la compréhension de la fonction de chacun des personnages de l'histoire. Quelle fonction psychologique ou quelle facette de sa personnalité tel stéréotype incarne-t-il? Quelle est sa fonction dans l'histoire? Lorsqu'on a une bonne connaissance de la fonction de l'archétype exprimé par un personnage spécifique, on peut mieux estimer si celui-ci pèse bien de tout son poids dans l'histoire. Le « Voyage du héros » permet donc de diagnostiquer les défaillances d'un scénario, d'y apporter les corrections nécessaires et même de servir de guide dans la vie quotidienne. Vogler termine son ouvrage en rappelant que son modèle se retrouve dans tous les films qui ont une résonance dans le public et il donne sa bénédiction à Stuart Voytilla qui, dans *Myth and the Movies* (Wiese, 1999), applique le modèle de façon systématique à plus de 50 films, de **Citizen Kane** à **La Leçon de piano**, en passant par **Casablanca** et **Annie Hall**. Un vrai tour de magie, mais qui néglige le mysticisme de la recette originale. Puisque sa grille est à l'œuvre dans n'importe quel film, elle garantirait le succès de n'importe quel scénario!

On est d'accord. Les 12 portes, c'est la recette ultime! Toutes les histoires se retrouvent dans ce modèle unique, celui des jeux vidéo, et seuls les personnages changent, du moins d'attributs physiques. Le modèle de l'*Odysée* permet de rendre universel le mythe américain du *self-made-man*, capable de tout pour préserver l'ordre social néolibéral. Le trajet à travers différents décors témoignerait de la transformation du personnage, on n'a qu'à suivre le pointillé et l'on obtiendra un film de super héros. Condamné au film d'action et au *road movie*, il suffira de tout mythologiser pour se sentir intelligent. C'est aussi simple que de scénariser un film porno! Heureusement, il y a d'autres mythes et tous les récits ne sont pas mythiques...

Il manque ce que vous avez à dire

Les guides de scénarisation enseignent ce qu'on sait déjà. Comme ils dégagent leurs recommandations à partir de films hollywoodiens, celles-ci ne concernent essentiellement que le cinéma de genre. Scénariser selon le schéma officiel, c'est élaborer un personnage capable de traduire les conflits externes en tensions internes, c'est créer un conflit que le personnage pourra régler. C'est établir des péripéties de provocation et de fausses solutions; finalement, le personnage reconnaît ses erreurs et se rachète en réglant le problème. Ces guides essaient surtout de faire tenir l'histoire dans un canevas universel.

Comme les gourous dégagent leurs directives à partir de films déjà réalisés, ce type d'approche ne fonctionne qu'après que le scénario ait été écrit. À partir de leurs observations, ils ont conçu des exercices pour confirmer ce qu'ils enseignent. Finalement, ils ne fournissent que des diagnostics pour la réécriture des sempiternelles mêmes histoires. Cela explique pourquoi ce sont surtout les évaluateurs de scénario qui lisent ces ouvrages, du moins les questions à la fin des chapitres. Un bon lecteur devrait être capable d'apporter un regard constructif à un travail inachevé, d'améliorer le potentiel dramatique d'un scénario. Et un bon conseiller en scénarisation devrait pouvoir comprendre la logique du scénariste, partager ses intentions et surtout repérer les 5 étapes, les 7 clés et les 12 portes. Ces schémas se retrouvent dans n'importe quel scénario... mais ils ne sont pas tous nécessaires et pas nécessairement à la bonne place.

Les scénaristes font tous l'expérience du doute, ils explorent de fausses pistes et reviennent sur leurs écrits. Ils font un travail de défrichage, inventent des associations d'idées et créent des arborescences à partir d'un thème. Ils ont besoin de perdre du temps. En proposant des carcans rigides, les guides ont tendance à bloquer l'inspiration pendant le processus d'écriture. Les scénaristes ont moins besoin d'un paradigme que d'un logiciel de *mind mapping* (des cartes heuristiques) pour brasser des idées et du logiciel Movie Magic Screenwriter pour formater les en-têtes de scène, les didascalies et les dialogues. La lecture des bibles du scénario permet de comprendre les règles du jeu, mais ne donne ni les aptitudes ni le talent nécessaire à l'écriture d'un bon récit. Quand on ne sait pas raconter une histoire, quand on n'a pas d'imagination, on oublie la scénarisation. ■

Principaux livres cités

- ARISTOTE, *Poétique*, Presses universitaires de France, 1999
- FIELD, Syd, *Screenplay*, Dell Pub, 1979
- FIELD, Syd, *Scénario*, Merlin, 1990
- FIELD, Syd, *The Screenwriter's Workbook*, Dell Pub, 1984
- FIELD, Syd, *Le Guide du scénariste*, Merlin, 1991
- LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, Le Clown & l'enfant, 1994
- McKEE, Robert, *Story*, Harper Collins, 1997
- McKEE, Robert, *Story*, Dujarric, 2005
- TOROK, Jean-Paul, *Le Scénario*, Artefact, 1986
- TRUBY, John, *Anatomy of Story*, North Point, 2007
- TRUBY, John, *L'Anatomie du scénario*, Nouveau Monde, 2010
- VALE, Eugene, *The Technique of Screenplay Writing*, Grosset et Dunlap, 1980
- VOGLER, Christopher, *The Writer's Journey*, Michael Wiese, 1992
- VOGLER, Christopher, *Le Guide du scénariste*, Dixit, 2002