

ScénariO

cours de dramaturgie : Cours avancé (Deuxième niveau de cours)

http://www.contrechamp.org/scenario/site/cours_niveau2_.php

Introduction

Le signe [NT] après un titre de chapitre

Tous les titres de chapitres dans la table des matières gauches qui sont suivis de « [NT] » renvoient à des chapitres « Non Traités ». En l'occurrence, on ne peut pas les atteindre.

Explication des termes techniques

Les termes entourés d'une étoile (p.e. *protagonistes*) sont des **termes techniques** dont la définition se trouve dans le **Scénodico** du site (que vous pouvez [ouvrir dans une autre fenêtre](#)).

Exploitation des ressources du site

Découvrez, en un clin d'oeil, [comment exploiter toutes les ressources pédagogiques du site](#).

Fabrication d'une histoire

Revoir dans les *Cours de base* : [Le processus d'écriture](#)

Le processus de fabrication d'une histoire peut comprendre les étapes que nous allons définir maintenant. Comme je l'ai déjà dit dans les cours de base, vous pouvez les aborder dans un ordre différent de celui adopté ici. Le tout est de comprendre que vous aurez tout intérêt à passer par chacune d'entre elles et surtout y revenir dès que le besoin s'en fait sentir ou qu'un problème particulier peut se poser.

1. *Généralités*
 1. Établissement de l'idée, des thèmes, du propos, du *point de vue* du film, des *enjeux*,
 2. La Documentation.
2. *Approche de l'histoire*
 1. Le Choix de l'histoire,
 2. Le Choix des personnages,
 3. Évolution du propos.
3. *Chronologie, détails*
 1. L'Événementier (suite des événements du film)
 2. Le Séquencier (suite des scènes ou « scène à scène »),
 3. Le Traitement,
 4. Approfondissement des personnages,
 5. Approfondissement de l'histoire.
4. *L'Écriture du scénario*
5. *Affinement du scénario*
 1. La Lecture,
 2. La Réécriture du scénario.

Les Documents de travail

Nous allons commencer par nous pencher sur les documents dont l'auteur a besoin pour élaborer son histoire. La plupart d'entre eux ne servent à rien d'autre qu'à construire le récit, il ne sont pas à utiliser comme « outil de vente » ou de présentation d'une histoire. Il n'y aura guère que vous qui puissiez les lire.

Ils ne sont pourtant pas à négliger, pour la facilité de travail qu'ils permettent.

Séquencier et Événementier

Le séquenceur et l'événementier sont deux documents utiles à l'élaboration de l'histoire, qui permettent d'avoir une vision claire de l'enchaînement des événements et des scènes de votre film, et donc de leur pertinence. Il permet de vérifier la *mécanique* générale du récit, ainsi que sa cohérence et facilite les inversions inévitables dans toute élaboration de récit.

Le séquenceur présente la *suite chronologique des scènes du film*.

L'événementier présente la *suite chronologique des événements du film*.

J'appelle chaque ligne du séquenceur une *ligne de scène* (une ligne de scène concerne une unique scène).
J'appelle chaque ligne de l'événementier un *événement* (le sens du terme anglais « event » conviendrait mieux).

Contrairement à l'événementier qui s'intéresse aux événements qui se produisent dans le film (un feu qui passe au vert peut être un événement, le cas échéant), le séquenceur s'intéresse aux scènes. Il est à noter qu'une scène peut comporter plusieurs événements.

Je présente les deux documents simultanément pour mettre en exergue leurs ressemblances et leurs différences. Mais dans un travail idéal de l'histoire (et je dirais dans le travail *inconscient* de l'auteur), on aborde d'abord l'événementier pour se consacrer ensuite, une fois les événements importants du film définis, au séquenceur.

Illustrations

Voilà une courte illustration de ce que peuvent être ces deux documents.

L'événementier :

1. X rencontre Jules, pour la première fois, par l'entremise de Z.
2. X invite Jules à une soirée
3. X se fait écraser par une voiture
4. Jules arrive à la soirée
5. Jules cherche X, en vain
6. Jules découvre que X a été victime d'un meurtre
7. Jules retrouve le meurtrier de X. C'est Z.

L'intérêt de ces deux documents commence à apparaître ici. À partir de cette suite d'événements (c'est le film que j'ai envie de raconter, sans savoir ni où ni comment), chaque auteur ou un même auteur va pouvoir élaborer plusieurs séquenceurs différents, en fonction de ses envies, ses partis-pris, etc.

Séquenceur 1 :

1. EXT-JOUR. Alors qu'X se promène avec son ami Z, ce dernier reconnaît un de ses anciens camarades, Jules. Présentations. X invite Jules à une grande soirée qu'il organise la semaine suivante. Jules ne sait pas s'il viendra.
2. EXT-JOUR. Quelques jours plus tard, X se fait écraser par une voiture en traversant la rue. Il meurt sur le coup.
3. INT-NUIT. Hall d'entrée. Jules arrive à la soirée. Il cherche X mais on lui dit que personne ne l'a vu. Encore un de ses caprices.
4. INT-NUIT. Appartement. Jules cherche X dans l'immense appartement où a lieu la réception. C'est l'appartement de Z, qui n'a pas de nouvelles non plus. Dans chaque pièce, des groupes bavardent, s'amusent, fleurissent. X quitte la fête sans avoir retrouvé Jules (dont il était, bien évidemment, tombé amoureux ;-)).
5. EXT-JOUR. Le lendemain matin, alors qu'il se réveille, Jules comprend par un article de journal, et grâce à ce qu'il a entendu la veille, que X a été assassiné.
6. INT-JOUR. Domicile de Z. Jules se rend chez son ancien ami Z et le démasque. C'est lui l'assassin.

Séquenceur 2 :

1. EXT-NUIT. Alors qu'X, en compagnie de Z, se rendent à une soirée, ils rencontrent Jules, un ancien ami de Z. Les trois hommes font connaissance, X invite Jules à les accompagner, la réception a lieu juste là, de l'autre côté de la rue. Jules refuse, il a d'autres chats à fouetter. Il les quitte. Quand X et Z traversent la rue pour entrer dans l'immeuble de la réception, X se fait écraser par une voiture.
2. EXT-NUIT. Alors qu'il repasse devant l'immeuble, Jules voit la dernière ambulance quitter la rue. Il se fait entraîner par quelques convives qui retournent s'amuser à la fête, comme si de rien n'était.
3. INT-NUIT. Dans l'appartement en fête, Jules cherche X. Après plusieurs fêtards qui n'ont rien vu, rien entendu, X trouve enfin quelqu'un qui lui explique que X est mort. Stupeur de Jules, il vient tout juste de le rencontrer. Intrigué, Jules interroge différents fêtards (qui ont tous d'autres choses à penser). Il finit par comprendre que le meurtrier n'est autre que Jules, et le démasque devant tous les convives qui n'en ont rien à faire.

Bien évidemment, ça n'est qu'un exemple et, dans un séquenceur réel, on ne pourrait pas se contenter d'informations aussi vagues que « Il finit par comprendre que... ». Mais je pense que l'exemple fera comprendre l'intérêt des deux documents et l'utilisation qui peut en être faite dans l'élaboration de l'histoire.

Contenu des deux documents

Ce qu'on peut indiquer dans un *Événement* du séquenceur

L'événement en question, c'est à dire ce qui se passe (X rencontre Jules pour la première fois).

Éventuellement, le lieu et l'effet (JOUR ou NUIT) si cela est indispensable. Mais on gagnera à ne pas se soucier de ces détails pour le moment. Seul importe *ce qui va se passer*.

Ce qu'on peut indiquer dans une **Ligne de scène** du séquençier

L'effet (JOUR ou NUIT), Le lieu (EXT ou INT — Une salle d'opération), Les personnages présents dans la scène et principalement le « protagoniste de la scène » (qui peut être différent du protagoniste de l'histoire).

Soit l'ensemble des événements qui s'y produisent (Scène 10 : X rencontre Jules dans la rue pour la première fois, Jules invite X à sa soirée, X se fait renverser par une voiture en quittant Jules), soit seulement l'événement le plus important.

Le rythme général de la scène (« Rythme lent au début, et devenant peu à peu électrique. »)

Le type cinématographique de la scène : action, sans dialogue, très dialoguée, etc. quand c'est nécessaire (si la description de la scène est : « X raconte à Y ce qui lui est arrivé », il est inutile d'indiquer que la scène est dialoguée).

Évidemment, cette liste n'a rien d'exhaustif ou de restrictif et vous pouvez mettre (le plus brièvement possible) tout ce qu'il vous semble important de mentionner. L'essentiel est de rester bref, pour permettre toujours une vision d'ensemble rapide de l'histoire, ce qui reste l'éminente fonction et utilité de ces deux documents.

À lire | *La Dramaturgie* de Yves Lavandier (2ème édition)
Chapitre 17, Point B (« Le squelette » — pages 395 à 399),
ibid., Point C (« La suite de scènes » — pages 399 à 403)

Exemple de construction d'événemencier

Ce document présente la simulation de la création d'un évènementier, depuis l'idée jusqu'à une 9ème étape de travail. On peut imaginer chaque « étape » de travail comme le fruit d'une journée de travail sur l'évènementier (une toute petite journée, en vérité).

Les **ÉVÉNEMENTS EN VERT** sont des événements ajoutés à l'évènementier au cours de la journée de travail. Les **ÉVÉNEMENTS EN ROUGE** sont des événements supprimés au cours de la journée de travail.

Attention : Pour passer d'une étape à une autre (d'un jour de travail à un autre), il faut utiliser les liens "Journée suivante" et "Journée précédente", pas les flèches permettant de passer d'un cours à l'autre.

Journée 1 | [Journée suivante](#)

Objet de cette étape : Tout premiers événements au moment de l'idée de l'histoire.

- Elise apprend qu'elle a un frère
- Elise commence l'ascension de la montagne
- Elise retrouve son frère

- ***incident déclencheur***
(C'est le départ de l'action qui m'intéresse)
- ***résolution positive***

Journée 1 | [Journée suivante](#)

Le traitement

Le « traitement » dont je veux parler ici (« treatment » en anglais), est en quelque sorte le pendant du séquençier ou de l'évènementier que nous venons d'aborder. C'est un document de travail que vous pouvez utiliser avec profit, et n'ayant rien à voir avec *le traitement de l'histoire*.

Autant le séquençier doit être laconique, succinct, autant le traitement va être riche, dense et complet.

Le traitement peut tout contenir, absolument tout, sur chaque scène. Depuis l'ambiance lumineuse de la scène jusqu'à la couleur des boutons du costume d'un figurant, du motif d'un tapis mural jusqu'à l'interprétation d'une réplique, le sentiment d'un personnage, les raisons de son humeur, le rythme à donner à la scène, les raisons de vos choix, etc. Sans oublier les choses essentielles qui sont :

- les informations précises que la scène doit véhiculer,
- La nécessité de cette scène par rapport à l'intrigue, ou les personnages, etc.,

- L'effet, le lieu et les personnages présents,
- Le stade où le film — ou un personnage — en est par rapport à l'intrigue, son évolution, etc.
- Le rythme de la scène et la courbe générale qu'elle décrit,
- Son intérêt éventuel au-delà des contingences narratives (une idée cinématographique forte et originale, un moment magique, etc.).

À lire | *La Dramaturgie* de Yves Lavandier (2ème édition)
Chapitre 17, Point D (« La continuité non dialoguée » — pages 403 et 404)

- À
garder
en
tête**
1. Le Séquencier présente la chronologie de toutes les scènes, résumées en une ou deux lignes.
 2. Le séquencier est un outil de travail que vous partagerez (avec le réalisateur, le producteur, le directeur de collection, etc.).
 3. Le Traitement contient toutes les informations que vous jugez intéressantes à noter.
 4. Le Traitement est un document de travail personnel.
 5. Le Traitement est un aide-mémoire, un défouloir, un puits de ressources et d'imagination.

Revoir | dans les *Cours de base* : [La dynamique Thématique](#)

Le Thème

Au-delà de l'aspect purement dramaturgique de cette notion de thème, il faut bien comprendre que *le propos de votre film est un souffle qui doit vous soutenir vous-même*. Bien sûr il doit donner du souffle à l'image projetée,, mais il doit vous en donner aussi à vous tout au long du périlleux parcours qui mène à la production du film rêvé. Et ce parcours peut être très long.

Disons-le clairement : le premier protagoniste de votre histoire, c'est vous-même. Le premier objectif, c'est le vôtre : écrire un scénario. Les premiers obstacles, ce sont les vôtres : la difficulté de la création en général, le fait que personne

L'impulsion première s'évanouissant, vous en perdez la stimulation qui peut vous pousser à terminer le travail amorcé et vous abandonnez purement et simplement. Combien de fois cela arrive-t-il !

C'est la raison pour laquelle je vous conseille vivement d'écrire *cette impulsion première* de façon précise, dès qu'elle apparaît en vous, sur un plan de travail posé en face de vous ou sur un carnet, en répondant aux deux questions primordiales : « QUOI » et « COMMENT » :

QUOI ? Quel est le sujet général et principal du film (l'amour entre homosexuels, la justice, la pauvreté, l'immigration, etc.).

COMMENT -> Comment voulez-vous aborder ce sujet, que voulez-vous en dire, comment voulez-vous traiter les choses. Quelles sont les choses essentielles que vous voulez exploiter, faire passer, privilégier ?

Un exemple : Vous venez de voir un reportage sur le comportement de certains toubibs dans les hôpitaux. Vous notez dans votre carnet à idées ou sur votre plan de travail :

« Vu reportage sur hôpitaux. Toubibs absolument inconscients et irresponsables. Leur conduite fait frémir. Prennent des décisions sans tenir compte avis et particularité du malade. Faire histoire sur conséquences désastreuses d'une décision prise trop à la légère par un toubib »

Puis vous notez le comment :

« Je veux traiter ça comme une farce, pas du tout comme un drame. Pour pouvoir forcer le trait, le grossir, utiliser une loupe déformante. Je sens un ton de farce, mais léger, pour contre-balancer et mettre en relief l'horreur du comportement des médecins. »

Note

Il se peut, surtout lorsque l'on ne s'est pas encore rompu à l'écriture, que le « comment » n'apparaisse pas clairement lorsqu'apparaît l'impulsion première. On peut ne le découvrir qu'en travaillant véritablement sur le sujet, en y réfléchissant, en prenant des options. Toujours est-il qu'il est bon, le plus tôt possible, de savoir à quoi le film peut ressembler, quel goût il peut avoir, même lorsque l'on ignore encore les saveurs exactes qui le constitueront.

Une fois cette impulsion première notée, n'hésitez pas à vous y référer le plus souvent possible, à y revenir sans cesse, surtout lorsque vous vous perdez dans les méandres que dessine chaque jour un peu plus votre histoire. Tentez également, le plus vite possible, d'établir d'après cette note la **prémisse** de votre film (nous reviendrons plus loin sur cette notion). Ici, l'auteur pourrait écrire, en guise de première prémisse :

« Vouloir soigner d'après une médecine unique et générale, sans tenir compte des particularismes de chaque individu conduit au désastre. »

Approfondir

dans les cours avancés : [Évolution du propos](#)

À garder en tête

1. Noter votre impulsion première, celle qui vous a donné l'envie de faire ce film, pour ne jamais l'oublier
2. Trouver le « Quoi » et le « Comment » de votre thème principal.

Le Choix de l'histoire

Revoir

dans les *Cours de base* :
[Structure générale d'une histoire](#)
[Exposition — Développement — Dénouement](#)

Dans un premier temps, il va falloir essayer de définir, en plus des 5 questions fondamentales dont nous avons parlé :

1. par quoi se termine l'histoire,
2. par quoi elle peut commencer,
3. ce qui peut la relancer au milieu.

Il est en général très simple de commencer une histoire. Je dirais que tout le monde sait le faire. Je suis prêt à parier que 90 % de la population a, dans ses tiroirs, dans ses cartons, dans un coin de sa tête, le début d'au moins une histoire. Beaucoup de gens qui rêvent d'écrire ont des dizaines de débuts d'histoires sur des bouts de papier, voire plusieurs dizaines. Mais dès qu'on les interroge sur la fin...

Pourtant, pour pouvoir parler d'histoire, pour pouvoir dire que l'on raconte une histoire, il faut bien en connaître la fin. C'est à la fin que l'histoire existe, et seulement à la fin. Nous expliquerons plus tard que la fin du film — la **scène climax** — sert de point d'appui à tout le film. Aussi, cette fin est le premier élément de l'histoire que vous devriez vous efforcer de connaître. Si vous voulez nous donner rendez-vous, il est important de nous préciser l'heure et le lieu de ce rendez-vous. Dans le cas contraire, il y a fort à parier que vous vous retrouveriez seul à l'arrivée.

Même si vous utilisez une *technique à la Stephen King* consistant à établir un premier jet intégral sans savoir par où l'on passe et où l'on va, ni avec qui, sachez que ce maître du suspense reprend son histoire dans sa totalité pour la modifier en fonction de sa fin et de ce qu'il a découvert lorsqu'il attaque sa deuxième version.

Mais vous ne pourrez découvrir la fin de votre histoire (si cette fin n'est pas l'idée génératrice de cette histoire) que lorsque vous aurez parfaitement défini votre **question dramatique fondamentale** ainsi que la réponse que vous lui donnerez. Quel problème allez-vous poser dans l'histoire, et à qui ? Qui va s'opposer à la résolution de ce problème (**opposition fondamentale**) ? Une fois que vous aurez répondu à ces questions, le climax de votre histoire pourra apparaître. Il mettra en scène l'ultime opposition (comprendre : la plus forte), celle qui mettra l'un en face de l'autre le protagoniste (le **personnage fondamental**) et l'antagonisme (ou l'antagoniste s'il existe).

Approfondir | dans les Cours Avancés : [Approfondissement de la structure](#) dans les Cours de pointe : [Affinement de la structure](#)

La Documentation

Une étape de travail à ne pas boudier

J'aime à penser qu'*une histoire, une fiction, est un mensonge où tout est vrai.*

Or, pour atteindre cette dimension de vérité — même dans l'anticipation ou la science-fiction —, puisque l'auteur ne sait pas tout (vous si ?), il doit nécessairement y avoir documentation. Pourtant, cette documentation est une étape de travail souvent boudée, négligée par l'apprenti-auteur bien qu'elle soit d'une nécessité et d'un intérêt illimité pour l'histoire, et qu'elle devienne vite un plaisir riche et varié.

En autres intérêts, cette documentation permet d'ancrer le film dans le réel, de lui donner la couche « documentaire » sans laquelle on croirait moins à votre histoire, sans laquelle son intérêt serait moins grand.

L'engouement actuel pour la « réalité »

Il existe depuis quelques années déjà un engouement du spectateur pour les histoires tirées de faits réels, pour les « histoires vraies ». La documentation permet, justement, d'atteindre dans une fiction la force de vérité et de témoignage d'une histoire réelle.

La réalité est souvent plus imaginative

De surcroît, la réalité est bien souvent plus imaginative et surtout bien plus précise que notre imagination, n'en déplaise à ceux qui sont convaincus de posséder un imaginaire débordant et débridé. Ceux-là, très souvent, n'ont jamais mis le nez dehors, ou n'ont jamais regardé rien d'autre que leur propre nombril (qui est souvent, avouons-le, fort beau).

Comment faire de la documentation ?

NB : Nous reviendrons plus en détail, dans la suite, sur ces différents moyens de se documenter.

N'hésitez pas à faire appel aux conseils d'un journaliste pour apprendre à mener vos investigations avec la plus grande efficacité.

Rencontrer de « vrais gens ». C'est encore le meilleur conseil que l'on puisse donner.

Chercher sur le Net. L'Internet (vous y êtes ;-)) est une source inépuisable d'informations pour celui qui sait chercher, et trier le bon grain de l'ivraie. Elle n'est pas à négliger.

La documentation sur un sujet passe également par la littérature s'y rapportant. Un sujet concernant la médecine renvoie par exemple à des classiques tels que Knock ou le Malade imaginaire pour ne citer que les deux plus évidents, aussi bien qu'à des ouvrages plus spécialisés tels que les encyclopédies médicales. Aussi, mettez-vous dans les petits papiers de votre bibliothécaire ou de votre libraire, ils pourront vous orienter vers des ouvrages intéressants concernant les sujets que vous décidez d'aborder.

Quand faire de la documentation ?

Disons tout net : cette documentation peut être profitable **pendant tout le processus de création**. Mais c'est à vous de voir.

Le plus raisonnable (mais faut-il être raisonnable ?) consiste à se documenter sitôt qu'un sujet attire notre attention. Avant même de réfléchir à l'intrigue, aux personnages, on peut se documenter sur les métiers qui tourneront autour de l'intrigue, sur l'époque à laquelle elle se déroulera, sur les décors qui l'accueilleront, etc. Rien n'est à négliger, et il faut savoir rester le plus ouvert et le plus large possible.

L'histoire partira sur des bases solides si elle naît de ces recherches, de cette imprégnation du sujet par l'auteur. Ensuite, au cours de l'élaboration du récit, il y a fort à penser que de multiples questions surgiront, des points de détails très souvent, mais qu'il faudra bien résoudre. Fort d'une liste de questions qu'on aura soigneusement tenue à jour, on pourra repartir en croisade, et affiner sa connaissance.

Documentation: thèmes [NT] Documentation: personnages

À lire | [Créer des personnages inoubliables](#) (Linda Seger)
Chapitre 1 : « Investigations sur le personnage » (pages 17 à 36)

Partie développée ultérieurement

Documentation: lieu et époque[NT] Le Choix des Personnages

Revoir | dans les *Cours de base* : [Les Personnages \(fonction et personnalité\)](#) — [Personnage contre récit](#)

Ce choix de l'histoire générale (point précédent), passe presque inévitablement par le choix de personnages.

Vous pouvez dans un premier temps vous limiter à la définition du *protagoniste* (Personnage Fondamental), de l'*antagoniste* (ou de l'Opposition Fondamentale), et d'un ou deux personnages secondaires indispensables au fonctionnement de l'intrigue (personnages qui doivent intervenir dans une *intrigue secondaire* par exemple).

Cette définition des personnages peut ne se faire qu'approximativement dans un premier temps. Vous y reviendrez plus précisément en abordant l'étape du séquençier et du traitement.

Pour définir correctement le protagoniste (votre héros) et l'antagoniste/isme, il faut évidemment s'appuyer sur le propos du film (les thèmes) ainsi que sur la Question Dramatique Fondamentale (ou l'objectif si celui-ci est défini).

Construisez également votre protagoniste pour qu'il ait suffisamment de *motivations* et de raisons d'atteindre son objectif ou de répondre positivement à la Question dramatique fondamentale.

Si vous avez un antagoniste (un « méchant »), arrangez-vous pour qu'il s'oppose de façon franche à votre protagoniste, pour qu'il soit le plus impliqué possible dans l'*opposition dramatique fondamentale*.

Approfondir | dans les *Cours avancés* : [Motivation des personnages](#)

Évolution du propos

Comme je l'ai mentionné précédemment, il se peut que *votre impulsion première évolue*. Par votre recherche, par votre travail sur le sujet, par le biais de la documentation, il se peut que vos idées sur le sujet et votre propos changent. Ne rejetez pas cette évolution, ne la fuyez pas sous prétexte que vous vous étiez fixé d'autres objectifs, elle est souvent une marque de maturité de votre sujet !

Dans notre exemple précédent concernant le sujet sur les médecins, vous découvrirez peut-être, par le biais de la documentation, que ces docteurs que vous condamnerez sont en fait assujettis à une administration rigide, inerte ou pleine d'inertie qui ne veut — ou ne peut — prendre aucun compte de leurs demandes.

Face à cette découverte, votre sujet ne peut plus être le même. C'est maintenant contre l'administration médicale que vous allez tourner votre critique. Et tout le film en sera métamorphosé : les personnages changeront, le **protagoniste** (peut-être jusqu'alors un malade victime d'un docteur) passera d'un personnage à un autre (Le protagoniste deviendra un docteur, voulant sauver un malade et victime de l'administration), etc.

Cette notion d'évolution du propos est fondamentale. Même lorsque vous parvenez à l'étape de réécriture, il se peut que vous modifiiez votre sujet défini pourtant dans la première étape de travail. Cela est parfaitement sain, créativement vivant et stimulant, et profondément humain. Laissez se faire ces va-et-vient et tirez-en profit. L'important étant d'avoir toujours quelque chose à raconter, et c'est ce quelque chose qui doit présider à toutes vos décisions.

Il se peut également que vous vouliez vous en tenir à votre propos de départ, votre postulat, votre prémisse. Rien ne vous séduit dans l'idée de vous attaquer à l'administration médicale par exemple. Dans ce cas, il convient de changer le cadre de telle manière qu'il puisse correspondre à votre propos tout en respectant votre évolution inévitable. Si, par exemple, vous avez une sérieuse dent contre les médecins et que vous tenez — non sans humour j'espère — à vous venger d'eux par un film, en aucun cas vos découvertes et votre travail ne devront vous détourner de cette impulsion première, sous peine de perdre toute motivation et de ne plus savoir, au bout du compte, pourquoi vous vouliez traiter l'histoire à laquelle vous allez aboutir. Pour éviter cela, *détournez les choses à votre avantage*. Dans l'exemple choisi, on pourrait par exemple voir un docteur trop faible, ou au contraire trop ambitieux, pour vouloir s'opposer à l'administration qu'il sait pourtant inadaptée. Dans ce cas, vous ne déplacez par vos éléments dynamiques (le protagoniste pourra rester le malade, et le médecin l'antagoniste) mais vous les adaptez à la réalité que vous avez découverte.

Cela étant, plus votre maturité grandira, plus vous aurez défini avec précision votre propos, plus vos choix ultérieurs seront pertinents et moins ils seront sujet à hésitation.

Éléments dynamiques

Objectif, Obstacles et Conflit

Les trois notions que nous allons aborder ici sont déterminantes pour la réussite d'un film. Si vous avez décidé de ne pas ennuyer votre spectateur, mais de le faire suivre avec vous la courte histoire (même si elle fait 4 heures) qui va se raconter, ces trois éléments dynamiques (objectifs, conflits et obstacles) sont d'une importance capitale.

Combien de films (et plus de scénarios encore) ne nous entraînent pas dans leur tourbillon parce qu'aucun objectif n'est clairement indentifiable, fut-il un leurre?

Combien de films (et de scénarios) ne nous concernent pas directement parce qu'aucun conflit n'est joué ?

Combien de films nous semblent trop « gentils », ou trop « faciles », parce qu'aucun obstacle ne vient donner de piment à une histoire trop attendue et évidente ?

Note

Quand je parle d'« objectif », ici, il n'est pas nécessairement question d'« objectif principal ». Vous pourrez noter que cet Objectif Principal (objectif qui s'étend traditionnellement sur toute la longueur du film) ne fait pas partie des **Fondamentales** que j'ai définies plus haut. Cela tient au fait que de nombreux films ne contiennent tout simplement pas d'Objectif Principal (Les Enfants du marais en est un exemple très clair, même si c'est un mauvais exemple puisque le film s'affranchit de beaucoup de choses). Il n'en reste pas moins que ces films, ou nombre d'entre eux, restent captivants.

Aussi bien, l'« objectif » est à entendre ici comme « simple » objectif. On pourrait, par exemple, imaginer un film qui ne serait constitué que d'objectifs locaux qui s'enchaîneraient les uns aux autres.

Une bonne connaissance de ces trois éléments dynamiques, une attention particulière à les déterminer peut faire d'une **histoire** banale un véritable **récit**.

Pour aborder ces trois notions, rien de plus simple et plus parlant que de prendre un des événements qui déchaîne le plus de passion sur de nombreux continents : un match de foot. Tous les éléments dramaturgiques y sont rassemblés pour engendrer :

- de l'émotion
- du spectaculaire
- du suspense
- du pur plaisir

Si ces ingrédients fonctionnent, c'est tout simplement que les trois éléments dynamiques fondamentaux dont nous allons parler dans les chapitres suivant y sont présents :

- *L'objectif* qui, pour « notre » équipe (le protagoniste), est de gagner,
- *L'obstacle* principal incarné par l'adversaire, l'équipe rivale (l'antagoniste),
- *D'autres obstacles* que peuvent être la forme du moment, la pression exercée sur l'équipe, le temps climatique, les blessures, etc.
- le fait que l'adversaire s'oppose à la victoire de « notre » équipe crée inévitablement *du conflit*, pour les joueurs comme pour nous.

Note

Bien entendu, ces considérations ne valent que si le spectateur s'intéresse à ce sport. Pour celui qui ne s'y intéresse pas, point d'objectif, puisque pas de protagoniste avec lequel il peut ou veut s'identifier, point d'obstacle donc et aucun conflit. Ne reste peut-être que le spectacle, ce n'est déjà pas mal.

À garder en tête

1. Objectifs, Obstacles et Conflit sont les « nerfs de la guerre » de votre histoire.

Élément dynamique : L'Objectif

Définition

L'objectif est ce qu'un personnage doit ou veut atteindre au cours d'une scène, d'une séquence ou d'un film, d'une histoire.

Synonymes

BUT
DESSEIN
PROJET
QUÊTE

Voyons les différentes *phases* de l'objectif qui correspondent à autant de *temps dramatiques* plus ou moins mis volontairement en valeur dans les histoires. Ces définitions serviront dans la suite du cours.

Origine de l'objectif

C'est le moment où l'objectif, sans être encore formulé, sans être encore connu du personnage qui va le relever, apparaît dans le film.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, le moment où Charles Foster Kane prononce « Rosebud ».

Prise de connaissance de l'objectif

C'est le moment où le personnage (protagoniste ou pas) se voit confier la mission, ou prend connaissance qu'une mission peut s'offrir à lui. Cette prise de connaissance peut, le cas échéant, se fondre dans l'**incident déclencheur**. Mais ce n'est pas systématique.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, le moment où le rédacteur en chef confie à Jerry Thompson la mission de découvrir le sens de « Rosebud ».

Refus de l'objectif (ou « refus de l'appel »)

Dans un premier temps, le personnage, qu'il soit protagoniste ou pas, refuse souvent l'objectif qui lui est proposé.

C'est une phase très intéressante, parce qu'elle gère autant la *cohérence du personnage* (et ses motivations) que la *gravité de l'objectif*. Si le personnage acceptait immédiatement l'objectif qui se présente à lui (sauver le monde par exemple), on pourrait se dire soit que cet objectif est facile (et ne mérite donc pas de s'y intéresser pendant 2 heures) ou que le personnage est inconscient, soit qu'il n'a vraiment rien d'autre à faire de ses journées (ce qui n'est, dans la réalité, jamais le cas).

Les exemples sont nombreux et variés. Ils méritent une attention toute particulière. J'en prendrais un dans l'**Homme au masque de fer**, lorsque Leonardo Di Caprio refuse de prendre la place de son frère le roi.

Déclaration de l'objectif

J'appelle « déclaration de l'objectif » ou « Définition de l'objectif » le moment où cet objectif est perçu par le spectateur comme tel. C'est soit le moment où le personnage annonce qu'il va se mettre en action, soit le moment où le spectateur

comprend pourquoi le personnage s'est mis en action.

Cette déclaration, traditionnellement, s'incarne de deux manières différentes : soit elle se confond avec la *Mise en route de l'objectif* (que nous verrons ci-dessous), c'est alors la première action du personnage qui nous fait comprendre qu'il a accepté l'objectif. Soit elle est annoncée explicitement par le dialogue.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, le moment où le chef de la rédaction confie au journaliste Jerry Thompson la mission de découvrir le sens de « Rosebud » (il y a donc, ici, superposition de la déclaration de l'objectif et de sa prise de connaissance). Ici, la déclaration passe par le dialogue.

Note

Les exemples sont nombreux où le personnage possède son objectif, un objectif précis, mais où le spectateur l'ignore. C'est le cas, par exemple, de l'introduction de **Quatre mariages et un enterrement** où l'on voit différents personnages se lever, se presser, se préparer pour une chose que le spectateur ignore encore. Les personnages savent clairement qu'ils doivent se rendre à un mariage, ils ont un objectif précis, mais le spectateur ne l'apprendra qu'une fois cet objectif atteint.

Mise en route de l'objectif

C'est le moment où le personnage se met en quête de son objectif. Correspond à la première action qu'il va entreprendre.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, le moment où Jerry Thompson commence son enquête.

Quête de l'objectif

(ou *tentative de réalisation de l'objectif*) Temps plus ou moins long où l'on voit le personnage tenter d'atteindre son objectif. Un film montre généralement, sur toute sa durée, la réalisation de l'objectif général du film, c'est à dire l'objectif principal du *protagoniste*.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, toute l'enquête menée par Jerry Thompson, ses recherches documentaires, ses interviews.

Résolution de l'objectif

Moment où le personnage atteint ou ne peut plus atteindre son objectif.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**, le moment où la luge de Foster Kane, portant le nom « Rosebud », brûle dans le feu, et que l'on comprend que jamais plus Jerry Thompson ne pourra en découvrir la signification.

Il est fréquent que le personnage ne puisse pas atteindre un objectif ponctuel (ou objectif local, ou sous-objectif comme nous le verrons plus loin). Dans ce cas intervient une nouvelle phase :

Détournement de l'objectif

Phase dramaturgique où le personnage abandonne un objectif ponctuel, au profit d'un autre, à sa portée.

C'est par exemple, dans **Citizen Kane**... Non, il n'y a quand même pas tout dans ce film.

Et pourtant si. On peut dire que suite à la première rencontre « ratée » du journaliste, au bar, il doit détourner son objectif pour s'intéresser à un autre personnage. Ce sous-objectif n'est que momentanément détourné puisque Jerry Thompson, à la toute fin de son enquête, reviendra le réaliser.

S'exercer

Retrouver dans les films que vous aimez toutes les phases décrites ci-dessus. Essayer de le faire de mémoire dans un premier temps, puis en voyant ou revoyant les films. Si vous avez des exemples, n'hésitez pas à me les transmettre ;-). Ça pourra faire l'objet d'un nouveau chapitre d'exemples.

Les Types d'objectifs

Il existe quatre types d'objectif. Ces quatre types, comme vous pourrez le voir, par le jeu des combinaisons, sont presque en mesure de définir quatre types de cinéma.

Deux types relèvent de *la conscience* :

- *L'Objectif conscient*. Le personnage a conscience de ce qu'il cherche.
Dans **Citizen Kane**, Jerry Thompson sait parfaitement ce qu'il cherche : la signification de « Rosebud ».
- *L'Objectif inconscient*. Le personnage n'a pas conscience de son véritable but.
Dans **Citizen Kane**, Charles n'a pas conscience que son véritable objectif relève de la quête d'amour.

Deux types relèvent de la *concrétude* de l'objectif :

L'Objectif concret. L'objectif est un but concret, palpable. Découvri

|

|

|

Cet objectif est aussi important que le précédent. Puisqu'au cours du film, l'antagoniste doit s'opposer au protagoniste, j'appelle cet objectif le « Contre-Objectif ». Il peut avoir trois aspects :

- Il peut être *semblable* à celui du protagoniste (Gagner un combat, au cours d'un duel qui les oppose)
- Il peut être *opposé* à celui du protagoniste (Détruire le monde pour l'antagoniste / Sauver le monde pour le protagoniste). On peut alors le désigner à proprement parler « contre-objectif ». C'est peut-être l'aspect le plus courant. Tous les films policiers, par exemple, répondent à cette définition : l'inspecteur veut découvrir le meurtrier / le meurtrier veut ne pas être découvert.
- Il peut être *sans lien direct* avec celui du protagoniste (Se faire aimer d'une femme pour le protagoniste / Quitter le pays pour l'antagoniste). À noter que dans cette configuration, il reste à estimer dans quelle mesure l'antagoniste est véritablement antagoniste.

Comme l'objectif principal du protagoniste, la recherche de réalisation du contre-objectif s'étendra généralement sur toute la durée du film. Et de même que l'objectif principal du protagoniste, la caractéristique indispensable de ce contre-objectif est de rester inébranlable.

Objectif des autres personnages

Il est bon que les personnages, même très secondaires, aient toujours un objectif précis dans le film et ne soient pas là simplement pour véhiculer une information (ce qui n'est pas, comme nous le verrons dans la suite, un objectif en tant que tel). Il n'est jamais bon qu'un personnage, aussi passager soit-il, reste « les bras ballants » tandis que le film se déroule autour de lui.

S'exercer

Déterminer, dans quelques films que vous aimez :
— L'objectif du protagoniste,
— Le moment précis où il est déclaré,
— Le moment précis où il est atteint ou non,
— Le contre-objectif de l'antagoniste,
— Le moment précis où il est déclaré,
— Le moment précis où il échoue ou réussit.

Sous-Objectifs et Objectifs locaux

Sous-objectifs — Moyens

Pour atteindre son objectif, le personnage devra nécessairement trouver un ou plusieurs moyens. Ces moyens correspondent à autant d'objectifs moindres, plus locaux, plus ponctuels.

Si l'objectif du personnage est de séduire une femme, tenter de se rendre séduisant, tenter de lui venir en aide, montrer qu'il est indispensable, tenter de montrer qu'il est l'homme qu'il lui faut, etc. sont autant de *moyens*, de *sous-objectifs* que le personnage va mettre en oeuvre.

Si l'objectif du personnage est de gagner un combat, devenir plus fort physiquement, devenir plus fort mentalement, sauver sa peau, que le rival met en péril avant le combat, organiser le tournoi, parvenir sur le ring à l'heure H. sont autant de sous-objectifs qui devront mettre en jeu des moyens différents (p.e. s'imposer des souffrances pour devenir plus fort mentalement).

Un sous-objectif peut être atteint ou non (cf. plus haut : « détournement de l'objectif »). Mais il est fréquent qu'un sous-objectif soit inopérant. Le personnage l'abandonne alors, non résolu, au profit d'un autre sous-objectif qu'il espère — et nous avec lui — plus efficace.

Objectifs locaux (ou « Objectifs ajoutés »)

Comparable en durée ou en difficulté aux sous-objectifs, les objectifs locaux du protagoniste s'en distinguent pourtant dans le sens où ils ne font pas partie des moyens que le personnage met en oeuvre pour atteindre son objectif principal. Puisqu'ils sont très souvent, et pour cause, « insoupçonnables », je les appelle aussi « Objectifs ajoutés ».

Si le protagoniste est fatigué et qu'il veuille se reposer, cette volonté peut constituer un objectif local (c'est un véritable objectif si, par exemple, ses voisins sont en train, en pleine nuit, d'installer un faux plafond ou de couler une chape de ciment) mais c'est un objectif n'est que trop éloigné de l'objectif principal pour constituer un sous-objectif.

Ces objectifs locaux correspondent également, pour les personnages secondaires, aux objectifs ponctuels pouvant s'étendre sur une partie ou sur plusieurs scènes, voire sur une séquence entière.

Approfondir

dans les *Cours avancés* : [Utilisation des objectifs](#)

À lire

[La Dramaturgie](#) de Yves Lavandier

:
Chapitre I, point 2 : « Protagoniste — Objectif »
(pages 59 à 61)
[Manuel du scénario américain](#) de Bloch, Fadiman & Peyser : 6ème leçon (« L'enjeu Dramatique » — page 91 à 117)
— 7ème leçon (« L'enjeu concret » — pages 118 à 123)

À
garder
en
tête

1. Les phases de l'objectif : l'*Origine*, la *Prise de connaissance*, le *Refus*, la *Déclaration*, la *Mise en route*, la *Résolution* (optionnel : le *Détournement*).
2. Quatre types d'objectif :
 - Conscient / Inconscient
 - Concret / Abstrait.
3. Trois catégories d'objectif :
 - l'Objectif Principal (protagoniste)
 - le Contre-Objectif (antagoniste)
 - Autres objectifs (personnages secondaires).
4. Les Sous-Objectifs sont les moyens que le protagoniste va mettre en oeuvre pour atteindre son Objectif Principal.
5. Les Objectifs Locaux se circonscrivent à une — ou quelques — scènes et, lorsqu'ils concernent le protagoniste, n'ont pas de lien direct avec l'objectif principal.

Exemples d'objectifs

Le Corniaud (Gérard Oury)

objectif de Antoine Maréchal : Convoyer une voiture de Naples à Bordeaux

description : Antoine Maréchal (Bourvil) se voit confier la mission de convoyer une riche voiture de Naples à Bordeaux pour le compte de Léopold Saroyan.

La Cérémonie (Claude Chabrol)

objectif de Sophie : Parvenir à cacher son illettrisme

description : Par fierté légitime d'abord, pour conserver son emploi ensuite, Sophie doit tout faire pour que personne ne découvre qu'elle ne sait pas lire.

A. I. Artificial Intelligence (Steven Spielberg)

objectif de Monica : Avoir un enfant

description : Monica veut un enfant chez elle.

Rocky (John G. Avildsen)

objectif de Rocky : Gagner son combat

La Firme (Sydney Pollack)

objectif de Mitch : Découvrir qui a tué et comment sont morts les avocats

description : Quand il apprend, par les agents du FBI, que plusieurs avocats sont morts avant qu'il incorpore la Firme, Mitch va vouloir découvrir qui ils étaient et comment ils sont morts.

A. I. Artificial Intelligence (Steven Spielberg)

objectif de David : Obtenir l'amour de sa mère

The Bodyguard (Mick Jackson)

objectif de Franck Farmer : Protéger Rachel Marrun

description : Franck Farmer doit protéger la chanteuse Rachel Marrun, plusieurs fois menacée de mort, des agressions.

La Firme (Sydney Pollack)

objectif de Mitch : Sauver sa peau

description : Quand la firme découvre que Mitch a mis le doigt sur leurs transactions frauduleuse, elle n'a de cesse de vouloir l'éliminer.

Citizen Kane (Orson Wells)

objectif de Jerry Thomson (journaliste) : Découvrir la signification de "Rosebud"

description : On confie à Jerry Thomson, journaliste, la tâche de découvrir ce que cachent les derniers mots de Charles Foster Kane : Rosebud.

Dancer In The Dark (Lars Von Trier)

objectif de Selma : Payer l'opération des yeux à son fils Gene

description : Pendant tout le film, Selma se battra pour cet unique objectif : gagner suffisamment d'argent pour payer une opération des yeux à son fils Gene.

Working Girl (Mike Nichols)

objectif de Tess : Évoluer socialement

description : Tess ne veut plus rester simple secrétaire. Il a de l'ambition, sait qu'elle mérite mieux et fait tout pour mériter mieux.

Citizen Kane (Orson Wells)

objectif de Charles Kane : Se faire aimer

description : La quête de Charles Foster Kane semble se résoudre dans l'amour maternel dont il a été privé enfant et qu'il recherchera toute sa vie, en

vain.

Élément dynamique : L'Obstacle

À lire | *La Dramaturgie* de Yves Lavandier : Chapitre I, point 3 : Obstacles (pages 62 à 89)
Manuel du Scénario Américain de Bloch, Fadiman et Peyser : 19ème leçon : La fonction de l'obstacle (pages 322 à 343)

Cette partie sera développée ultérieurement

Élément dynamique : Le Conflit

À lire | *La Dramaturgie* de Yves Lavandier : Chapitre 1 : Conflit et Émotion (page 32 à 49)
The Art of Dramatic Writing de Lajos Egri : Chapter III : Conflict (page 125 et suite)
Faire d'un bon scénario un scénario formidable de Linda Seger : Chapitre 10 : Trouver le conflit (pages 195 à 210)

Approfondir | dans les cours de pointe : [Affinement de la notion de conflit](#)

Cette partie sera développée ultérieurement

Pour en finir avec le foot [NT]

Utilisation de l'objectif

Revoir | dans les cours avancés : [Éléments dynamiques : L'Objectif](#)

N'importe quel objectif peut répondre à l'une de ces deux questions :

- Que *veut* le personnage ?
- Que *doit* faire le personnage ?

Charles Foster Kane, dans **Citizen Kane**, *veut* être aimé.

Dans **La Firme**, Mitch *doit* sauver sa peau.

Note | Si l'objectif dont il est question dans cette partie concerne en tout premier lieu celui du *protagoniste*, il n'en reste pas moins que tout objectif pourra bénéficier profitablement des attentions qui suivent.

On notera tout d'abord que lorsque le personnage fonde son objectif sur un VOULOIR (« je *veux* atteindre cela »), il passe inévitablement dans ses sous-objectifs, c'est le propre du drama, par le DEVOIR (« Pour l'atteindre, je *dois* faire ça »). En l'occurrence, il est donc important de distinguer dans sa réflexion l'objectif réel des moyens qui sont mis en œuvres pour l'atteindre.

Note | On peut trouver l'objectif réel d'un personnage en jouant aux questions des « Pourquoi ». Prenons Mitch, le héros de La

Firme. Un de ses objectifs est de se sauver. Pourquoi doit-il se sauver ? La réponse est légitime, ce n'est donc pas l'objectif réel. J'ai la réponse : pour pouvoir se cacher. Pourquoi veut-il se cacher ? Idem. La réponse : pour ne pas se faire prendre. Pourquoi ne doit-il pas se faire prendre ? S'il se fait prendre, il se fait tuer. Pourquoi ne doit-il pas se faire tuer ? La question est illégitime, c'est une évidence. Nous avons atteint l'objectif réel du personnage.

Pour distinguer le *devoir* dont il est question ici de ce devoir émanant d'une volonté « égoïste », on peut dire que ce *devoir* est un *devoir vis à vis d'autrui* ou *vis à vis de quelque chose* plutôt que *vis-à-vis* de soi-même.

Cela m'amène à mettre en exergue la différence fondamentale séparant ces deux types d'objectif :

VOULOIR

DEVOIR

Objectif souvent plus personnel, plus égoïste. On a rien demandé au personnage et il intervient ou agit.

L'objectif du personnage va être alors de *rejoindre la maternité pour voir son bébé*. C'est un objectif précis et clairement identifiable par le spectateur, inutile de lui expliquer les motivations que peut avoir cet homme d'agir (c'est un « objectif naturel », presque un « devoir naturel »).

Est-ce pour autant un objectif au sens dramaturgique du terme ? La réponse est non, ou plus exactement « pas encore ». Car la condition *sine qua non* pour qu'on parle véritablement d'objectif est qu'il soit *contrecarré par des obstacles qui le rendent incertain*.

Si le spectateur voit le personnage ranger ses affaires, prendre ses clés de voiture, quitter son travail, monter dans sa voiture, rouler jusqu'à l'hôpital, prendre l'ascenseur et arriver dans la chambre, sourire aux lèvres, pour découvrir sa femme et son bébé, il n'y a là rien de bien intéressant pour le spectateur, quand bien même ce « périple » du personnage rappellerait à ce spectateur des souvenirs riches en émotions !

S'offrent alors deux solutions pour l'auteur :

La première consiste à *ne pas s'attarder sur cet objectif qui n'en est pas un*. Il convient alors de passer directement de sa déclaration (le coup de fil) à sa réalisation (l'entrée dans la chambre). Par exemple, avec l'enchaînement de ces deux scènes :

1. Le personnage, à son travail, reçoit un coup de fil de la maternité lui annonçant la naissance de son enfant (en montrant les réactions du personnage, un geste d'exaltation, etc.),
2. La porte de la chambre s'ouvre sur le berceau et la maman, le personnage entre, un bouquet de fleurs dans les bras, ému.

L'important ici est de comprendre qu'il faut : *Jouer le moins possible un objectif qui n'est pas dramatique*.

La deuxième solution consiste à *transformer cet objectif en objectif dramatique*. Comment ?... Tout simplement *en créant des obstacles sur la route du personnage*. Ils peuvent toujours être nombreux :

- Le personnage est justement en train d'animer une réunion de la plus grande importance pour sa carrière, ou il a un travail urgent qu'il ne peut interrompre sans subir les foudres de son employeur, il doit négocier avec cet « abruti insensible » avant de finalement devoir démissionner pour pouvoir abandonner son travail...
- Il ne trouve plus les clés de sa voiture qu'une femme de ménage a malencontreusement jetées dans un sac poubelle. Il doit emprunter les clés d'un collègue qui a le cœur sur la main, qui prêterait tout, tout, sauf... sa toute nouvelle voiture,
- Il trouvera difficilement la voiture garé dans une rue adjacente,
- Il sera bloqué dans un bouchon,
- Il voudra prendre une autre route mais se perdra dans les sens interdits,
- Il aura oublié le numéro de la chambre et devra le demander à l'accueil,
- La femme de l'accueil sera occupée à toute autre chose — discussion avec sa collègue sur le repas du soir — et ne pourra/voudra pas répondre immédiatement,
- Au moment où la femme de l'accueil allait répondre, une coupure de courant paralyse l'hôpital et met hors-service l'ordinateur (où allait justement apparaître le numéro de la-dite chambre) et les ascenseurs. Le personnage doit prendre l'escalier,
- La coupure de courant était due à un court-circuit qui met le feu au premier étage de l'hôpital,
- Le personnage se retrouve dans les escaliers, face aux flammes. Les hauts-parleurs annoncent qu'il faut évacuer expressément le deuxième étage de la maternité. Mais toutes les issues sont condamnées par les flammes,
- Le personnage doit trouver un extincteur pour se frayer un passage,
- Mais ce qu'ignore le personnage — et que sait bien sûr le public — c'est qu'un méchant *antagoniste* a déjà kidnappé son bébé avec l'intention de faire pression sur le personnage pour obtenir des informations top-secret.,
- Lorsqu'il parvient enfin au deuxième étage, le personnage trouve un désert de fumée : toutes les mères et leurs enfants ont été évacués par hélicoptères, par le toit,
- Les hélicoptères ayant fini leur évacuation, le personnage se retrouve coincé sur le toit, l'immeuble en feu sous ses pieds,
- La fumée des flammes qu'il a respirée lui a provoqué une extinction de voix, il est incapable d'appeler,
- Etc., etc...

Ici, véritablement, nous pouvons parler d'objectif dramaturgique. Rassurez-vous, mon exemple est excessif et il n'est pas toujours utile d'aller aussi loin ! Mais on peut imaginer à loisir, quand cela est nécessaire, des obstacles transformant cet objectif qui n'en est pas un en catastrophe.

Mais attention ! Il ne suffit pas de se prêter au « jeu des obstacles » pour faire travail d'artiste... Deux précautions — au moins — sont indispensables :

1. Il faut s'assurer, pour chacun d'eux, qu'ils soient crédibles (J'y reviendrai ultérieurement), qu'ils ne soient pas tout à fait artificiels et improbables comme peut le paraître, par exemple, l'incendie dans mon hôpital (sauf s'il est l'oeuvre de l'antagoniste).
2. Mais plus important, c'est une question fondamentale, il convient toujours de *mesurer l'intérêt et la pertinence de rendre un objectif dramaturgique*. Faire du conflit pour du conflit est aussi vain que mouiller une serviette pour pouvoir la faire sécher, même si certains spectateurs peuvent parfois s'en contenter, même si parfois l'auteur fait preuve d'une telle originalité ou d'une telle drôlerie qu'on peut lui pardonner quelques digressions inutiles, pour le seul plaisir de l'entertainment.

En d'autres termes, si tous ces obstacles n'apportent rien à l'intrigue, s'ils ne révèlent rien sur le personnage, ne lui permettent pas d'évoluer, s'ils ne renforcent pas la situation, s'ils n'approfondissent pas les thèmes, s'ils ne génèrent pas d'originalité.

En bref : *Si les obstacles ne permettent pas à l'objectif de générer du « sens », il vaut mieux passer rapidement de la déclaration de l'objectif à sa réalisation.*

En conclusion, dans le travail d'écriture, le scénariste a pour « devoir » de : *Toujours s'efforcer de rendre dramatiques, quand cela est intéressant pour l'histoire, des objectifs qui ne le sont pas.*

S'exercer

Choisir n'importe quel objectif et faire la liste de tous les obstacles qui pourraient le rendre dramaturgique.

Exemples d'objectifs qui peuvent nécessiter un travail d'imagination particulier (mais vous pouvez en choisir d'autres):

- Un personnage doit prendre une douche,
- Un personnage doit appeler quelqu'un,
- Un personnage doit lire une lettre,
- Un personnage doit connaître l'heure qu'il est,
- Un personnage doit sauver le monde de la destruction

Approfondir

Utilisation des obstacles

Objectif abstrait et Tangible stake

Il arrive fréquemment qu'un objectif ne soit pas concret, surtout lorsqu'il émane de la volonté du personnage. Dans ce cas, il est toujours bon de lui trouver un objectif concret précis (« a tangible stake » pour les américains) qui permettra non seulement d'accrocher plus facilement le spectateur, mais également de donner une dimension supplémentaire au film.

Plus ce tangible stake sera précis, et plus fortes encore seront les résonances avec l'objectif abstrait, cette incarnation fera de l'objectif abstrait un « Objectif Secret ». Et le secret a toujours beaucoup d'attraction.

Prenons, pour mieux saisir ces notions, l'exemple de *Citizen Kane*. Cet homme avait un objectif abstrait, il recherchait le pouvoir (objectif qui cachait un autre objectif, plus abstrait encore, en relation avec son enfance, qui ne sera pas abordé ici, mais qui offre un troisième niveau d'objectif).

À la différence des objectifs « aller sur la lune » ou « gagner un combat », cette recherche de pouvoir est, en l'état actuel, tout à fait abstraite. En l'état actuel, elle ne peut ni être montrée, ni être vue. Elle peut être simplement dite, c'est un objectif abstrait.

Les auteurs ont donc transformé cette recherche abstraite en un désir plus concret et palpable : *devenir LE magnat de la presse aux États-Unis*. Voilà un objectif concret, palpable, visuellement accessible, et qui incarne parfaitement l'objectif abstrait de départ. Cet objectif-là peut devenir l'objectif dramatique d'un personnage de film.

On peut souligner dans ce choix la pertinence de l'objectif concret choisi. Dans *Citizen Kane*, c'est la presse qui est visée. Or, dans de nombreux films présentant un objectif similaire, la volonté de puissance et de fortune s'incarne souvent dans la volonté *de dominer le monde, de tout contrôler*. C'est, malheureusement, remplacer un objectif abstrait par un objectif à peine moins abstrait. Car « vouloir tout contrôler » est également une abstraction dans le sens où n'importe quel spectateur sait pertinemment que cela est impossible (du moins à l'heure où j'écris ces lignes). Un seul individu ne peut pas dominer le monde, le contrôler, et le spectateur, son inconscient comme son conscient, le sait bien. Aussi, ces films s'en ressentent, de par la superficialité même de cette approche. Dans *Citizen Kane*, au contraire, l'objectif est vraiment concret parce que possible, parce que crédible, tangible : un homme peut avoir la main mise sur la presse.

À garder en tête

1. S'efforcer de transformer un objectif procédant du "Vouloir" en objectif procédant du "Devoir"
2. Toujours s'efforcer de trouver une incarnation concrète à un objectif abstrait.

L'Objectif Principal

Déclaration de l'objectif principal

Objectif clairement déclaré

Il y a des objectifs qui n'ont pas besoin d'être énoncés littéralement. Notre homme devant rejoindre la maternité (cf. plus haut) a, par exemple, un objectif qui n'a nul besoin de formulation explicite (comprendre « de formulation par le dialogue » ou autre procédé tout aussi clair) pour être parfaitement compris du spectateur.

Pourtant, l'auteur prudent pensera toujours, afin d'éviter toute ambiguïté, à formuler le plus discrètement possible et le plus simplement possible cet objectif, aussi évident soit-il (après tout, notre personnage, en apprenant la naissance de son enfant, pourrait vouloir quitter la ville le plus tôt possible et disparaître à jamais... ce qui entraînerait les mêmes images dans un premier temps). Dans notre exemple, on pourrait imaginer que c'est lors de son altercation avec son

patron — qui refuse de le laisser quitter son poste de travail — que l'information pourrait passer : « Je dois absolument aller à la maternité ! Ma femme vient d'accoucher ! » (à varier suivant les relations entre les personnages)

Prendre le risque de ne pas annoncer explicitement son objectif, c'est prendre le risque que pendant un laps de temps plus ou moins long, le spectateur se demande ce que veut votre personnage principal et qu'il ne profite pas, pendant ce temps, de tout ce que vous êtes en train de faire par rapport à cet objectif. Ici, jouer sur la sacro-sainte « nuance », vouloir faire preuve de « subtilité » est à vos risques et périls.

Note

Il est évident que si on veut jouer sur un effet de surprise (ou autre), la non déclaration de l'objectif peut être appréciable. Si, par exemple, dans notre exemple, le personnage veut quitter la ville, fuir sa responsabilité de père, il sera intéressant de ne pas préciser son objectif véritable et laisser croire qu'il rejoint la maternité :

On voit le personnage quitter son travail précipitamment. On se dit alors, tout naturellement, qu'il s'apprête à rejoindre la maternité.

On découvre dans la scène suivante qu'il va faire ses valises et quitte la ville.

NB : Mais même dans ce cas, il sera intéressant d'affirmer les choses : par exemple, un collègue, regardant sa montre et lui disant : « Dépêche-toi, mon gars, la maternité ferme dans dix minutes ». :-)

Cela peut vous paraître lourd, effectivement, à vous qui êtes pleinement dans votre film et en sentez les moindres nuances, mais pensez que le spectateur n'est pas forcément dans les mêmes dispositions que vous, lorsqu'il s'assied devant le grand écran, et qu'il faut parfois lui dire les choses in extenso pour lui permette de vous suivre.

Objectif déclaré le plus tôt possible

Cet objectif principal du film découle, dans la mécanique du récit, de l'**incident déclencheur** dont nous reparlerons plus loin. Comme nous le verrons par la suite, sa déclaration doit se faire *le plus tôt possible*, puisque le film commence véritablement quand le protagoniste a défini son objectif et qu'il met en oeuvre les moyens de le réaliser.

Plus tôt se déclare l'objectif et plus tôt le spectateur rentre véritablement dans votre film.

La Précision de l'objectif principal

Bien entendu, ces précautions ne valent que si l'auteur a pleine conscience de son objectif principal. Ce qui n'est pas toujours le cas quand on aborde une histoire peu s'en faut.

Très souvent, on voit l'auteur (je parle ici principalement de l'auteur inexpérimenté) confondre allègrement « objectif principal », « moyen », « objectif local » ou « sous-objectif ».

Pour distinguer l'un et l'autre, je vous renvoie aux différentes analyses présentes sur le site, et notamment aux [Notes sur un film](#) où sont clairement mis en exergue ces différentes nuances.

Ne pas changer d'objectif

Une des caractéristiques principales de l'Objectif Principal doit être son caractère inébranlable, immuable. Le film doit commencer avec lui (avec sa déclaration) et s'achever avec sa résolution ou son impossibilité de résolution.

Il n'y a rien de plus maladroit, de plus déstabilisant, que ces histoires qui, au milieu du récit, montrent le personnage atteindre l'objectif défini dans l'introduction. Le film connaît alors une dépression naturelle, puisque le spectateur s'est préparé inconsciemment à voir le film s'achever par la réalisation (ou impossibilité de réalisation) de cet objectif annoncé.

Au lieu de ça, un second film commence alors, laborieusement, portant sur son dos toutes les frustrations du spectateur contraint de rester assis sur son siège pour se lancer dans une autre histoire. L'effet est le même que lorsqu'on a le besoin de parler avec quelqu'un d'un sujet précis et que, tout à coup, l'interlocuteur décide de parler de tout autre chose.

Note

Je parle bien ici d'**Objectif principal**. Il ne faut pas le confondre avec les **moyens** que le personnage va mettre en oeuvre pour atteindre cet objectif et qui, souvent, peuvent être abandonnés, ou réalisés en cours de récit sans créer d'effet de dépression.

Utilisation des sous-objectifs

Mais si l'Objectif Principal doit rester inébranlable, immuable, l'utilisation de sous-objectifs permet justement de pallier la lassitude que le spectateur pourrait ressentir à voir un personnage courir pendant 1 heure 30 le même lièvre.

Très fréquemment, l'objectif principal est découpé en deux sous-objectifs qui occupent chacun à peu près la moitié du film :

Première moitié : utilisation d'un premier sous-objectif (moyen) principal. Ce moyen ne réussit pas.

Clé de voûte (moitié du film) : le personnage doit trouver un autre moyen de réaliser son objectif principal.

Deuxième moitié : utilisation d'un second sous-objectif principal. Ce moyen, dans beaucoup de cas, réussit ce que le premier moyen avait raté.

À voir | Je vous renvoie aux différentes [analyses du site](#) pour trouver des illustrations de ce état de chose.

Ce qui distingue le travail du sous-objectif, c'est qu'il va permettre, sans frustration pour le spectateur, au contraire, de présenter des non-résolutions, comprendre : des échecs. Le sous-objectif va pouvoir ne pas être atteint, ce qui permettra de rendre l'histoire plus vraie, plus réelle et plus captivante aussi : en voyant le personnage « rater » quelque chose, on ne peut pas le prendre pour un super-héros, et l'histoire, son issue, en est d'autant plus intéressante car sa réussite est remise en cause chaque fois qu'un moyen, qu'un sous-objectif, conduit à une impasse.

Il ne faut donc pas se priver de l'occasion de faire manquer un sous-objectif au protagoniste. S'efforcer, même, de commencer l'acte II par un sous-objectif qui manque sa cible peut être très efficace. Cela, dès le lancement de l'intrigue, permet de souligner à quel point l'objectif ne sera pas facile à atteindre par le personnage.

Ces sous-objectifs doivent être cependant travailler avec le même soin que l'objectif principal : ils doivent être énoncé le plus clairement, le plus explicitement possible, on doit voir le personnage tenter de les atteindre, se confronter à des obstacles qui généreront du conflit, et se résoudre ou non de façon claire.

S'exercer — Se donner un objectif principal, puis trouver deux sous-objectifs qui pourraient occuper les deux moitiés du film.
— Essayer de déterminer la scène « clé de voûte » qui pourra faire passer d'un sous-objectif à l'autre.

Exemple (à ne pas suivre dans la vie :-)) :

Objectif du personnage : devenir riche

1er sous-objectif : Trouver un travail rémunérateur. Échecs successifs, à cause de son manque de formation et son inexpérience.

Clé de voûte : un ami lui explique que, vu son manque de diplômes, vu son manque de relations, il n'a aucune chance d'obtenir ce qu'il cherche.

2nd sous-objectif : braquer une banque (ou tout autre acte délictueux). Réussite.

À garder en tête

1. Déclarer l'Objectif Principal le plus tôt possible
2. Veiller à ce que la déclaration de l'Objectif Principal soit claire
3. L'Objectif Principal doit rester inébranlable
4. Utiliser les sous-objectifs pour « faire courir plusieurs lièvres au protagoniste »

Utilisation des obstacles [NT]
Utilisation du conflit [NT]
De la Plus Grande Amplitude [NT]
Du Plus Grand Contraste [NT]
Motivation des personnages [NT]

La Préparation / Utilisation

Ce procédé est traité dans la [Leçon tirée d'un film](#) du Film **La Firme**. Je vous renvoie donc à ce chapitre pour découvrir ce qu'est et à quoi sert la préparation / paiement.

Différentes appellations

Chaque ligne de ce tableau présente une dénomination correspondant au concept de la préparation / paiement. La dernière colonne précise la source ou l'auteur.

Préparation	Exploitation	Paiement	Yves Lavandier
-------------	--------------	----------	----------------

Set Up	/	Pay Off	Américains
Planter	/	Récolter	Manuel du scénario américain
Nouer	/	Dénouer	Id.
Préparaption	Utilisation	Paielement	Myself
Foreshadowing	/	Pay Off	Linda Seger
Annonce	/	Chute	Traduction du précédent
Implant	/	/	Christopher Vogler

note : Vous pouvez trouver les références de tous les ouvrages cités dans la rubrique Bibliographie du site.

À lire [Manuel du Scénario Américain](#) : Chapitre 7 (page 178 et suite)
21ième leçon (page 352 et suite)
[La Dramaturgie](#) (2ème édition) : Chapitre 6 (pages 127 et suite) — Chapitre 7 (page 178 et suite)
[Faire d'un bon scénario un scénario formidable](#) : Chapitre 6 (pages 127 et suite)
[Le Guide du scénariste](#)

L'Ironie Dramatique

L'Ironie Dramatique est un des procédés les plus puissants dans la boîte à outils de l'auteur. Qu'il écrive de la comédie, une histoire à suspense ou un mélodrame, l'auteur parvient grâce à ce moyen à captiver son spectateur.

Introduction au Brainstorming

Le brainstorming (« tempête de cerveau ») est un excellent entraînement de l'imaginaire, de l'inspiration, tout autant qu'un développement de la culture personnelle de l'auteur. Brièvement, le brainstorming est une technique qui consiste à poser sur le papier ou sur son écran tout ce qui passe par la tête concernant une « chose dramaturgique », sans aucune censure, à tout va. L'auteur entraîné pourra y puiser des ressources immenses pour résoudre un problème qui se pose à lui, pour développer un sujet, ses thèmes, pour étoffer une scène, un personnage, et tant d'autres choses.

Par les recherches que le brainstorming imposera sur les thèmes, les situations, les lieux, l'époque du film, recherches tout azimut qui me poussent à les considérer comme du brainstorming plutôt que de la documentation, l'auteur pourra acquérir une connaissance intime de son histoire et, peut-être, en présenter une facette inconnue ou en faire un traitement original et complet.

Par l'« écriture automatique » (l'emploi est abusif, mais oublions un instant les surréalistes), l'auteur apprendra à ouvrir grand les chemins qui relient sa conscience à son inconscient où logent — à faible loyer — l'imaginaire, l'intuition et l'inspiration. Par l'entraînement au brainstorming, l'idée ne viendra plus seule, elle sera accompagnée d'un cortège d'idées corollaires, de questionnements, de rebondissements que l'auteur pourra mettre à profit dans son travail.

Mais bien sûr, pour cela encore, un travail assidu et régulier — ou courage et confiance sont indispensables — est nécessaire pour espérer voir l'arbre porter ses fruits.

Appliquons à présent cette technique à quelques éléments du récit : l'histoire, les thèmes.

Brainstorming sur l'histoire

*« Il n'est pas difficile d'avoir une idée.
Le difficile, c'est de les avoir toutes. »*
Alain — Propos

Voilà ce que la technique du brainstorming apporte à l'élaboration de l'histoire :

- Elle permet, au tout début du travail, quand thème et résumé ont été abordés, même de façon approximative, d'ouvrir des voies nombreuses vers des rebondissements, des retournements de situation, des situations intéressantes,
- Elle permet, quand l'histoire commence à prendre de l'importance, de la consistance, et qu'elle devient lourde à porter, que l'on commence insidieusement à s'en sentir prisonnier, de se dégager avec profit de cette oppression naturelle,
- Elle permet, arrivé au bout du travail — ou pas loin -, de procéder à un rapide « check-up » créatif, afin de s'assurer que l'on n'a pas oublié d'éléments intéressants ou importants, que l'on a pas laissé d'idées de côté.
- Elle permet enfin, si l'on s'y entraîne constamment, de mesurer rapidement le potentiel et les débouchés de chaque idée qui germe en nous au cours du travail ou la vie de tous les jours.

Cette technique, appliquée à l'histoire, consiste à prendre une feuille et un stylo, ou à ouvrir un document vierge sur son ordinateur, et à marquer tout ce qui vous passe par la tête concernant votre idée d'histoire. De la plus insignifiante pensée à l'idée la plus provocante, la plus bizarre.

Dans ce brainstorming, ne refusez rien, absolument rien, et surtout pas les questions qui vont apparaître. Ces questions pourront dégager des pistes de documentation, des approfondissements ultérieurs indispensables ou des recherches d'idées à faire.

En exemple, je vais prendre le point où nous en étions restés dans l'ancienne rubrique « Votre Histoire » (une expérience d'écriture interactive qui s'est interrompue en août 1999 — note : c'est de cette rubrique dont je me suis inspiré pour établir l'exemple de construction d'un évènementier). Voilà le résumé :

C'est l'histoire d'une jeune fille — brillante jeune savante — qui part à la recherche de son demi-frère dont elle vient d'apprendre l'existence. Ce demi-frère a disparu lors de l'ascension d'une montagne en Amérique du sud. La jeune femme va devoir gravir la montagne pour le retrouver. Mais la montagne est sacrée, et protégée par un peuple descendant des Incas.

C'est un résumé bref (volontairement abrégé). Si j'en étais là dans l'élaboration du scénario, et que je voulais m'ouvrir des pistes autres que la recherche des fondamentales ou les recherches classiques de la prémisse, du thème, des personnages, de la structure etc., si je voulais faire un rapide tour d'horizon de ce que sous-tend un tel résumé et, en quelque sorte, me « décrocher l'imaginaire », je commencerais par utiliser le brainstorming sur cette histoire :

L'ascension d'une montagne demande de l'entraînement physique — La jeune fille est-elle sportive ? — A-t-elle pratiqué un sport quand elle était jeune ? — Quel sport ? — Elle ne l'a peut-être fait qu'assez tard dans sa vie — Alors, peut-être est-elle complexée par son corps — Cela a-t-il un rapport avec son malaise d'aujourd'hui ? — car elle doit se sentir mal dans sa peau pour accepter de tout abandonner et partir comme ça, dans un pays qu'elle ne connaît pas, elle qui n'est jamais allée nulle part — Pour aller en montagne, on a besoin d'un guide, ou c'est la catastrophe assurée — La jeune fille connaît-elle un guide ? Compte-t-elle faire appel à un guide ? — L'ascension d'une montagne, c'est une métaphore de toute difficulté à affronter — C'est un effort aussi physique que psychologique — C'est la métaphore aussi d'une ascension — L'ascension vers une conscience supérieure ? — Est-elle seule à monter là-haut ? — D'autres personnes recherchent-elles aussi son demi-frère ? — Combien de temps à l'avance doit-on se préparer pour gravir une montagne ? — Qu'est-ce que je connais des Incas ? Pas grand chose, si ce n'est qu'ils vouaient un culte au soleil — Je me rappelle

avoir lu quelque part quelque chose de très spécial sur leur façon d'irriguer leurs champs — Il y avait aussi une sorte de sanctuaire qui, lorsqu'on y détournait l'eau, créait un bruit monstrueux, comme un redoutable orage — L'eau peut jouer un rôle dans l'histoire — L'eau c'est la vie — L'eau est aussi souvent associée à l'amour dans les films — Pourquoi la montagne est-elle sacrée ? — L'Amérique du sud est le pays de l'or — De l'or caché, mythique — Le pays de l'or et des légendes sur la conquête de l'or — les tombeaux cachés — Les trésors cachés — Les nombreux morts qui ont voulu les trouver — Un pays plein de légendes — Je l'imagine très boisé, très humide — Comment vivre dans l'humidité quand on fait de l'asthme et que l'on aime le confort ? — Que tire-t-on de cette expérience ? — Peut-être que c'est la seule manière de se grandir : affronter les vrais dangers, affronter des situations extrêmes dont on s'est toujours préservé par son intelligence — Car la jeune fille est intelligente puisqu'elle est une brillante savante — Cette intelligence ne lui a-t-elle pas permis de toujours se protéger, de toujours fuir ce qui faisait ses peurs, ses inquiétudes, ses angoisses ? — Que cela fait-il de découvrir, alors que l'on pensait tout savoir sur sa famille, qu'on a un demi-frère ? Cela n'est-il pas propice à tout remettre en cause ? À rechercher des coupables, des gens qui le saurait et ne nous aurait rien dit ? — Je pense que la jeune fille pourrait dire et penser « coupable » — Elle va leur en vouloir à mort de leur avoir caché ça — Comment est-ce que je réagis en apprenant une nouvelle comme celle-là ? — Je refuserais de le croire — Dans une ascension, le dangereux, c'est la chute — Un python qui s'arrache de la falaise — Sysiphe. On repart au début — Un orage, c'est très dangereux aussi — Et les bêtes sauvages — Quels animaux, quels insectes trouve-t-on en Amérique du sud ? — La jeune femme a-t-elle peur des insectes ? — la peur des insectes est liée à une peur d'origine sexuelle — Quelle vie sexuelle a l'héroïne ? — Quel rapport avec la nature ? Avec son corps — Où en est-elle de sa vie ? — Est-elle sujette au vertige ? — D'où vient ce vertige ? Est-il inné ou vient-il de son éducation ? — Pour moi, les gens qui ont le vertige ne tenteront jamais rien dans la vie, ils resteront toujours bien confortablement appuyés contre la porte-fenêtre, ne s'approcheront jamais du parapet — etc....

Je m'arrête là, après un bon quart d'heure d'écriture (j'ai la chance de savoir taper à la machine, et je conseille vivement à toute personne qui veut écrire de s'y mettre), pour ne pas devenir assommant. Mais cette exercice (qui est bien plus qu'un exercice) peut se faire sur un temps beaucoup plus long. S'astreindre (au début il faut s'y astreindre) à le faire pendant une heure au moins est une très bonne chose lorsque l'on aborde son histoire.

Bien sûr, plusieurs techniques, plusieurs approches, sont possibles. Celle que j'ai utilisée ici, pour tenter de montrer la diversité des pistes de recherche, c'est de rebondir sur chaque terme du résumé. Dans un deuxième temps, j'aurais repris chaque élément dégagé et je serais allé plus profondément dans les réflexions et les interrogations qui se dégagent. Par exemple, réfléchir à « mes réactions en apprenant l'existence d'un demi-frère » peut fait l'objet, à lui seul, d'une brainstorming particulier et indispensable pour comprendre le personnage de l'héroïne.

Mais il est tout à fait possible d'essayer, pour chaque idée, d'aller immédiatement le plus loin possible, jusqu'à épuisement, pour rebondir alors, une fois la piste « asséchée », sur un autre terme ou une autre pensée. En tout cas, l'important, au cours du brainstorming, est de ne jamais s'arrêter. Quand on « sèche », on passe immédiatement à un autre point. On relit un passage écrit et l'on s'enfonce dans la brèche qui s'ouvre, toujours, et toujours plus à mesure que vous développerez cette technique.

Ce brainstorming permet, s'il est fait en laissant vagabonder son imaginaire (ce qui nécessite de l'entraînement), de faire apparaître des éléments peut-être surprenants, qui révèlent des pensées personnelles, intimes, qui peuvent permettre à l'auteur de *mieux comprendre pourquoi son histoire l'intéresse*, pourquoi il ressentait ce besoin de la raconter (ce qui n'est pas toujours très clair).

Cette connaissance de la raison peut lui permettre d'aller plus profondément encore dans tous les aspects du récit, de l'exploiter à fond. Cela permet aussi de trouver la force d'aller jusqu'au bout.

Un autre avantage du brainstorming sur l'histoire, outre les idées qu'il peut faire émerger à tous les niveaux, est de dégager les *points de recherche* qui seront à entreprendre. Ici, en écrivant, il est clair que je ne connais pas suffisamment les Incas, l'Amérique du sud et l'alpinisme pour espérer parvenir à écrire une histoire qui ne soit pas superficielle !

Enfin, je le souligne tout de même, ce brainstorming permet d'avoir le plaisir d'écrire, sans jugement sur la qualité de sa prose (puisque ce n'est pas le but recherché), sans souci d'organisation (l'anarchie est la seule preuve de la réussite du brainstorming) et sans contrainte d'aucune sorte, ce qui est toujours agréable, car tout auteur n'est-il pas un peu graphomane ?

Cela étant dit, il est bon, une fois cette écriture automatique effectuée, de reprendre les éléments un par un et de les classer soigneusement, afin de pouvoir les développer encore, ou les utiliser dans la suite du travail.

Brainstorming sur les thèmes

La technique de brainstorming appliquée à l'histoire — d'un point de vue très général — peut tout à fait s'appliquer plus particulièrement aux thèmes, aux personnages, aux décors, à tous les éléments du film.

Si je m'attarde sur les thèmes, c'est que ce brainstorming-là représente presque une obligation pour l'auteur. Il n'est pas concevable d'écrire correctement sur un thème déterminé si l'on n'en a pas fait, soi-même, le tour le plus vaste possible.

À noter que pour ce brainstorming, une recherche sera nécessaire, afin d'élargir sa perception et sa connaissance du thème en question. Commencer par les ouvrages qui en traitent est la meilleure des choses à faire. Ouvrages philosophiques, histoires fondées sur le même thème, tout est bon à prendre pour « particulariser » et enrichir son travail et son film.

Les outils indispensables dans lesquels il ne faut surtout pas se priver de fouiller pour ce travail peuvent être :

- les dictionnaires,
- les encyclopédies (qu'on trouve en bibliothèque si l'on n'a pas les moyens d'en posséder),
- les ouvrages thématiques (les « Que sais-je » par exemple),
- les livres de citations (chez Larousse par exemple)
- et, bien entendu, l'Internet (recherches avec un moteur ou groupes de discussions).

Voilà à présent un exemple de début de brainstorming. Contrairement au brainstorming anarchique précédent, je vais utiliser un classement — ou un semblant de classement — des éléments, afin de mieux pouvoir les exploiter par la suite, et de pouvoir l'enrichir facilement au cours de l'élaboration du film. Cet exemple présente le premier temps d'un brainstorming. Chaque mot, chaque passage, pourra faire l'objet d'un nouveau brainstorming.

Brainstorming sur le Thème de La Mort

Enterrement — funérailles — Cercueil — Bière — Linceul — Repas funèbre — Discours funèbre — Absolution — Veillée funèbre — Cimetière — Tombeau — Caveau — Corbillard — Sonnerie aux morts (trompette / Trompettiste) — Curé — Cortège funèbre — dépouille mortelle — cadavre — funéraire — Funérarium — Funeste — mouchoir — goupillon — Fleurs — Corbeille de fleurs — Couronne de fleurs — noir — Terre — Pelles — Pierre tombale

Métaphysique — Passage initiatique — Fin — Naissance ? — Croyances religieuses : réincarnation, Paradis ou Enfer, mort tout simplement — Jugement dernier

Solitude / désespoir de ceux qui restent — joie des ennemis — lenteur — peur de la mort — Peine de mort (jeu de mot possible sur « peine », la peine de pénale, la peine de peiné) — Pleurs / gémissements / larmes — souvenirs / lieux du passé

Cause de la mort — Suicide — Mort pour la patrie — Décoration — Objet ayant entraîné la mort (arme à feu, arme blanche, poison)

Angoisse — Peur — Silence — le bonheur d'être mort (...) — Pulsions de mort (psychanalyse freudienne)

Mort clinique — Mort cérébrale — Mort subite (du nourrisson) — Mort naturelle — Mort accidentelle

« Souffrir mille morts », « La mort dans l'âme », « À l'article de la mort », « Blessé à mort », « Mort de froid », « Être entre la vie et la mort », « Plus mort que vif », « Ville morte », « Temps mort », « Angle mort », « Honorer la vie des morts », « Faire le mort »

Bridge (le mort)

« La vie, ça finit toujours mal. » (Marcel Aymé)

« Quand on est mort, c'est pour longtemps. » (Marc-Antoine Désaugiers)

« Les morts ne sont pas morts, c'est assez clair puisque nous vivons. » (Alain)

« C'est par sa mort parfois qu'un homme montre qu'il était digne de vivre. » (Francis Ponge)

« Je ne vois que l'inconscience qui peut éviter au mourant un atroce sentiment de vanité et de désespoir. » (Roger Martin du Gard)

« Toute civilisation est hantée, visiblement ou invisiblement, par ce qu'elle pense de la mort. » (André Malraux)

« Peut-être quand nous mourrons, peut-être la mort seule nous donnera la clef et la suite et la fin de cette aventure manquée. » (Alain-Fournier)

« La mort ne révèle point les secrets de la vie. » (Chateaubriand)

« Je trouve la mort si terrible, que je hais plus la vie parce qu'elle m'y mène, que par les épines qui s'y rencontrent. » (Marquise de Sévigné)

« L'ennui est un des visages de la mort. » (Julien Green)

« Ce qui est effrayant dans la mort de l'être cher, ce n'est pas sa mort, c'est comme on en est consolé. » (Montherlant)

« La mort semble bien moins terrible, quand on est fatigué. » (Simone de Beauvoir)

« Il en est de la vieillesse comme de la mort. Quelques uns les affrontent avec indifférence, non pas parce qu'ils ont plus de courage que les autres, mais parce qu'ils ont moins d'imagination. » (Marcel Proust)

« La mort, mystère inexplicable, dont une expérience journalistique paraît n'avoir pas encore convaincu les hommes » (Benjamin Constant)

« On entre, on crie, Et c'est la vie ! On crie, on sort, Et c'est la mort. » (Ausone de Chancel)

« La peur de la mort fait aimer le travail, qui est toute la vie. » (Jules Renard)

« On meurt chaque soir. Mais nous sommes des morts qui se souviennent. » (José Cabanis)

« Tout finit afin que tout recommence, tout meurt afin que tout vive. » (Jean Henri Fabre)

« Puisque il est des Vivants, ne songez plus aux Morts. » (La Fontaine)

Conclusion

Ce brainstorming — auquel on ajoute jour après jour des commentaires personnels ou de nouveaux éléments tirés de ce qu'on lit, de ce qu'on vit, de ce qu'on voit chaque jour — crée une sorte de réservoir dans lequel on peut puiser à tout moment de l'histoire.

C'est ce que j'appelle « construire l'histoire de l'intérieur ». Par exemple, si, à un moment donné de l'histoire, on a besoin qu'un personnage en assomme un autre, plutôt que d'aller chercher un élément anodin — comme un buste de Beethoven —, je choisirai de préférence l'un des éléments dégagés au cours de ce brainstorming : un goupillon, une trompette (si le mort était un militaire) ou tout objet qui entraînera la mort dans le film (bien sûr, toujours en mesurant les implications — l'« implicite » — de ce choix au niveau du sens).

Brainstorming de patrimoine

Une troisième utilisation du brainstorming consiste à faire appel à sa *culture générale*, au patrimoine collectif de notre civilisation, ainsi qu'aux références dramaturgiques (romanesque, cinématographiques, théâtrales) proches de son film.

Ce brainstorming permet d'abord de vérifier que l'on n'a pas oublié d'aspects classiques et importants du genre ou du style de film que l'on s'apprête à écrire (chose que le spectateur, qui y pense, ne pardonne que très rarement). Il permet ensuite d'ouvrir des portes vers des développements possibles, vers des idées particulières, de scène, de situation, de décor, de second plan. Il peut également permettre de dégager un vocabulaire précis qui permettra de donner de la caractérisation aux dialogues.

En résumé, ces brainstorming permettent de se plonger dans le bain de son sujet, de s'en imprégner, de l'aborder sous tous ses aspects et tous ses angles pour qu'il puisse mûrir bénéfiquement en nous.

Note : comme pour le brainstorming précédent, ce brainstorming nécessite certaines recherches pour que le résultat soit affiné, approfondi, en bref : qu'il puisse vraiment servir à quelque chose.

En l'appliquant au genre du film

Si je pense « film policier », je pense à : un flic véreux, le détective privé, la blonde idiote mais au grand cœur, le malfrat sans scrupule, les armes à feu, l'alcool, la drogue, la nuit, les bars (de nuit), les hôtels de passe, les bureaux d'inspecteur, la prison, la ville (urbanisme du film), les boîtes de nuit, les hangars désaffectés, les caves, la trahison, la vengeance, l'enquête, le pouvoir, le crime, les poursuites en voiture, le sexe, les délits, la corruption.

Si je pense « Film romantique », je pense : table de restaurant, cadeau, histoires d'enfance — souvenirs, bague, mariage, amour impossible, lac — mer — piscine (eau), nature, pleurs, baiser, attente et impatience, trouble et gêne, déclaration d'amour — déclaration impossible, confident, scène de ménage, soirée sur un banc, rival — rivalité — jalousie, quiproquo — croyance erronée au mensonge ou à la tromperie de l'autre, passion, élan affectif, violons, jour, clair de lune, crépuscule, aurore.

En l'appliquant à un lieu utilisé dans le film

Si je pense « église », je pense à :

- Bénitier, colonnes, bancs, autel, nef, vitraux, retable, presbytère, portail historié, fresque, porche, voûte, clé de voûte, confessionnal, narthex, chaire, cathédre, vaisseau central, statues, croix, clocher — cordes,
- Murmures qui résonnent,
- Grandes orgues, carillon, cloches,
- Jésus-Christ, la vierge Marie, les Saints,
- Chandelles, livre de psaume, bible, sacramentaire, hostie, coupe sainte, goupillon,
- Toutes les manifestations qui y ont lieu : prière, culte, messe, baptême, mariage, enterrement, concert classique ou religieux, confession.

En l'appliquant à un temps, une époque (*)

Si je pense « Louis XIV », je pense :

- Régence, Monarchie centralisée et absolue, cour, Château de Versailles, courtisans, luxe, étiquette, mercantilisme, châteaux, fard, perruques, goût du grandiose et du symétrique, mobilier aux dimensions des vastes demeures, marqueterie de cuivre et d'écaïlle, ornement de bronze doré, Robes, bijoux, poison,
- Mazarin (mort de Mazarin), Anne d'Autriche, Richelieu, Colbert, Vauban,
- Cabale des Importants, la Fronde, intrigues et complots, guerre de Dévolution, guerre de Hollande, guerre de la Ligne d'Augsbourg, inceste — eugénisme, Dragonnades, guerre des Camisards,
- Accroissement des impôts — création de nouveaux impôts, disette, émeutes de la faim,
- jansénisme, protestantisme,
- Cheval, Académie Française.

(*) Cet exemple n'est qu'approximatif. Un brainstorming sur une époque demande une documentation bien plus considérable que celle présentée ici.

En l'appliquant à un métier

Si je pense « musicien », je pense à :

- Prix — concours — audition, concert, répétition, bal populaire, gammes, danse, public, fan — fan-club, enregistrement, come-back — adieu, opérette, opéra, balance (check-up son), mixage, session — jam-session — séance, Trophées de la musique, Eurovision, Top 50, Top ten, musique de film,
- Chef d'orchestre, tous les instrumentistes, musicien — interprète, professeur, orchestre (quatuor, sextuor, septette, symphonique, romantique, contemporain, etc.), génies, groupe, roadie, groupie, manager — agent — tourneur, leader, accompagnateur, répétiteur, luthier, arrangeur, orchestrateur,
- Solfège, traités, harmonie, contrepoint, composition, interprétation, transposition, transcription, improvisation, oeuvre, sonate, genre de musique (variété, rock, classique, jazz, ethnique, etc.), SACEM, droit d'auteurs, royalties,
- Conservatoire, studio d'enregistrement, théâtre, salles de concert, coulisses, vestiaires,
- Tous les instruments, partition, disque — disque d'or, de platine, récompenses, CD, vidéo-clip, tube, reprise, chanson, carnet de chant, lutherie, diapason, table de mixage, effets (sonores), flight-case, contrat, pupitre,

bulletin de déclaration.

Note : tous ces brainstormings sont approximatifs et incomplets. Ils ne visent qu'à donner une idée des ouvertures et des pistes qui peuvent être utilisées dans l'élaboration du scénario.

Nota Bene

Note concernant le brainstorming sur le genre du film : Il n'est pas question, par ces brainstormings, de se créer des carcans dont on ne pourrait sortir, dans lesquels il faudrait absolument circonscrire le sujet. Bien au contraire. Prendre le contre-pied d'un « cliché de genre » ou d'un « cliché stylistique », utiliser un lieu pour une fonction qui n'est pas la sienne, amener un élément anachronique dans une situation donnée mène souvent à des situations fort originales et intéressantes. L'exemple le plus illustre de ce procédé revient certainement à Alfred Hitchcock dans **La Mort aux trousses**, lorsque Cary Grant (alias Roger Thornhill) a rendez-vous en plein jour, en pleine campagne, sur une route dégagée, alors que les rendez-vous classiques du genre se faisaient toujours de nuit, en ville, dans une ruelle sombre et étroite.

Conclusion

Pour clore ce chapitre, je dirais que l'auteur a tout à gagner à développer cette activité dans son travail. Car le brainstorming est un entraînement de son imaginaire, de son inspiration, tout autant qu'un développement de sa culture personnelle.

Par les recherches qu'entreprendra l'auteur sur ses thèmes, ses situations, ses lieux, l'époque de son film, recherches tout azimut qui m'ont poussé à les considérer comme du brainstorming plutôt que de la documentation, l'auteur pourra acquérir une connaissance intime de ces éléments et, peut-être, en présenter une facette inconnue ou en faire un traitement original.

Par l'écriture automatique, l'auteur apprendra à ouvrir grande les chemins qui relient sa conscience à son inconscient où habitent imaginaire, intuition et inspiration. Une idée ne viendra plus seule, elle sera accompagnée de tout un cortège d'idées corollaires, d'interrogations, de rebondissements que l'auteur pourra mettre à profit dans son travail.

Mais bien sûr, pour cela encore, un travail assidu — ou courage et confiance sont indispensables — est nécessaire pour espérer voir l'arbre porter ses fruits.

S'exercer

Voici un exercice amusant auquel vous pouvez vous prêter, en 4 étapes. Prévoir une heure, sans compter le préchauffage du four.

1. Prendre dans un programme-télé le résumé ou les prémisses d'un film qui vous est inconnu.
2. Procéder à un brainstorming sur l'histoire ainsi présentée, en imaginant également les rebondissements possibles, les personnages envisageables, important et indispensables.
3. Si vous en avez le courage, tentez d'écrire l'histoire qui sera racontée.
4. Regardez enfin le film. Si votre brainstorming contient toutes les idées qui seront dans le film, bravo ! Vous serez tout à fait prêt à écrire le vôtre !

Trouver l'Objectif Principal [NT] Danger de l'objectif

Pourquoi l'objectif doit-il être dangereux ?

Partie développée ultérieurement

Expression du danger de l'objectif

Partie développée ultérieurement

Le Refus de l'Appel

Ce noeud dramatique, mis en exergue par Christopher Vogler (en s'appuyant sur le travail de Joseph Campbell) dans son livre *The Writer's Journey (Le Guide du scénariste : Étape trois, page 98 et suite)* consiste à *montrer le *protagoniste* refuser son *objectif**. Ce noeud se trouve généralement après l'**incident déclencheur** et permet principalement :

1. De mettre un certain poids, un certain suspense sur la réalisation de l'objectif.
2. À préciser, définir ou éclairer les **motivations** du personnage, en montrant que l'objectif ne peut pas être pris à la légère, qu'il peut mettre le personnage en péril.
3. À montrer que comme tout un chacun, le héros n'est pas prêt à se jeter dans n'importe quelle aventure inconnue.
4. Quelquefois, ce refus permet de transformer le « vouloir » de l'objectif en « devoir ».

C'est une fois que le protagoniste a accepté cet Appel (ce qu'on appelle l'*acceptation*), ou qu'il a été contraint de l'accepter, que le film entre véritablement dans le *développement*.

Note

Note : L'enchaînement APPEL — REFUS — ACCEPTATION (ou CONTRAINTE) peuvent s'utiliser pour n'importe quel objectif, qu'il appartienne au protagoniste ou non.

À voir

Deux exemples de Refus de l'Appel dans le film Will Hunting

À garder en tête

1. L'auteur doit montrer en quoi l'Objectif de son protagoniste est dangereux ou difficile,
2. Refuser l'objectif est le meilleur moyen de le faire savoir.

Utilisation de la Préparation / Paiement [NT]

Utilisation de l'Ironie Dramatique [NT]

Les Scènes clés (1) [NT]

Les Scènes clés (2) [NT]

Recherche de la Prémisse

Partie développée ultérieurement

À lire

The Art of Dramatic Writing de Lajos Egri : Chapitre I (« *Premise* » - pages 1 à 31)
Manuel du scénario américain de Bloch, Fadiman & Peyser : Deuxième leçon (pages 22 à 32)

Approfondir la structure [NT]

Approfondir la structure (2)[NT]

Consistance des personnages

À lire

Créer des personnages inoubliables de Linda Seger (traduit par votre serviteur)

Revoir

dans les *Cours de base* : Les Personnages (fonction et personnalité) — Personnage contre récit

Des Personnages dimensionnés

Cohérence des personnages

Paradoxes des personnages

Évolution des personnages

Approfondir les personnages [NT]

Outils pour construire le personnage

Introduction

Nous allons aborder maintenant des outils permettant de développer les personnages. Bien évidemment, ce ne sont *que* des outils et certains auteurs n'en trouveront pas l'usage dans leur travail, de la même manière qu'un sculpteur de glaise peut se passer de ciseaux à bois.

Néanmoins, ces outils, entre de bonnes mains, permettent de définir les personnages de façon bien dimensionnée, de porter l'intérêt sur des détails de personnalités qui peuvent échapper au temps et à l'auteur quand le personnage n'a qu'un rôle purement fonctionnel dans l'histoire.

Ils permettent simplement de donner à chaque personnage la chance de devenir une véritable personne, riche et entière.

Ici sont présentés de nombreux outils, et j'espère que chacun trouvera celui le plus adapté à sa main. Quoiqu'il en soit, il est évident qu'il serait vain de vouloir les utiliser tous.

Grâce à ces outils, les situations du film (et pas seulement les dialogues) se trouveront enrichies de données spécifiques concernant les personnages. Ils donneront de l'épaisseur, de la dimension, de la particularité à un personnage n'apparaissant ne serait-ce qu'une fois. Plus encore, ils permettront de créer relativement aisément des personnages diversifiés, se distinguant bien les uns des autres.

Dans un premier temps, nous aborderons les « bi-dimensions » et « tri-dimensions » du personnage, qui permettent de définir de grands axes, très généraux, d'approche du personnage. Ensuite, nous aborderons des outils plus caractérisés, tels que ceux inspirés de l'astrologie par exemple.

Bi-dimension

Première Bi-dimension

L'Être	Le Paraître
L'intériorité du personnage Idées réelles, pensées réelles Morale réelle	(physique, attitude) Relation avec les autres et le monde Idées affirmées Morale affichée

Deuxième Bi-dimension

Conscient	Inconscient
Partie réfléchie de l'individu	Ce qui le pousse à agir sans le savoir, sans se contrôler, Ce qui le dépasse, le domine

Tri-dimension

Première tri-dimension possible d'un personnage

Physiologique	Sensorielle	Psychique
âge, sexe, stature, apparence, défauts ou particularités physiques, hérédité.	(cinq sens, intuition, perceptions) : façon de ressentir le monde, l'extérieur, les stimulations.	(intelligence, mémoire, rationalisme, don, imagination) (La « psyché d'un personnage ») : état de l'esprit, de la conscience.

Deuxième tri-dimension possible

Physiologique

âge, sexe, stature, apparence, défauts ou particularités physiques, hérédité.

Sociologique

Psychologique

Les Personnages sont constitués de détails

Dans **Force Majeure**, l'excellent Pierre Jolivet fait dire à Patrick Bruel (alias Philippe Lamarck) : « C'est un détail, mais parfois, on aime les gens pour un ou deux détails. »

On peut faire confiance à ce réalisateur qui sait si bien dépeindre des personnages riches et dimensionnés.

L'impression, dans la réalité de la fiction (sic), il suffit bien souvent d'un ou deux détails, effectivement, pour nous faire connaître un personnage, nous le rendre attachant.

De nouveau on peut penser au principe de l'iceberg. Si le détail est bien choisi, s'il ne procède pas que d'une fantaisie, il va suggérer tout ce qu'il cache [...]

Partie développée ultérieurement

Les Éléments de caractérisation

L'Observation quotidienne

Relation entre les personnages [NT]

Récit / L'analogie du puzzle [NT]

Premier jet de l'histoire [NT]

Les Intrigues Secondaires [NT]

Le Synopsis [NT]

Le poids des informations [NT]

Les Scènes Obligées [NT]

Le Dialogue [NT]

Écrire les dialogues [NT]

Le Séquencier [NT]

L'écriture du scénario

Introduction

Le moment tant attendu est enfin arrivé... Vous allez aborder l'écriture de toutes ses scènes soigneusement élaborées, vous allez faire vivre réellement ces personnages que vous sentez déjà remuer en vous.

Vous trouverez dans les « dossiers pratiques » du site une [procédure pour créer des « feuilles de styles »](#) sous Microsoft Word qui vous permettront de gagner du temps pour la mise en forme de votre scénario.

J'espère que vous n'avez pas attendu jusque-là avant de vous essayer à quelques bribes de dialogues, et même à l'écriture de scènes entières. Rien de tel pour se familiariser avec les personnages, les situations, l'ambiance de l'histoire. Rien de tel aussi pour garder l'envie intacte et se faire plaisir. Car il faut savoir se faire plaisir, l'apprenti-auteur l'oublie trop facilement. Et comment mieux faire plaisir à l'autre qu'en se faisant déjà plaisir à soi ? Vous êtes d'accord ? Eh bien vous êtes dans d'excellentes dispositions pour aborder la rédaction de votre script.

Mais cette partie sera développée plus tard. En attendant, un peu de lecture.

À lire | *La Dramaturgie* de Yves Lavandier (2ème édition) : Chapitre 17, Point D (« La continuité dialoguée » — pages 404 à 413)
Savoir présenter et rédiger son scénario de Philippe Perret (oui, votre serviteur) et l'incommensurable Robin barataud.

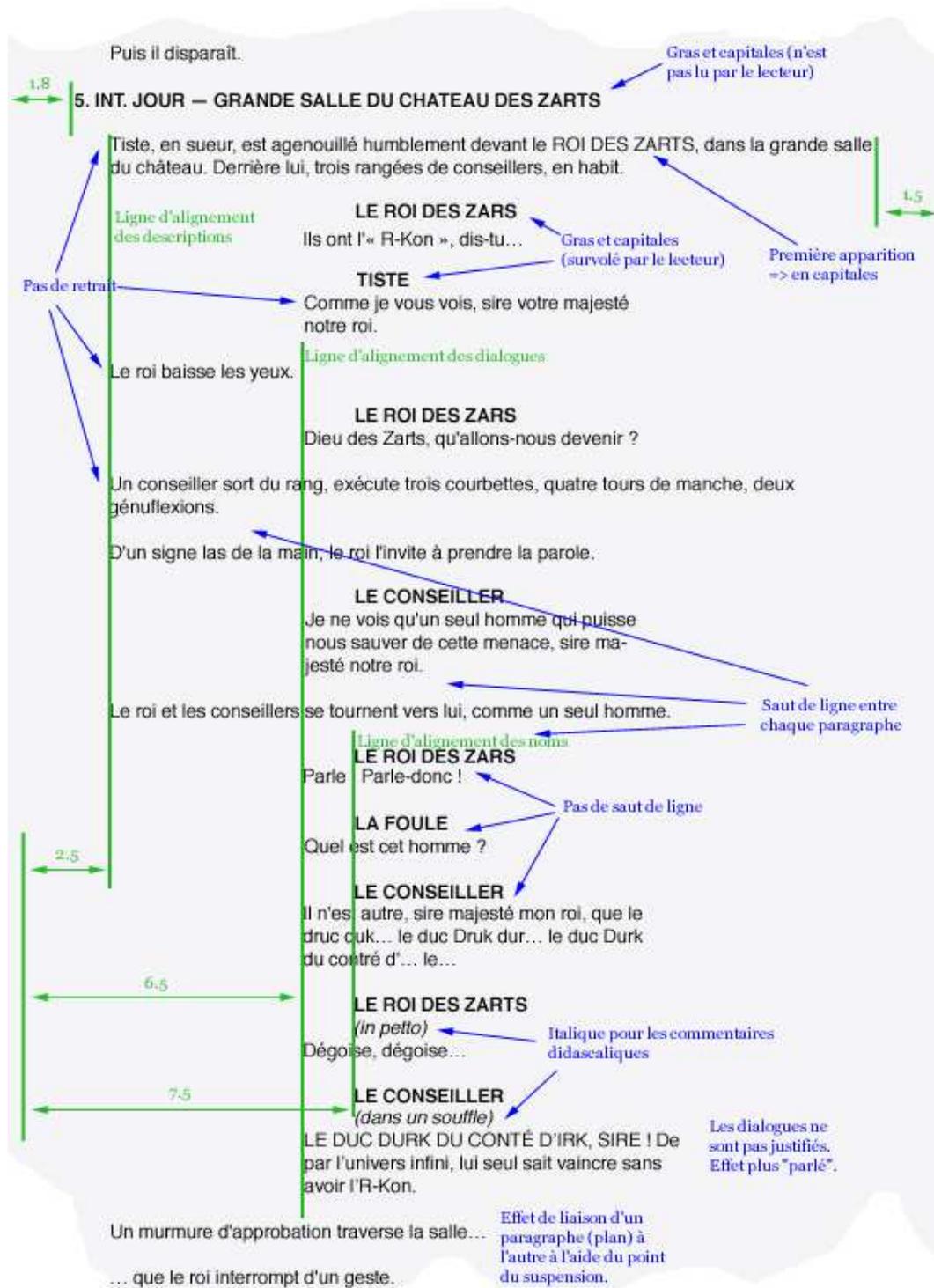
L'écriture du scénario

Mise en forme du scénario

Voici un exemple de mise en forme de scénario. La police utilisée est Helvetica 12. On peut lui préférer Arial, Times ou Times New Roman. L'important est de conserver la même police pour toutes les parties et d'éviter les polices trop exotiques. La mise en forme d'un scénario étant très complexe (nombreux décalages et niveaux d'informations différents), c'est toujours la plus grande simplicité qui devra être recherchée.

L'unité de mesure utilisée ci-dessous est le centimètre.

Merci de ne pas m'interroger sur des points de détail concernant la mise en forme. Toutes ces informations se trouvent dans l'ouvrage *Savoir rédiger et présenter son scénario* que vous pouvez consulter (gratuitement) en bibliothèque spécialisée (ou la bibliothèque de votre école de cinéma), ou que vous pouvez acheter pour 10 euros dans votre FNAC. Je ne répondrai à aucune question dont la réponse se trouve dans ce livre que nous avons justement conçu à cet usage.



Consignes pour la rédaction

Vous trouverez sur cette page quelques consignes qu'il est intéressant de respecter quand on rédige son scénario.

Raconter une histoire !

— *Mettre en valeur l'histoire, pas la façon de la montrer à l'écran, pas la façon de tenir la caméra. Pour faire la démonstration de votre talent de réalisateur, prenez une caméra, pas un stylo. Un stylo raconte une histoire, c'est tout ce qu'il sait faire. Donc :*

— *Ne pas penser en plans, penser en histoire, en personnages.*

— *Pas de technique (« gros plan », « travelling »)*

— *Ne jamais oublier, tout au long de l'écriture : les émotions, les réactions, l'humeur des personnages et des ambiances.*

— *Mettre en valeur les moments forts, les noeuds dramatiques.*

Généralités stylistiques

— Tenir compte du *tempo du projecteur* : 1 page = 1 minute

— *Bannir les pavés* de plus de 5 lignes, dans les descriptions comme dans le dialogue.

— *S'adonner aux phrases courtes.*

— *Éviter les emboîtements d'action.* Dans l'idéal, pas plus de deux verbes d'action dans la phrase. Sinon, découper.

— Commencer par *mettre l'essentiel*, le strict minimum, l'indispensable, puis développer si nécessaire.

— Surtout dans une première mouture de travail, *ne pas essayer de rédiger de belles phrases.* (une contrainte intéressante : le sujet / verbe / complément)

— Entre deux formulations, *choisir toujours la plus simple* pour le lecteur, même si elle décrit moins bien le plan rêvé.

— *Ne pas forcer le trait.* Ne pas dire ce qui est évident pour le lecteur. Laisser le lecteur réagir par lui-même, laisser le lecteur s'investir, le rendre actif. En d'autres termes :

— *Préférer l'implicite à l'explicite.*

Style littéraire

— Utiliser avec parcimonie les *adjectifs* et les *adverbes*

— *Fuir l'emphase, les exagérations et les inflations littéraires.* « Il est très surpris » deviendra « Il est surpris ». « Il bondit de sa chaise » deviendra « il se lève » — c'est le contexte qui doit suggérer implicitement la façon de se lever, « il se met à hurler » deviendra « il se met à crier ».

— *Trouver le mot-clé de la scène*, mot(s) pouvant la caractériser (au niveau de l'ambiance ou de l'humeur du protagoniste de la scène, etc.) et s'appuyer sur eux pour rédiger la scène. Ce mot gagne à être écrit dans le scénario.

— *Adopter un parti-pris rédactionnel.* Plus il sera fort, plus le scénario pourra se démarquer de la pile. Cela demande de l'expérience. Préférer la simplicité (l'absence apparente de style) à un style forcé.

À garder en tête

— *Se servir de sa rédaction pour estimer sa narration* : Moins bonne est la situation (situation, personnages, enjeux, etc.), plus difficile est la rédaction. En conséquence :

— Quand il devient difficile de rédiger un passage, *se poser des questions dramaturgiques.*

— *Penser à la « malveillance naturelle du lecteur »* (producteur). Habitué à lire beaucoup (trop) de mauvais scénarios, le producteur ou le lecteur professionnel a une tendance naturelle (et bien compréhensible) à s'attendre au pire quand il ouvre un n-ième scénario, malheureusement le vôtre. En d'autres termes, s'il ne vous connaît pas, son a-priori est négatif avant d'avoir lu votre première ligne.

— Ne jamais perdre de vue que *votre scénario n'est qu'un scénario parmi bien d'autres* (tant d'autres !).

Vaincre la malveillance naturelle du lecteur

— Penser à lui *raconter une histoire* (cf ci-dessus)

— *Aérer le début du scénario.* Donner l'impression que « l'histoire se lit vite ». Se dire alors : 1 page = 30 secondes.

— *Placer lar àTùàMTùùx□A□QdU»*àjjW*QrUMàjjTMbbMjJjWQoU□□□jùyhoÉardr aWJQhU»jàWJMTjQpUMàJEùJjùxQ U»TWx*

raisons : D'usage littéraire, il doit s'induire dans le scénario.

exemple : ~~Malgré le froid~~, il sort en chemise.

explication : Impossible dans un scénario. On verra un homme sortir en chemise. Il faut laisser au spectateur, et donc au lecteur, le soin de se faire la réflexion « malgré le froid ».

raisons : Impossible dans un scénario. Cette impression temporelle doit naître d'un effet de montage, pas d'une expression littéraire.

exemple : ~~Pendant ce temps~~, Joe téléphone à Jules.

raisons : Un scénario se passe toujours au présent, même dans un flash-back.

exemple : Ils se ~~retournèrent~~.

Exemples dans les scénarios [NT] Exploiter, exploiter, exploiter [NT]

Lecture du scénario par un lecteur

Apprendre à écrire, c'est apprendre à écouter

Apprendre à mieux écrire un scénario, à mieux narrer une histoire ou simplement l'améliorer, passe par la lecture que d'autres pourront faire de votre scénario. C'est la raison qui me pousse à consacrer un article sur la rencontre de l'auteur et de son lecteur, qu'aucun ouvrage consacré au scénario ne traite.

Je me fonde en l'occurrence sur les nombreux auteurs que j'ai pu rencontrer (et que je rencontre) en tant que lecteur, ainsi que sur les (moins) nombreux lecteurs que je côtoie en tant qu'auteur.

Ces lecteurs peuvent être un producteur, un ami scénariste, un membre de votre famille, un visiteur si vous déposez votre scénario sur ce site, votre « voisine-qui-est-prof-de-français » ou encore votre petit(e) ami(e). Quels qu'ils soient, dites-vous au préalable qu'ils vont passer un peu de leur temps à vous aider.

Qu'est-ce qui cloche ?...

Avant toutes choses, il est important de souligner que très souvent, *ce n'est pas l'histoire proprement dite qui est en cause, mais la façon de la rédiger*. Ce problème n'est malheureusement jamais abordé par le lecteur ou l'auteur, le premier étant souvent « sûr » de ce qu'il a lu (même quand il dit ne rien y connaître), le deuxième (vous) étant « sûr » de ce qu'il a écrit. Malheureusement, c'est un problème de communication bien classique, et qu'il convient de mesurer à sa juste valeur.

Car c'est justement en mesurant le décalage — parfois vertigineux — entre ce que l'auteur a voulu écrire et ce que le lecteur a effectivement compris, entre ce que l'auteur a cru dire et ce qui a été effectivement lu, qu'on peut réellement apprendre à mieux raconter une histoire, mieux présenter des personnages et mieux rédiger un scénario. Et il convient de garder bien à l'esprit que jamais un scénario, aussi brillamment écrit soit-il, ne correspondra au film futur.

Les bonnes dispositions à adopter

On pourrait croire à première vue que l'auteur qui fait lire son scénario veut progresser en recueillant vos impressions. En fait, je me suis aperçu que cela arrivait plus rarement qu'on pouvait le penser. La création d'une oeuvre par l'artiste est souvent, abstraction faite de toutes les bonnes raisons que l'Histoire ou la Philosophie peut lui trouver, un cri sur les toits dont le contenu est : « Aime(z)-moi ! ». Ce n'est pas le lieu d'en discuter, mais il est important, lorsque vous faites lire votre travail, que vous sachiez précisément, sans vous voiler la face, ce que vous attendez de cette lecture, en toute sincérité.

Car, si l'auteur n'y prend pas garde, il en arrivera rapidement à la conclusion, devant les critiques qu'on pourra lui avancer, que *le lecteur est un imbécile qui n'a rien compris à son chef-d'oeuvre...* Cette attitude est excellente pour l'auteur, puisqu'elle lui permet de ne jamais se remettre en question... Elle est par contre désastreuse pour son histoire et surtout son avenir. Essayez donc d'éviter cette attitude, et, si vous êtes suffisamment ouvert, vous finirez bien par reconnaître que le lecteur, quel qu'il soit et pour peu qu'il ne vous veuille pas du mal, soulève rarement des problèmes qui n'existent pas ou n'existent que dans sa tête.

Aussi convient-il de partir du bon pied et de se mettre dans de bonnes dispositions lorsque l'on affronte ce moment souvent sensible et douloureux de la rencontre avec le lecteur, qu'il soit un ami, un producteur, un « mec-du-showbiz-rencontré-dans-un-café », un parent ou votre voisine « qui-est-prof-de-français-en-classe-de-terminale-A ».

Un des principes de base de communication, lorsqu'une incompréhension se révèle entre soi et son interlocuteur,

consiste à toujours admettre que cette incompréhension procède d'un manque de clarté venant de soi, plutôt que prétendre ou croire que c'est l'autre qui n'a rien compris. Quand bien même cela serait faux dans les faits ! (par exemple, si vous ne comprenez pas ce que j'essaie de vous expliquer ici, ce n'est pas votre faculté de compréhension que je remettrai en cause, mais la clarté de mon explication.)

Aussi, pour se servir de ce bon principe, essayez toujours de vous dire que ce n'est pas le lecteur qui n'a rien entendu à votre histoire fabuleuse, mais vous qui n'avez pas su la mettre en valeur, l'exploiter et la faire partager, soit dans sa narration même, soit dans sa présentation ou sa rédaction sur le papier. Cela arrive beaucoup plus souvent qu'on ne le pense.

Le lecteur a toujours raison

Admettez donc tout d'abord, même si cela n'est pas toujours facile, que le lecteur — quel qu'il soit — a toujours raison (de la même manière qu'après la projection d'un film, votre jugement est toujours juste, vrai, raisonnable, même s'il ne correspond pas du tout à la volonté du réalisateur et des auteurs. Le film échappe à ses créateurs dans le sens où c'est ce qu'ont compris et ressenti les spectateurs qui devient la réalité de l'œuvre).

Pour y parvenir lorsque vous rencontrez le lecteur, essayez d'abord d'oublier que ce scénario est votre « bébé chéri ». N'éprouvez pas, dès les premières critiques, le besoin de contrecarrer, de vous justifier ou pire, de vouloir prouver à l'autre qu'en fait, *votre histoire est tout à fait différente de celle qu'il a lue...* La séance tournerait vite à la joute aussi verbeuse que vaine où la force de persuasion l'emporterait sur l'amélioration (toujours possible) de votre travail. Même vainqueur, vous sortiriez de cet affrontement bien dépité et en ayant peut-être perdu pour de bon un lecteur.

Il sera toujours temps, plus tard, de se dire que le lecteur a toujours tort, qui ne peut qu'ignorer ce que vous désirez faire vraiment, et qui projette malgré lui ses propres fantasmes dans chacune des imprécisions de votre script.

L'Écoute

Développez au contraire une qualité indispensable à l'auteur aussi bien dans les séances de lecture que dans le travail purement narratif (et que j'aimerais tellement plus trouver dans la vie sociale !) : l'Écoute. Car comme le dit le titre de ce document et comme nous allons le voir par la suite :

Apprendre à écrire, c'est aussi apprendre à écouter.

Et si ces bonnes intentions ne suffisaient pas, dans ces moments pénibles où vous sentez les nerfs vous lâcher alors que le lecteur vous fait l'étalage de ses remarques, répétez-vous 7 fois cette phrase dans votre tête :

C'est le scénario qui doit convaincre, pas celui qui l'a écrit !

L'écoute consiste également à laisser le lecteur s'exprimer en toute quiétude de sa vision et de sa compréhension de l'histoire. Il est donc également important de ne pas (trop) « l'orienter ». Cela permet souvent de faire ressortir des points que l'on n'avait pas eu conscience de développer et qui permettront peut-être, en les entendant formulés, de pousser plus loin votre histoire ou votre propos.

.../...

Lecture du scénario (suite)

Déroulement d'une séance constructive

Vous avez invité votre lecteur au café, au restaurant, ou simplement dans la chaleur douillette de votre intérieur. Après une brève entrée en matière, vous vous risquez à poser cette question qui vous démange : « Alors, comment t'as trouvé mon scénar ?... »

Si le lecteur ne le fait pas spontanément, qu'il n'a pas une grande habitude de la lecture et de l'analyse (ce qui est souvent le cas), invitez-le tout d'abord vers une approche très globale de votre histoire.

En effet, une bonne analyse se fait toujours :

Du général au particulier

Ne commencez pas par un point de détail, vous risqueriez de vous perdre tous deux dans le non-essentiel, et l'efficacité de la séance serait fortement compromise. Même si le lecteur commence par un détail, par vous parler d'une réplique qui l'a beaucoup amusé, remerciez-le et essayez de le ramener doucement vers des vues plus générales :

Efforcez-vous dans un premier temps de savoir ce qu'il a pensé de votre histoire, d'un point de vue très général, sans se servir du scénario. A-t-il aimé ? un peu, beaucoup, à la folie ? Qu'a-t-il aimé ? Le rythme, le style, les thèmes, les personnages, les dialogues, les situations ? L'histoire lui a-t-elle paru longue ? alambiquée ? à couper le souffle ? A-t-il eu vibré ? eu peur ? a-t-il pleuré ? a-t-il été ému ? est-il resté indifférent ?...

Mais encore une fois, les principes de communication peuvent être utiles : éviter les questions qui contiennent déjà leur réponse : « Il est super, mon film, Hein ? » — « Ils sont vachement drôles mes dialogues, non ? ». En bref :

Efforcez-vous de ne pas influencer votre lecteur !

Une très bonne question générale à laquelle on ne pense pas naturellement, c'est « Pour toi, mon histoire, c'est quoi ? C'est l'histoire de quoi ? Qu'est-ce que ça raconte ? ». Croyez-moi, vous risquez d'être assez surpris par la réponse... Surtout, ne lui dites pas tout de suite ce qu'est votre histoire « en réalité » mais notez soigneusement ce qu'il a compris. Vous pourrez y revenir ensuite.

Passez progressivement des généralités (l'ambiance, l'histoire, les personnages en général, l'intrigue principale, etc.), à des points moins globaux (l'ambiance des scènes, le rythme, les dialogues, etc.) pour en arriver enfin aux points de détails, qui seront abordés de préférence dans la chronologie de l'histoire, en se servant du script.

Tout se passera merveilleusement bien si au lieu de vouloir être compris (en l'occurrence, sachez que *c'est le lecteur, ici, qui voudrait l'être*), vous cherchez à « entendre » votre lecteur.

Prendre des notes

Une très bonne chose est de prendre des notes au fil de la séance. Cela, d'une part, vous permettra de laisser tranquillement votre lecteur s'exprimer, sans le couper de peur d'oublier un point, une justification, et d'autre part, surtout, cela marquera *votre considération pour les propos que tient la personne qui a pris de son temps pour vous lire*. Le lecteur, se sentant « important et écouté », se sentira plus à l'aise et donc moins sur la défensive ou moins enclin à l'agressivité.

Ne l'interrompez que pour lui demander d'approfondir ou de préciser une remarque que vous ne comprenez pas exactement. Mais encore une fois, n'essayez pas d'argumenter ou de vous justifier tout de suite : laissez-le pour le moment ne pas avoir de doute sur ce qu'il a compris. Répétez-vous ce bon principe : le lecteur a toujours raison.

Ne cherchez pas à comprendre, écoutez le contenu...

Pendant cette première phase, ne vous demandez pas *pourquoi* le lecteur n'a pas compris telle idée, ou telle scène, ou votre histoire, mais attachez-vous plutôt à savoir précisément ce que lui, lecteur, a vraiment compris. Ne cherchez pas à savoir *pourquoi il n'a pas compris*, cherchez à savoir *de quelle manière il a compris*. En bref :

Oubliez votre histoire et écoutez celle qu'il vous raconte.

C'est ainsi que vous pourrez comprendre de quelle manière est perçu votre scénario et ce que vous avez rédigé.

Si vous n'êtes pas trop « démonté », « terrassé », « découragé », « dépité », « meurtri » vous allez pouvoir aborder la deuxième phase de cette séance.

À vous de vous exprimer !

Reprenez vos notes. Il devrait y avoir les points sur lesquels vous êtes tout à fait d'accord. Et puis les autres...

Pour les premiers, dire au lecteur qu'il a « tout à fait raison » revient à le remercier pour son travail. Ne le privez pas de ce plaisir. Passez donc en revue, grâce à vos notes, tous ces points, expliquant parfois pourquoi vous êtes d'accord (« Je n'avais pas vu les choses comme ça, mais c'est juste », « Il faudra que je modifie ça, oui », etc.).

Il est temps de passer aux seconds points. Dans cette phase, essayer de comprendre *pourquoi* le lecteur a compris ce qu'il a compris. Il est important de lui dire, pour que vous puissiez *chercher ensemble* (« Pourquoi est-ce que tu as compris les choses comme ça », « qu'est-ce qui t'a fait croire que... », etc.). Tentez de savoir le plus précisément possible, même si bien souvent cela relève de l'impression et de la subjectivité (donc de l'art...), ce qui a désorienté le lecteur — au sens propre du terme -, tentez de savoir le plus précisément possible ce qui a pu faire que votre idée lui a échappé, qu'elle ne s'est pas cristallisée dans sa lecture.

C'est dans cette phase que vous pourrez tirer les plus grandes leçons de présentation et de rédaction du scénario, ou les plus grandes leçons de narration. C'est ici que vous pourrez réellement comprendre comment votre écriture est perçue. C'est fondamental pour un scénariste, et ce n'est pas inné.

Ensuite, passez aux seconds points et essayez d'expliquer au lecteur *ce que vous avez (aviez) voulu faire ou montrer*. Outre le fait de vous obliger à formuler verbalement votre idée de façon plus compréhensible, cette phase a le grand mérite, aux vues des réactions que vous ne manquerez pas de guetter chez le lecteur, de vous faire savoir si une fois votre histoire correctement narrée et rédigée, le film « vaudra le coup ». Hitchcock se prêtait toujours à ce petit « jeu » avant d'être sûr de son film. Guetter les réactions de l'interlocuteur peut vous faire savoir ce qui est bon et ce qui est faible. Sa pupille s'allume ? Vous êtes sur une bonne voie, votre idée est bonne. Il regarde ses chaussures en attendant que vous ayez terminé ? Cette idée n'est peut-être pas aussi pertinente ou présentée de façon aussi intéressante que vous le pensiez...

Vous voilà arrivés au terme de la séance. Pour la clore, je vous passe les règles de bonne courtoisie qui consistent à remercier chaleureusement votre lecteur, à lui dire que sa lecture vous fera avancer et bien sûr... à payer la consommation !

N'oubliez pas non plus de noter dans un coin le nom de ce lecteur, afin de pouvoir le remercier dans votre générique final...

Le choix des lecteurs

Il n'y a aucune règle pour choisir votre lecteur. Qu'il soit jeune ou vieux, dans le showbiz ou pas, lecteur de roman ou non, amateur de cinéma ou pas, ami ou ennemi, peintre ou cuisinier, peu importe, la seule obligation est qu'il connaisse votre langue maternelle.

Cependant... car il y a évidemment un cependant, vous avez tout intérêt à avoir la palette la plus variée possible de lecteurs, ceci afin d'englober le maximum de points de vue, au niveau de :

- *Leur sensibilité et leurs goûts* (les films qu'ils aiment ou le genre d'histoires qu'ils apprécient),
- *Leur rapport avec l'écriture*. Pour ce point, il est bon d'avoir grosso modo un tiers de lecteurs n'ayant aucun rapport à l'écriture (qui n'écrivent pas et lisent peu), un tiers ayant un rapport uniquement de lecteur avec l'écriture (de « bons » lecteurs), et un tiers pratiquant l'écriture (quelque soit leur médium, livre, scénario ou autre). Bien sûr, ça n'est qu'un ordre d'idée, car souvent, l'auteur doit se contenter des lecteurs qu'il a sous la main.
- *Leur culture cinématographique*. Essayez d'avoir dans votre lectorat une personne qui connaît parfaitement, ou bien, l'histoire du cinéma. Suivant le genre adopté par votre histoire, choisissez tel lecteur plutôt que tel autre.
- *Leur rapport avec votre sujet* : il est fortement recommandé de faire lire votre scénario à une personne ayant un lien intime avec votre sujet. Si vous traitez du chômage, trouvez un lecteur qui connaît bien le sujet, si votre histoire se passe dans un autre pays (ou utilise des personnages étrangers), choisissez un lecteur originaire de ce pays, si votre personnage n'est pas de votre sexe, faites lire votre scénario par une personne du sexe opposé, etc. Cela permettra de mettre en lumière certaines incohérences souvent inévitables.

Un lecteur particulier : le Lecteur Indulgent (l'ami ou le proche)

Quoiqu'il en soit, il est bon de ne surtout pas restreindre vos lecteurs au cercle de vos amis. L'indulgence de l'amitié n'est pas toujours de bon conseil et de bonne objectivité.

Car pour toutes les remarques que j'ai pu faire plus haut, je ne faisais bien sûr pas mention du lecteur trop indulgent qu'est souvent l'ami, le frère ou la maman-qui-vous-aime. Ce sont vos proches, ils ont envie de vous dire « Je t'aime » et ils profitent souvent du scénario pour vous le dire indirectement. Ils constituent donc rarement les meilleurs lecteurs (une exception peut être faite pour le conjoint, souvent exigeant pour nous-même et plus libre de s'exprimer, qui est souvent d'une aide très précieuse. Et d'un regard souvent redoutable. C'est souvent le « Premier lecteur » des auteurs...).

Cependant, ne négligez pas vos amis, et sachez aussi écouter d'une oreille critique les compliments qu'on peut faire sur votre fabuleuse histoire. On a aussi le droit de se faire plaisir.

Un lecteur particulier : le Producteur

Le lecteur-producteur est un cas tout à fait à part, qu'il faut donc traiter « tout à fait à part ». Il existe, en schématisant (avec tout ce que cela représente de réducteur et de subjectif), trois sortes de producteurs :

- Ceux qui aiment le cinéma et prennent des risques,
- Ceux qui aiment (peut-être) le cinéma et veulent gagner de l'argent avec (souvent TV),
- Ceux qui rêvaient d'écrire, n'y arrivent pas mais croient posséder un sens critique suffisamment développé (ce qui est parfois vrai) pour se sentir indispensables à l'auteur (Ils pullulent dans le milieu du court-métrage et vous en avez peut-être déjà rencontré.)

Il est important, lorsque l'on fait lire son scénario à un producteur, de savoir le plus rapidement à qui l'on a affaire.

Les premiers, souvent cultivés, sont les plus à-même de vous faire améliorer positivement votre travail. Vous les reconnaissez au fait qu'ils vont relever dans votre scénario ce qui est original et intéressant. Ils vont vous pousser à développer votre propre style. Cependant, ils sont quelquefois trop conciliants sur ce qui ne fonctionne pas bien (le revers de la confiance et l'estime qu'ils pourront vous porter).

Les seconds sont très dangereux : ils vous mettent en garde contre vos idées « trop risquées », ils vous demandent que votre histoire se transforme en un parfait « Bould'hum » (bouleversant d'humanité...), cherchent le consensus et vous éloignent donc de la perspective de prendre le moindre risque (prendre des risques fait pourtant partie intégrante de l'art, et peut rapporter gros !) pour vous conduire vers une reproduction fidèle du dernier « unitaire » à avoir implosé l'audimat.

Les troisièmes se reconnaissent au premier coup d'oreille : très rapidement, la lecture de votre scénario se transforme en cours magistral de dramaturgie et d'histoire du septième art, quand ils ne cherchent pas tout bonnement à vous faire écrire l'histoire que eux, de fait, sont incapables d'écrire... Tirez de leur rencontre les éléments positifs qu'ils peuvent vous apporter (car il y en a souvent), mais préservez vos convictions.

Pour conclure, dites-vous que le producteur (sauf rare exceptions, mais elles existent), est loin d'être la personne la plus objective pour lire votre scénario et en déterminer la véritable valeur. Cependant, ce sont eux qui produisent les films et leur avis est donc particulièrement important, voire incoutournable (et ils le savent bien). À vous de choisir votre attitude, en sachant que :

- Un producteur télé préférera trouver un auteur qui dit « Oui, oui, bien sûr... »
- Un producteur ciné (français) préférera souvent un auteur déterminé, défendant fermement un point de vue original.

Bien sûr, ces remarques sont générales, ne doivent pas être prises au pied de la lettre et n'illustrent pas la grande diversité de personnalités qu'on peut rencontrer et la multitude de rapports divers et riches qu'on peut avoir avec ces bêtes si particulières.

Conclusions

Travailler à l'économie

Pensez également à « économiser » vos lecteurs. Ne leur confiez pas à tous votre premier jet. Gardez des lecteurs « vierges » pour vos versions suivantes.

Cependant, avoir un ou deux lecteurs qui suivront votre travail version après version peut être une bonne chose : c'est le meilleur moyen de mesurer ce que l'on perd et ce que l'on gagne d'une version à l'autre.

Statistiquement vôtre...

Pour conclure, une fois que vous avez rencontré tous vos lecteurs, il ne vous reste plus qu'à synthétiser les remarques soigneusement relevées.

Le seul vrai principe à respecter pour cette étape qui va précéder la ré-écriture de votre histoire est :

Une remarque revenant dans plusieurs bouches est souvent justifiée.

Je n'ai jamais trouvé de contre-exemple. Mais si les remarques récurrentes sont à prendre très au sérieux, n'en négligez pas pour autant toutes les autres. Personnellement, je n'ai jamais rencontré de notes sur mon travail qui ne se justifiaient pas.

Reste à savoir et décider ensuite ce que l'on fait de ces remarques. Ça fera l'objet d'un prochain chapitre.

À
garder
en
tête

1. Apprendre à écrire, c'est apprendre à écouter
2. Ne pas croire que l'on a réussi à se faire comprendre à 100% dans le scénario
3. Se dire que le lecteur a toujours raison...
4. ... car c'est le scénario qui doit convaincre, pas celui qui l'a écrit
5. Ne pas influencer son lecteur...
6. ...mais le faire procéder du général au particulier
7. Prendre des notes
8. S'efforcer de comprendre le lecteur autant que vous voudriez être compris.

Que faire des notes de lecture ? [NT]
Lecture personnelle du scénario [NT]

Conclusion

Vous êtes parvenus à la fin des chapitres des cours avancés. J'espère que ces chapitres auront affermi vos notions et vos techniques, et vous permettront d'améliorer sensiblement votre travail d'écriture.

Vous pouvez à présent rejoindre les [cours de Pointe](#) pour poursuivre votre apprentissage. ;-)