

Le processus d'écriture du scénario

Ne nous le cachons pas : tout le monde raconte des histoires. Tout le monde *peut* et *sait* raconter des histoires. Mais tout le monde est-il capable de *bien raconter* une histoire, ou de raconter une *bonne histoire* ?

Il serait bien vain de tenter de convaincre que là réside le triomphe de l'auteur de l'histoire, ce serait prêcher des convertis. Et il serait bien ambitieux, voire présomptueux, de se proclamer détenteur des clés de la réussite. Néanmoins, il s'avère que certains procédés ont fait leurs preuves en matière d'outil et d'aide pour l'auteur. Ce document a pour but de redistribuer la connaissance, de mettre en avant ces différents procédés et techniques d'écriture de scénario, souvent méconnues, parfois inconscientes, pour ensuite les appliquer plus intelligemment, et leur donner une réelle consistance sémiologique.

Vous constaterez sans doute que vous mêlez d'ores et déjà certaines étapes avec d'autres, en faites l'abstraction de certaines. Mais le plus gros travail intellectuel *n'est certes pas* ce qui est au final mis sur papier. C'est bel et bien tout ce qui se passe *mentalement*, toute la construction de notre cadre et de nos personnages qui importe vraiment.

Mettons les points sur les i : écrire un scénario est un travail de longue haleine. Ça prend du temps et ça requiert un minimum de réflexion.

« Car ne vous méprenez pas, l'écriture de scénario est une activité, une activité qui s'apprend. »

dixit Syd FIELD

« Moi, je n'écris jamais de texte ni de scénario. Comme ça, c'est réglé. »

Dixit Flo

Certes, il existe des exceptions à la règle qui la rendent d'autant plus véridique. Croyez bien que ce qui est développé ici n'est pas tautologique. Mais tout le monde n'est pas aussi doué pour l'improvisation, et quand bien même ce serait le cas, la performance serait-elle du même acabit dans l'écriture ?

Il faut s'être initié à ce domaine pour espérer s'en détacher par la suite ; mais sans expérience aucune, à part un don du ciel valable pour 0,000001% de la population mondiale, ou par un déclic fabuleux qui éclairera « *all of your life* », vous devrez passer par l'étape du scénario.

Je ne puis davantage insister dans l'importance que représente le scénario ainsi que son écriture, ce qui l'a provoqué et conditionné. Aussi terminerai-je par des citations garde-folles on ne peut plus justes, révélant toute l'ambiguïté du sujet sur lequel nous naviguons :

« S'il n'existe pas d'art du scénario, c'est en partie dû à ce qu'il n'existe pas d'ensemble de données théoriques et pratiques pour l'apprendre. »

dixit Raymond CHANDLER

« Il y a une technique de l'écriture du scénario qui s'acquiert au fil du temps et qui doit pouvoir s'enseigner. On apprend à être cadreur ou ingénieur du son, pourquoi pas scénariste ? »

dixit Gérard BRACH

Car oui, ça s'enseigne, mais pas à un autre. Vous êtes votre propre professeur.

Le processus d'écriture du scénario

Table des matières

I. Avant propos.....	4
Qu'est-ce que le scénario ?.....	4
Qu'est-ce que le scénariste ?.....	4
Pour qui écrit le scénariste ?.....	5
L'interprète.....	5
Le designer sonore.....	6
L'auditeur.....	6
Scénariste et scénario.....	6
II. Votre propos.....	7
Clefs du scénario.....	7
Modèle actanciel.....	10
Le sujet.....	11
L'objet.....	11
Le destinataire.....	11
Le destinataire.....	11
Les adjuvants.....	11
Les opposants.....	11
Les trois axes.....	12
Modèle actanciel détaillé.....	12
Temps de l'observation.....	12
Sujet observateur.....	12
Synchrétisme actanciel.....	12
Sous-classes d'actants.....	13
Les 36 situations dramatiques.....	14
Applications.....	15
Adoprixtoxis.....	15
Banal Fantasy – Dirge of Cerberus.....	16
La Tour de Baal.....	18
Faites chauffer les crayons !.....	20
L'argument.....	20
Thème.....	22
Proposition dramatique.....	23
Genre et époque.....	25
Genre et genre pluriel.....	25
Les erreurs « temporelles ».....	26
Crise et « Incident déclencheur ».....	27

Index des tableaux et illustrations

Tableau 1 : Les trois actes, selon Syd FRIED.....	8
Illustration 1 : Schémas structurels observés par V.PROPP.....	9
Tableau 2 : Schéma narratif remanié par ADAM et GOLDENSTEIN.....	9
Illustration 2 : Schéma actanciel de A.J. GREIMAS.....	11
Tableau 3 : Modèle actanciel.....	11
Tableau 4 : Schéma narratif - Adoprixtoxis.....	14
Tableau 5 : Exemple de schéma actanciel - Adoprixtoxis.....	14
Tableau 6 : Exemple de modèle actanciel - Adoprixtoxis.....	15
Tableau 7 : Schéma narratif - BF Dirge of Cerberus.....	16

Le processus d'écriture du scénario

Tableau 8 : Exemple de schéma actanciel - BF Dirge of Cerberus.....	16
Tableau 9 : Exemple de modèle actanciel - BF Dirge of Cerberus.....	16
Tableau 10 : Schéma narratif - La Tour de Baal.....	17
Tableau 11 : Exemple de schéma actanciel - La Tour de Baal.....	17
Tableau 12 : Exemple de modèle actanciel - La Tour de Baal.....	18
Illustration 3 : Structure narrative convergente.....	21
Tableau 13 : la perturbation dramatique.....	26

I. Avant propos.

Qu'est-ce que le scénario ?

« Le scénario [est] une forme à part entière, et non simplement [...] un genre au service d'un autre. »

dixit Luc DELLISSE

L'Atelier du scénariste – Les impressions nouvelles, 2010

Cette citation pourrait à elle seule résumer ma pensée de ce qu'est le scénario. Certains ont essayé de le décrire comme un *récit-technico-littéraire* destiné à être filmé, dessiné (dans le cas d'une BD, d'un manga), modélisé en 3D (cas d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation) ou plus spécifiquement dans notre cas d'être enregistré à l'audio , mais il manquait à cette définition une certaine considération à l'égard de son sujet. Trop de distance ? Peut-être... Quoi qu'il en soit, il me semble préférable d'ellipser cette définition en faveur d'une autre, sans doute tout aussi importante.

Qu'est-ce que le scénariste ?

Il fut un temps, le temps heureux des Auteurs, durant lequel le public français n'ignorait rien de ces scénaristes ou dialoguistes. Des années trente jusqu'à la *Nouvelle Vague* , la famille au grand complet avait pris pour habitude dominicale d'aller voir un film de SPAAK, d'AURENCHE, de JEANSON ou de PRÉVERT, ou même BOST, SIGURD ou AUDIARD. Cette reconnaissance aux dépens de celui qui sera appelé plus tard le réalisateur fut très vite perçue par la génération montante comme une main mise sur le cinéma français par la gent scénariste.

« Il n'y a guère que sept ou huit scénaristes à travailler régulièrement pour le cinéma français. Chacun n'a qu'une histoire à raconter et comme chacun n'aspire qu'au succès des deux grands [comprenez Aurenche et Bost], il n'est pas exagéré de dire que les cent et quelques films français réalisés chaque année racontent la même histoire. »

dixit François TRUFFAUT

Une certaine tendance du cinéma français – Cahiers du Cinéma, Janvier 1954

Oui, **qui** est le scénariste ? Il est des plus importants de se poser la question. Cette aptitude de scepticisme vis-à-vis des scénaristes engendra et nourrit la *Nouvelle Vague* qui se vit dans l'obligation d'établir le metteur en scène → réalisateur en tant que géniteur officiel de l'œuvre filmique. Le scénariste venait d'être débouté de son droit d'être l'auteur, et cette situation perdure à nos jours. Ainsi étaient les impressions de Dominique PARENT-ALTIER il y a dix ans de cela, qui sont les miennes aujourd'hui. Voilà ce qu'il en fut du cinéma. Mais notre domaine n'est pas le cinéma. Il est tout autre, malgré quelques convergences que je n'aurai de cesse de souligner, moins inquiet d'une bonne mise en forme de mes propos que d'une liaison réfléchie entre les deux formats.

Dans le cadre de ce document, le scénariste sera (« bien entendu » dirons certains) un Auteur . Selon les domaines, l'auteur peut être défini de différentes façons, mais des notions les rassemblent toutes et amènent très souvent le scénariste-auteur au statut d' artiste : *l'auteur est la cause source et responsable de ce qu'il engendre, lui conférant par ce fait même un droit de paternité.*

Le processus d'écriture du scénario

Autrement dit, il peut s'agir d'une composition musicale, d'un écrit littéraire, d'une action ou d'un accident, l'auteur en sa condition d'auteur est créateur de l'Objet. Et l'auteur ne devient artiste que lorsque sa Création devient Art, c'est-à-dire lorsque profondément implantée dans son temps et son espace, elle transcende les époques et les idéologies pour survivre, vivre et revivre sans jamais déperir, s'adressant directement aux sens, aux émotions et à l'intellect.

Je me plais à penser que tout comme le cinéma, de divertissement, nous passeront à art(isanat), puis Art. Aussi, comme toute œuvre d'Art, elle sera sujette à éloges, controverses, analyses, critiques, interprétations, et surtout énigmes. Elle ne pourra faire l'unanimité que sur son appellation « œuvre d'Art » et sa nomenclature. Et il ne faut ni s'en vexer, ni s'en contrer, car c'est peut-être bien une inhérence à ladite définition.

Pour qui écrit le scénariste ?

Il peut paraître maladroit de l'aborder dès à présent, mais par souci de toucher mon lectorat, je tiens à le sensibiliser sur l'importance de la mise en page. **O** bien sûr, je ne compte pas lister de façon exhaustive les codes d'écriture et de présentation à ce stade, mais à mettre le doigt sur les problèmes *récurrents* que rencontrent les partenaires et collègues des scénaristes.

En effet, elle est trop souvent négligée, par manque d'intérêt, d'attention, et même de sensibilité. Il **n'est** important de savoir que le scénario est standardisé, à moins de vouloir passer en milieu professionnel. Ce qu'il est notoire de souligner, c'est que tout texte (scénario ou non) se doit d'être intelligible ! Car les centres d'intérêt des moult membres de notre lectorat seront nuancés.

Il fut un temps, au sein de la Saga mp3, où l'appellation « Créateur » prenait tout son sens : il était scénariste, comédien-interprète (acteur) et designer sonore (mixeur). Or, à l'heure d'aujourd'hui, sans être révolu, il serait une erreur d'en faire la généralité. Il existe trois grands types de lecteur :

L'interprète

Il est le premier à réceptionner le scénario, l'élément fondateur de toute histoire racontée qui est paradoxalement le plus négligé par l'auteur. *Considérons pour l'instant qu'est seul interprète le comédien*. En effet, les scénaristes-dialoguistes portent une très grande importance aux répliques et si peu à l'interprétation. Il faut pourtant se rendre compte qu'une réplique seule ne détermine ni un personnage, ni une ambiance. Dans une même situation, celle-ci pourra être jouée, prononcée de multiples façons, délivrant des messages et un sens bien différents, et parfois même diamétralement opposés.

→ Ce n'est qu'armé de la mentalité de son personnage, de la circonstance (action, son), du ton et du rythme de la situation qu'un jeu est possible pour l'interprète. Et partant de cette conception, et les didascalies et les annotations nous apparaissent fondamentales.

Reste enfin la réplique en elle-même en laquelle réside la force émotionnelle (du personnage mais aussi du passage) et le sens de l'action qui rend la scène importante, de par les informations qui en découlent sur l'intrigue ou la construction du personnage et son évolution. (Ce que Dominique PARENT-ALTIER appelle le **dialogue porteur**.)

Considérons à présent que parmi les interprètes se trouve aussi le musicien, ponton entre interprète et designer sonore. Celui-ci, sous la gouvernance de l'auteur et les indices laissés par ce dernier, doit composer une musique qui doit correspondre à la scène voulue. Et toute indication sur le genre, les instruments, le rythme, le ton, ... en bref le sens de la musique peut considérablement aider le musicien-interprète, associant thèmes et accords musicaux à des personnages, des lieux ou des situations, faisant de la bande musicale un support supplémentaire d'informations.

Le processus d'écriture du scénario

Le designer sonore

Très souvent appelé *Mixeur*, *Réalisateur* et parfois même *Chef-Opérateur son*, le designer sonore est celui qui crée (donc est aussi créateur) l'ambiance de la scène. C'est par son travail que vont se comprendre, par les sons et bruitages, les actions, les mouvements, le lieu, la période de la journée, l'époque ; ces informations pouvant être habilement données par le dialogue mais pas forcément. Car le travail, et talent, d'un designer sonore est très souvent de **suggérer** (Art = pouvoir de suggestion) l'image par la construction sonore, construction pouvant être *impressionniste* ou *expressionniste* (appelée aussi *naturaliste* ou *stylisée*).

Choisir son designer sonore est important, car qu'on travaille à ses côtés ou qu'on lui laisse carte blanche, il est de ceux qui laisseront leur patte sur l'œuvre finale.

« Il serait malvenu, voire réducteur, d'appréhender le rôle du réalisateur comme étant celui d'un simple traducteur du texte écrit. Le réalisateur a lui aussi son mot à dire et, dans les cas les plus heureux, son talent et sa vision subliment le texte écrit. »

dixit Dominique PARENT-ALTIER
Approche du scénario – Armand Colin, 2009

L'auditeur

Dans notre domaine, la sagasphère, il n'est pas rare de voir les scripts disponibles pour l'auditeur lambda, bien que peu soient réellement lu. Il est néanmoins nécessaire de l'inclure parmi les différents lecteurs du scénario, à tel point il permet de se rendre compte des erreurs de compréhension qui peuvent survenir.

En plus du designer sonore, c'est aussi pour lui qu'est nécessaire le *slugline* (intitulé en chaque début de scène, ce qu'on appelle *l'Exposition* au théâtre ou la *diégèse* en cinéma).

Exemple :

INTÉRIEUR – GARE DE LORIENT – AUBE

Sa lecture sera très différente de son écoute, puisque par souci de fluidité, il aura accès aux informations de temporalité (flash-back, flash-forward) et de **focalisation** (point « de vue », souvenir). Et c'est là que les notations de geste, de son, d'action et autres, déjà nécessaires aux deux précédents intervenants, prendront toute leur importance. Il est donc important de penser à l'auditeur lambda lors de l'écriture afin de s'assurer de l'intelligibilité de votre scénario.

Scénariste et scénario

Le scénario fait partie intégrante des étapes, aussi élémentaires qu'importantes, d'une réalisation, et conclut la phase de *développement du projet* pour permettre de passer à l'étape suivante : l'enregistrement. Il est composé de différents éléments, allant des sources-références aux répliques en elles-mêmes, en passant par le **master**, les fan-fictions éventuelles, les biographies d'accompagnement, etc.

Ce que je retiendrai de cette définition, je peux l'avouer : pas un mot. Pas parce qu'elle fausse, ou caduque, au contraire. Néanmoins, je crois constater que tout n'est jamais écrit, et que le scénario est moins ce qui a été retranscrit que tout ce processus durant lequel il l'a été. C'est l'expérience du scénario, comprenez « de vos écrits », qui *est* scénario. Ces choix pris, ces lignes raturées, ces réflexions et ces schémas de construction que ne seront jamais, ont contribué à l'œuvre finale qu'est scénario, au même titre que les intervenants extérieurs : personnes, lieux, ambiances, conditions de travail, repas, etc.

II. Votre propos

Dans ses écrits, PARENT-ALTIER avait fait une remarque édifiante, définissant le scénariste comme une personne « qui entreprend l'acte d'écrire mais dont l'œuvre achevée n'est pas disponible sous cette forme. ». Une clairvoyance dans le domaine de l'audiovisuel et plus spécifiquement du cinéma. Nombre de chef-d'œuvres n'auraient vu le jour sans les orfèvres qui, n'apposèrent pas les images sur le scénario, mais bien le scénario *sur* les images.

Pour nous, il n'en est rien.

Si ces derniers mots vous édifient autant que ne me l'a fait cette phrase citée en début de page, c'est une bonne chose. Je justifierai mes propos en précisant que si le cinéma, sauf expérimental, s'apparente au réel et s'en dissocie par son travail, c'est loin d'être le cas de la fiction sonore. Inversement, c'est **par** son travail que l'on peut espérer s'approcher du réel si tel est notre souhait. C'est cette tendance, que je nommerai constitutive, vers le domaine de la fiction qui fait notre particularité, sur laquelle par ailleurs il faut s'appuyer. *Penser son* pour *écrire du son*. C'est pour cette raison que le scénario de fiction sonore ne sert pas son format final (l'audio), mais le conditionne et l'élève à l'apogée de ses capacités.

Mais ne brûlons pas les étapes, rappelons quelle était la problématique de ce document :

« Tout le monde est-il capable de *bien raconter* une histoire, ou de raconter une *bonne histoire* ? »

Encore faut-il avoir une histoire à raconter, n'est-il pas ? Le plus grand **soucis** lorsqu'un jeune scénariste débute une histoire, c'est qu'il saute bien des étapes par souci de gain de temps, et qu'il se retrouve devant un – début de – script déstructuré dans une impasse dramatique.

Il est en effet ardu de choisir un **propos**, comprenez le sujet de l'histoire (à différencier du **sujet-actant** de GREIMAS), sur lequel développer toute une histoire, un univers, une intrigue. Il suffit parfois du déclic, de l'Idée avec un grand **I**, pour que naisse votre scénario tout entier, mais ce déclic a parfois besoin d'être stimulé tant il sait se montrer timide à certains moments de notre vie.

Les puristes l'auront remarqué, le titre de cette partie est bien **Votre propos**, car il faut le concéder, il n'existe pas de scénario miracle, de thème miracle ou de personnage miracle ; tout est lié, et sont fondamentalement liés l'auteur et son œuvre. Voilà pourquoi toute histoire est unique et pourquoi son succès, ou sa débâcle selon, l'est tout autant. Les étapes suivantes seront essentielles pour structurer son récit ainsi que les différents intervenants qui le **narre**.

Clefs du scénario

Remontons dans le temps si vous le voulez bien. S'il est vrai que l'étude des **technique** d'écriture ne date pas d'hier, il est aussi vrai que les innombrables théorisations qui ont découlé de ces vingt-quatre derniers siècles sont à relativiser à notre époque. Dans *La poétique* d'Aristote, on retrouve **la structure ternaire** : une construction d'histoire basée sur une *Introduction*, un *Développement* et une *Conclusion*, extrapolée aujourd'hui par les classiques et bien connus **exposition-complication+climax-résolution**, ou encore **progression dramatique-climax-dénouement**.

Le processus d'écriture du scénario

Construction que j'aborderai uniquement dans un axe critique. En effet, il apparaît aujourd'hui difficile de nuancer un danger mortel d'un autre : définir l'un comme simple péripétie, élément de la progression dramatique (ou de la Complication), et l'autre comme *climax*. Il n'a de climax que parce qu'il amène au dénouement, climax qui a été amené par la progression dramatique et qui en est même au final intrinsèque. Alors qu'en est-il réellement ?

Bref, revenons à Aristote :

Le premier acte, l'*introduction*, nous présente les décors, dramatisés par l'intermédiaire d'une action. L'acte se termine par le bouleversement du personnage principal dû à un événement, et lui donne donc un but suffisamment difficile à atteindre pour le motiver pendant les deux actes suivants.

Le deuxième acte, le *développement*, nous montre le personnage en quête d'un nouvel équilibre. Il se termine par un rebondissement qui donne une nouvelle direction à cette quête : le personnage est obligé de remettre en question son objectif.

Le troisième acte, la *conclusion*, nous décrit la dernière étape de la quête. Souffrant du manque de temps, le personnage se voit confronté à une ultime épreuve dans laquelle il use de toutes ses ressources pour finalement triompher, ou échouer sans retour possible.

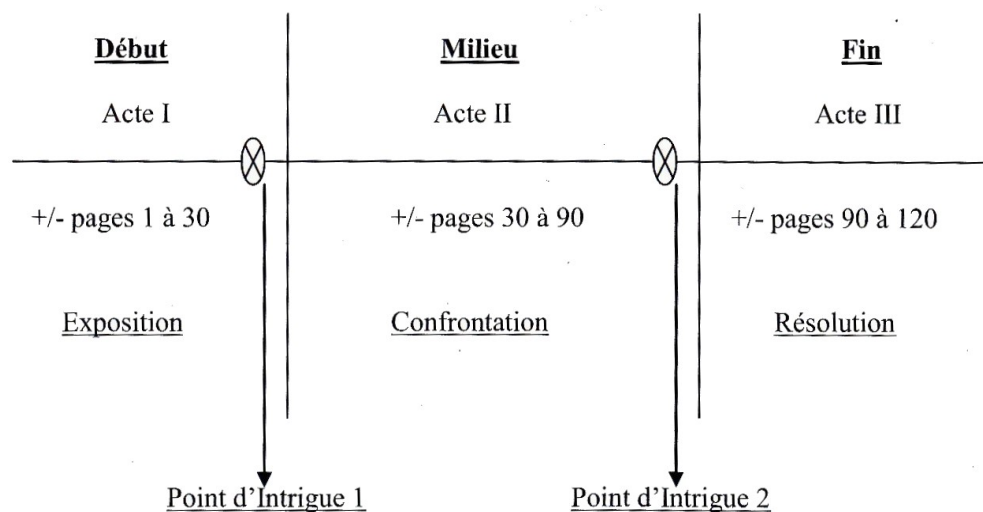


Tableau 1 : Les trois actes, selon Syd FRIED

Comme vous pouvez le constater ci-dessus, ces trois « étapes » sont encore aujourd'hui respectées par la majorité (avec une page = une minute environ). Or, aussi vagues et floues qu'elles soient, elles sont restrictives. Le format scénario hollywoodien se base encore sur les préceptes d'Aristote, avec le format $\frac{1}{4}$; $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{4}$ correspondant à chacune des parties.

Bien sûr, certains ont tenté de nuancer et de décomposer davantage ce découpage barbare. Le **paradigme ternaire** qu'évoque Michel CHION dans *Écrire un scénario – édition définitive*, éd. Cahiers du Cinéma, propose déjà un recoupement de chaque section par trois nouvelles sections (plan-gigogne) reproduisant le même schéma à plus petite échelle :

- introduction : un *Set-Up* clôturé par un premier *Plot-Point* (*coup de théâtre*),
- développement : une *confrontation* dit CHION, clôturé par un second *Plot-Point*,
- conclusion.

Syd FIELD précisait même dans sa notion de paradigme, ce qu'atteste l'édition définitive de *Écrire un scénario* par rajout, la durée de ces parties dans ce format $\frac{1}{4}$; $\frac{1}{2}$; $\frac{1}{4}$ cité plus haut.

Le processus d'écriture du scénario

Et alors qu'en Europe, Paul LARIVAILLE décrivait en 1974 le *schéma quinaire* dans son ouvrage *L'analyse (morpho)logique du récit*, Vladimir PROPP, célèbre théoricien russe entré dans l'Histoire, étudiait les contes populaires de son pays. Il constata, quarante-six ans avant LARIVAILLE, la récurrence de certains « **schémas structurels** » qui constituaient les récits :

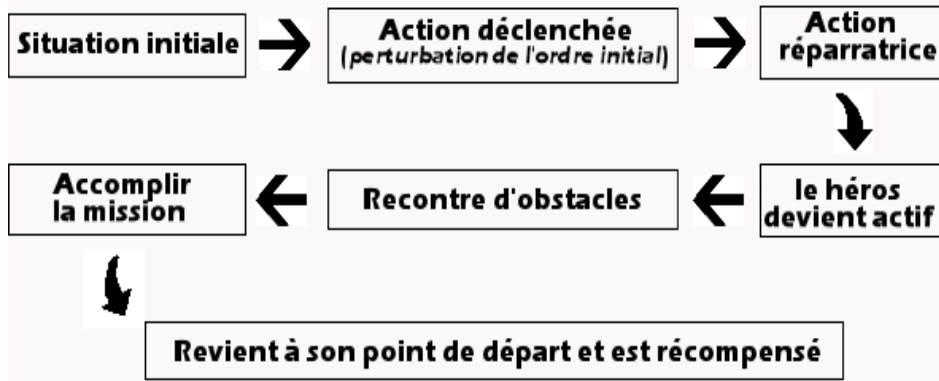


Illustration 1 : Schémas structurels observés par V. PROPP

Ce découpage, plus détaillé que les trois actes, est déjà un peu moins rigide. Comme chez Aristote, on y développe les idées de missions, d'évolution du personnage, et d'un chamboulement de la Situation Initiale (SI). Le cadre **le héros devient actif** est des plus importants, car s'il est vrai qu'aujourd'hui, certains personnages restent passifs plus longtemps, rarissimes sont les cas où ils le restent jusqu'à la fin. Aussi, ce cadre est déplaçable à but **scénaristiques**.

« La vie est faite d'actions, et sa fin est un mode d'action, pas une qualité. »

dixit Aristote
La poétique

Déjà avait-il compris qu'un personnage ne pouvait continuellement encaisser : un certain nombre de réactions le pousserait, au bout d'un temps plus ou moins long, à **engendrer** une action. Là changerait son statut et alors une évolution affecterait le personnage de façon visible ou discrète, mais tout de même présente. Car au final, ce sont les actes de votre personnage, ou l'écart entre ses mots et ses actes, qui font de lui ce qu'il est. Un personnage qui n'actionne aucune intrigue, n'abaisse aucun levier qui compléterait l'histoire, n'a pas lieu d'être. C'est un personnage scénaristiquement mort.

Néanmoins, si je devais mettre en avant le millésime de ce qu'on appellera plus tard et au dépit de PROPP le *schéma narratif*, il en est un des plus génériques et non liberticides qu'ont approché J.-M. ADAM et J.-P. GOLDENSTEIN, que j'accompagnerai ci-dessous, le rapprochement me semblant judicieux, de la définition du paradigme selon Syd FRIED.

État Initial
Force Transformatrice
Dynamique d'Action
Force Équilibrante
État Final

Tableau 2 : Schéma narratif remanié par ADAM et GOLDENSTEIN

« Un paradigme est un modèle, un exemple ou un schéma conceptuel. Le paradigme d'une table, par exemple, se définit comme une planche avec quatre pieds. Ensuite, à l'intérieur même de ce

Le processus d'écriture du scénario

paradigme, on peut trouver une table basse, haute, large ou étroite, une ronde, une carré [...] peu importe, c'est toujours le même paradigme : une planche avec quatre pieds. »

dixit Syd FIELD

Scénario – Les bases de l'écriture scénaristique – éd. DIXIT ESRA

Modèle actanciel

Il est un dispositif structurel, s'inspirant des théories de Vladimir PROPP, mis en place par le sémioticien A.J. GREIMAS en 1966 dans un ouvrage intitulé *Sémantique structurale : recherche et méthode*. Le modèle actanciel est notamment important pour les rapports de forces qu'il met en évidence entre les différents acteurs, qu'il nomme **actants**, du récit, ces rapports faisant évoluer – dans un objectif de progression plus ou moins marquée – narration, action, intrigue.

L'une des grandes idées développées est notamment le statut de l'actant, pouvant être personnage, mais aussi sentiment, idée, idéologie, concept, etc. personnalisant l'impalpable en le mettant au même niveau d'existence qu'un être, exerçant une influence ou une emprise sur le personnage.

Six classes d'actants sont à l'œuvre dans le modèle actanciel :

Le sujet

Il est personnage principal qui doit accomplir ou subir une « mission », mission de l'ordre de l'élimination (résolution ou non) d'un problème ou d'un besoin, nécessitant un **acte** de la part du sujet. Acte pouvant être volontaire ou involontaire, conscient ou inconscient.

L'objet

Il est ce que convoite le sujet. Cet objet peut être matériel (argent, objet, lieu propriétaire, etc.) ou moins concret (amour, pouvoir, idéal, etc.). Par son acquisition se termine une mission.

Le destinateur

Il est à l'origine de l'évolution du statut passif → actif du sujet. Il peut être personnage (émetteur d'une quête ou détenteur d'une solution par exemple), souffrant lui aussi du problème ou ayant des intérêts à ce que le sujet n'en souffre plus, mais il peut être chose, idée, sentiment.

Le destinataire

Aussi appelé récepteur ou bénéficiaire, il est personnage ou groupe de personnage qui profitera de l'élimination du problème. Ce peut-être le sujet lui-même, mais enrichi par l'acquisition de l'objet.

Les adjuvants

Aussi appelés auxiliaires, personnages ou non, ils englobent tout ce qui vient au secours du sujet, de façon active ou passive, lui permettant en conséquence plus ou moins directe d'éliminer ledit problème, ou plutôt aidant le sujet dans son ambition d'acquérir l'objet.

Les opposants

Ils englobent tout ce qui entrave l'acquisition de l'objet par le sujet, le diamétral opposé des adjuvants. Ils peuvent être personnage, hostile au sujet, à son objet, ou neutre, mais ils peuvent être moins concrets : sentiment, institution, lacunes constitutionnelles du sujet, etc.

GREIMAS met aussi en évidence l'existence de trois grands axes relationnels en fonction entre les différents actants du récit, et fait dans le même temps un schéma rapidement devenu célèbre et incontournable.

Le processus d'écriture du scénario

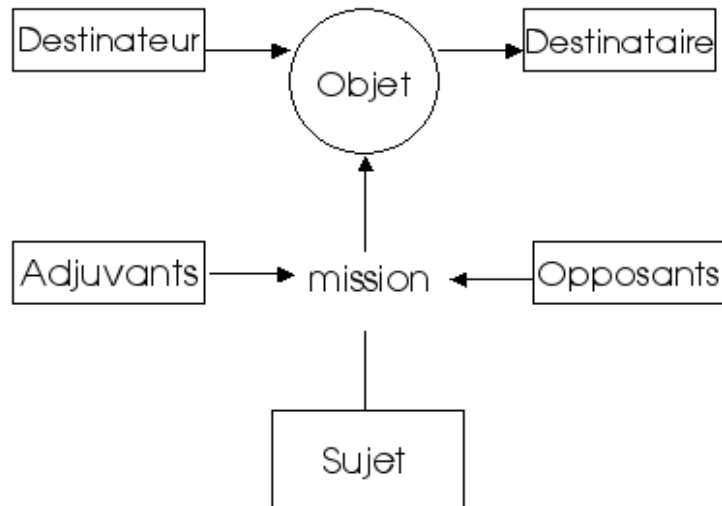


Illustration 2 : Schéma actanciel de A.J. GREIMAS

Les trois axes

L'axe du vouloir mettant en relation le sujet et l'objet. Cette relation établie s'appelle *jonction* ; elle peut être *conjonction* si le sujet et objet sont conjoints (exemple : le prince désire la princesse) ou *disjonction* dans le cas contraire (exemple : un meurtrier réussit à se débarrasser du corps de sa victime).

L'axe du pouvoir mettant en relation adjuvants et opposants, les uns respectivement aidant à la jonction souhaitée entre sujet et objet, les autres y nuisant.

L'axe du savoir mettant en relation destinateur et destinataire, le premier réclamant que la jonction entre le sujet et l'objet soit établie, le second étant celui pour qui la mission est réalisée. On parle aussi de *l'axe de la transmission* (ou *axe de la communication*).

Modèle actanciel détaillé

La force de la théorie de GREIMAS, et peut-être bien sa faiblesse pour ses rares détracteurs, réside dans le fait qu'il y a autant de modèles que d'actions (réelles ou thématiques (action « imaginaire »)). De fait, chaque action peut être perçue d'un angle différent selon l'actant, multipliant encore davantage le nombre de modèles. Il est de ces outils qui permettent d'analyser la cohérence d'un récit ainsi que sa construction.

\	Temps	Sujet observateur	Élément actant	Classe d'actant	Sous-classes
☞	Temps de l'observation	Procède à l'intégration des éléments actants	Ce qui est actant	Sujet/objet/adjuvant/ etc.	Factuel/possible, vrai/faux, actif/passif

Tableau 3 : Modèle actanciel

Temps de l'observation

Les classements sont aussi susceptibles de varier selon le temps de l'observation. Il existe divers **temps et temporalités** : le temps de l'histoire (ordre chronologique des événements), le temps du récit (ordre de présentation des événements), le temps tactique (enchaînement linéaire des unités

Le processus d'écriture du scénario

sémantiques (d'une phrase à l'autre par exemple)). Il n'est pas rare de voir des adjuvants devenir opposants ou inversement, voire quitter le modèle actanciel.

Sujet observateur

La description actancielle doit tenir compte du sujet observateur qui procède à l'intégration des éléments actants dans les classes actanciennes. Ce classement est généralement fait en prenant référence d'une vérité ultime du texte, souvent narrateur (surtout s'il est omniscient), mais il peut l'être d'observateurs – dits – assumés. Un personnage observateur croira, et peut-être à tort, que tel autre personnage est adjuvant pour telle action.

Syncrétisme actanciel

Un même élément peut se retrouver dans plusieurs classes actanciennes.

« On appelle syncrétisme actanciel le fait qu'un même élément, appelé acteur (par exemple, un personnage au sens classique du mot), « contienne » plusieurs classes différentes ou de la même classe mais pour des actions distinguées dans l'analyse. »

dixit Louis HÉBERT

Modèle actanciel - Syncrétisme actanciel

Sous-classes d'actants

Il est des nuances à apporter à l'analyse et à l'intégration des actants dans leurs classes. En effet, tout personnage n'entrant pas dans la classe d'adjuvant, par exemple, n'est pas systématiquement un opposant. L'illustration d'un ami du sujet qui aurait pu et/ou dû aider et qui ne l'a pas fait ne sera pas considéré comme un opposant, mais comme un non-adjuvant. Plus précisément, il sera en premier lieu inclus dans les adjuvants possibles, puis – qui *aurait du mais qui ne l'est pas devenu* – passe en second lieu au statut des adjuvants factuels.

Un actant peut aussi se distinguer par son rapport actif/passif d'une action. Aussi peuvent se confondre des sous-classes comme : non-actant ; adjuvant possible non-avéré (possible mais qui ne devient pas factuel) ; opposant passif.

Cela peut correspondre par exemple à non-assistance à personne en danger.

Sur un autre plan, on pourra confondre adjuvant possible non-avéré et opposant actif, dans le cas où l'on porte atteinte à personne *déjà* en danger.

Dans un cas comme dans l'autre, il peut ne pas s'agir d'un personnage mais d'un appareil défaillant (exemple d'une alarme incendie qui ne sonne pas lors d'un feu) ou d'un animal (une personne qui se noie se fait, de surcroît, attaquer par un carnassier).

Tout actant personnage, dans le sens de créature pensante, pourra remplir consciemment ou non son rôle. D'un fait similaire, par un certaine nature d'être, un actant pourra être adjuvant partiel ou total.

« [...] dire que le courage du prince est adjuvant pour sa propre cause est plus précis que de rapporter que le prince est globalement un adjuvant. »

dixit Louis HÉBERT

Modèle actanciel – Actants tout/partie

Le processus d'écriture du scénario

Les 36 situations dramatiques

Les 36 situations dramatiques est le nom d'une théorie, ainsi que du livre les exposants, proposée en 1916 par le français Georges POLTI selon laquelle il existerait, pour tout type de scénario, trente six situations dramatiques *de base* (origines du début de l'histoire. Cependant, nous ne prendrons pas cela en considération dans ce document car à l'heure actuelle, la progression dramatique fait en sorte d'intégrer de nouvelles situations dramatiques à celle de départ).

Les voici énumérées exhaustivement ci-dessous. Elles ne sont là que pour permettre une approche large de votre sujet en cours d'élaboration dans votre tête.

- 1) Implorer : un personnage en péril implore qu'on le tire de l'embarras.
- 2) Sauver : un personnage se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
- 3) Venger un crime : un personnage venge le meurtre d'un autre personnage.
- 4) Venger un proche : une vengeance au sein d'une même famille.
- 5) Être traqué : un personnage doit s'enfuir pour sauver sa vie.
- 6) Détruire : un désastre survient, ou va survenir, à la suite des actions d'un personnage.
- 7) Posséder : un désir de possession (un bien, un être, etc.) contrevenue.
- 8) Se révolter : un personnage insoumis se révolte contre une autorité supérieure.
- 9) Être audacieux : un personnage tente d'obtenir l'inatteignable.
- 10) Ravir ou kidnapper : un personnage kidnappe un autre personnage contre sa volonté.
- 11) Résoudre une énigme : un personnage essaie de résoudre une énigme difficile.
- 12) Obtenir ou conquérir : un personnage principal essaie de s'emparer d'un bien précieux.
- 13) Haïr : un personnage voue une haine profonde à un autre personnage.
- 14) Rivaliser : un personnage veut atteindre la situation enviable d'un proche.
- 15) Adultère meurtrier : pour posséder son amante, un personnage tue son mari.
- 16) Folie : sous l'emprise de la folie, un personnage commet des crimes.
- 17) Imprudence fatale : un personnage commet une grave erreur.
- 18) Inceste : une relation impossible entre proches.
- 19) Tuer un des siens inconnus : un personnage tue un proche sans le savoir.
- 20) Se sacrifier à l'idéal : un personnage donne sa vie pour un idéal.
- 21) Se sacrifier aux proches : un personnage se sacrifie pour sauver un proche.
- 22) Tout sacrifier à la passion : une passion se révèle fatale.
- 23) Devoir sacrifier les siens : pour un idéal supérieur, un personnage sacrifie un être proche.
- 24) Rivaliser à armes inégales : un personnage décide d'affronter un autre plus fort que lui.
- 25) Adultère : un personnage trompe un autre personnage.
- 26) Crimes d'amour : un personnage amoureux s'égare et commet un crime.
- 27) Le déshonneur d'un être aimé : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
- 28) Amours empêchées : un amour est entravé par la famille ou la société.
- 29) Aimer l'ennemi : un personnage en aime un autre même s'il est son ennemi.
- 30) L'ambition : un personnage est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
- 31) Lutter contre Dieu : un personnage est prêt à affronter Dieu pour assouvir son ambition.
- 32) Jalousie : méprise et jalousie amènent un personnage à poser des actes regrettables.
- 33) Erreur judiciaire : un personnage est injustement accusé et condamné.
- 34) Remords : rongé par la culpabilité, un personnage a des remords.
- 35) Retrouvailles : après une longue absence, des personnages se retrouvent ou se reconnaissent.
- 36) L'épreuve du deuil : un personnage doit faire le deuil d'un personnage aimé.

Aujourd'hui, la plupart des scénarios recourent *plusieurs* de ces situations dramatiques, ou sont basés sur des variantes.

Le processus d'écriture du scénario

Applications

Prenons des exemples concrets pour appliquer les différents dispositifs précédemment cités, à savoir le schéma narratif d'ADAM et de GOLDENSTEIN, le modèle actanciel de GREIMAS, et la tentative de classement parmi la théorie des 36 situations dramatiques de POLTI.

Pour cela seront traitées successivement des réalisations terminées, afin que chaque phase des paradigmes soit traitée. Pour des raisons évidentes, il ne s'agira là que de pistes d'analyses ; l'ensemble des actants (adjuvants, opposants, missions, etc...) ne seront pas évoqués. L'objectif est de comprendre le raisonnement afin que, si vous le souhaitez, vous puissiez poursuivre l'exercice.

Les fictions abordées sont les suivantes :

- [Adoprixtoxis](#), de [Nico&Matt](#) ;
- [Banal Fantasy – Dirge of Cerberus](#), de [Durendal](#) ;
- [La Tour de Baal](#), de [Mangor&Lrakiroth](#)

Adoprixtoxis

Synopsis

Une équipe de sauvetage se déplace à proximité de la planète Adoprixtoxis en réponse à un appel de détresse. Leur vaisseau pris sous l'emprise d'un trou noir, l'équipage devra débarquer en catastrophe sur une planète aux abords hostiles, qui renferme bien des surprises.

État Initial	Un groupe de spationautes en voyage dans l'espace reçoit un message de détresse d'un vaisseau cargo inconnu.
Force Transformatrice	1. Mission de sauvetage et découverte de la planète Adoprixtoxis (perturbation de l'ordre initial) 2. Capture et détention sur la planète, perturbations temporelles (rencontre d'obstacles)
Dynamique d'Action	1. Recherche des survivants potentiels du vaisseau cargo 2. Tentative de fuite de la planète et des perturbations temporelles.
Force Équilibrante	Réussite de l'exfiltration et sortie de l'emprise du trou noir.
État Final	Personnages sains et saufs, sauvegarde de la planète Terre.

Tableau 4 : Schéma narratif - Adoprixtoxis

Notes : les points 1 et 2 se réfèrent aux [Schémas structurels](#) de V. PROPP.

Destinateur	Objet	Destinataire
Groupe de protagonistes principaux	→ Survie →	Groupe de protagonistes principaux
ex : Zluglu*, perturbations temporelles°, scaphandres, capsule de sauvetage	→ Extraction/Fuite →	Vader, Zluglu*, perturbations temporelles°, soldats adoprixtoxiens, Phobizer, zurpiens
Adjuvants	Mission	Opposants
Sujet :	Groupes de protagonistes principaux (Capt. Gloomy, Dr. Kellogs, Mlle Syphilis, Kevin, K.R.O.T.E.)	

Tableau 5 : Exemple de schéma actanciel - Adoprixtoxis

Le processus d'écriture du scénario

Adoprixtoxis est un exemple des plus intéressants, en ce sens où il réunit plusieurs particularités qui en font un sujet de démonstration très enrichissant.

Notamment la particularité où sujet est aussi destinataire (émetteur, ici, de la *quête*) et destinataire (celui dont profite la réussite de la quête). Ce sont les « héros » eux-mêmes qui se donneront pour mission de fuir la planète pour échapper à la détention puis exécution. Donc pour survivre !

Autres points intéressants, les actants bi-classés, tel le personnage espion à la solde de l'ennemi. C'est un rôle extrêmement répandu aujourd'hui qui permet la mise en évidence, parfois judicieuse, parfois un peu moins, de l'axe du pouvoir.

Le tableau ci-dessous réunit deux des cas très intéressants de bi-classement d'actant, actant anthropomorphe pour les points 1 et 2, actant-élément concret inanimé dans le point 3.

\	Temps	Sujet observateur	Élément actant	Classe d'actant	Sous-classes
1	Quinze premiers épisodes	Focalisation externe, narration externe	Zluglu	1 : adjuvant 2 : opposant	1 : actif, conscient 2 : actif, conscient
2	Épisodes suivants	Focalisation externe, narration externe	Zluglu	Adjuvant	Actif, conscient
3	Épisodes 13 à 18	Focalisation externe, narration externe	Ralentissements et sauts dans l'espace-temps	1 : adjuvant 2 : opposant	–

Tableau 6 : Exemple de modèle actancier - Adoprixtoxis

Adoprixtoxis rassemble plusieurs situations dramatiques basiques que décrit POLTI. En voulant rester extrêmement large, on pourrait d'ores et déjà inclure la première : **Implorer**.

La seconde, **Sauver**, ne correspond pas vraiment à la situation, tant il est vrai que même si les personnages principaux décident d'aller porter secours aux spationautes de l'astrocargos, ils ne répondent qu'à un appel à l'aide, bien que le message de détresse ait été envoyé à tout appareil capable de le recevoir.

Être traqué est la dramatique qui apparaît dès la capture des protagonistes, dans l'épisode 4, et qui perdurera jusqu'à la fin de l'histoire.

Acculé, les protagonistes entreront en phase **Rivaliser à armes inégales**, où lorsque leur ennemi les croit morts, ils tenteront de le défaire, seuls contre tous dans un vaisseau amiral.

Enfin, le plus intéressant reste peut-être l'état final de la fiction qui ne clôture pas l'intrigue sur une nouvelle situation d'équilibre, mais sur un déséquilibre notoire lié à un paradoxe temporel, dû évidemment au retour dans le temps qui permettra au sujet l'acquisition de l'objet.

Banal Fantasy – Dirge of Cerberus

Synopsis

Trois ans après la défaite de Kissifrotte et le déclin de la Shi-Ra, une organisation secrète nommée DeepGround investie ville sur ville, et assassinent et capturent la quasi-totalité des habitants, ce dans un dessein encore inconnu. Vincent TIM, à présent en équipe avec Rivet et Pouffie au sein de la World Regenesis Organization (WRO), fera tout son possible pour découvrir et entraver les sombres projets de l'ennemi.

Le processus d'écriture du scénario

État Initial	Le monde en reconstruction est encore fragile à cause des anciens agissements de la Shi-Ra, de Kissifrotte et de JENOVA.
Force Transformatrice	1. Apparition d'un groupe armé secret : DeepGround (perturbation) 2. Attaques successives et massives du groupe armé (obstacles)
Dynamique d'Action	1. Tente de protéger les villageois. 2. Exécute les missions que lui attribue Rivet.
Force Équilibrante	Réussit à déjouer Jojo et ses plans.
État Final	La planète et ses habitants sont sauvés, Oméga retourne à la terre pour reprendre son long sommeil, et Vincent reprend ses tournées.

Tableau 7 : Schéma narratif - BF Dirge of Cerberus

Note : les points 1 et 2 se réfèrent aux **Schémas structurels** de V. PROPP.

Destinateur	Objet	Destinataire
Rivet	→ Sauvegarde de l'humanité →	Humanité
ex : Aloha, Chèque*, la WRO	→ Contrecarrer DeepGround →	Chèque*, Aboul, Neo, Jojo
Adjuvants	Mission	Opposants
Sujet :	Vincent TIM	

Tableau 8 : Exemple de schéma actanciel - BF Dirge of Cerberus

*Chèque : personnage passant des opposants aux adjuvants à la suite d'une violente découverte.

\	Temps	Sujet observateur	Élément actant	Classe d'actant	Sous-classes
1	Six premiers épisodes	Focalisation souvent interne à Vincent	Chèque	Opposant	Actif, conscient
2	Épisodes 6 à 10	Focalisation souvent interne à Vincent	Chèque	Adjuvant	Actif, conscient

Tableau 9 : Exemple de modèle actanciel - BF Dirge of Cerberus

L'une des plus grandes richesses de Banal Fantasy – Dirge of Cerberus, et initialement de l'œuvre originale Final Fantasy – Dirge of Cerberus, est la multiplicité des situations dramatiques, que ce soit des protagonistes ou des antagonistes, dans le passé ou le présent.

Pour exemple, le personnage de Vincent TIM, lié à celui de Choupeta CROISSANTE, ne rassemble pas moins de cinq situations décrites par POLTI :

- suite à la mort du père TIM dont Choupeta était amoureuse et se sent responsable, elle se refuse à Vincent (**Remords**, **L'épreuve du deuil**).
- Lorsque ce sera au tour du fils TIM d'être au bord de la mort, elle jalouera et haïra le Dr Jojo (**Jalousie**, **Haïr**), puis désemparée et désespérée, se livra à lui avec dégoût et subira des expériences afin de poursuivre les siennes et pouvoir sauver Vincent (on retrouve donc **Tout sacrifier à la passion**)

Quant au personnage de Vincent, il portera éternellement le deuil de sa bien aimée, épuisé par cette culpabilité qui le ronge, et goûtera à une haine impérissable contre Jojo (même après sa prétendue mort).

Le processus d'écriture du scénario

L'intrigue générale tourne autour de la destruction (**Détruire**), entre le météore prêt à s'échouer sur Midgard et le réveil d'Oméga emportant toute forme de vie avec elle. Rivet va **Implorer** Vincent de l'aider, tandis que Aloha effleurera les **Retrouvailles** avec sa petite sœur qu'elle passa tant d'années à chercher (effleurera car elles seront froides, et extrêmement brèves...)

Mais les antagonistes n'ont rien à envier aux gentils de l'histoire. Jojo jalouse depuis fort longtemps le professeur Gaspe, **L'ambition** et la **Folie** lui feront faire des choses terribles, comme notamment prendre possession du corps du frère de Neo afin d'affronter Vincent (**Posséder**).

La Tour de Baal

Synopsis

Une compagnie de personnages tous plus chaotiques mauvais les uns que les autres est bien forcée de faire équipe pour retrouver la mystérieuse tour de Baal, passage inter-dimensionnel reliant tous les mondes qui devrait leur permettre de rentrer respectivement chez eux.

État Initial	Pour des raisons diverses et variées, et aucune vraiment valable, ceux qui formeront bientôt la compagnie se retrouve à Ombreterre.
Force Transformatrice	1. De part leur alignement CM° , ils se créeront eux-mêmes des ennuis (perturbation) 2. La route pour atteindre la tour de Baal est pleine d'embûches, et les °Chaotiques Mauvais ne trouvent généralement aucun allié, quelque soit son alignement... (obstacles)
Dynamique d'Action	1. Se créent encore plus d'ennuis et deviennent des fugitifs recherchés. 2. Font tout ce que font les °Chaotiques Mauvais, c'est-à-dire s'attirer encore plus d'ennuis qu'ils n'en ont déjà.
Force Équilibrante	Parviennent à la tour de Baal.
État Final	Le JdR (Jeu de Rôle) est terminé.

Tableau 10 : Schéma narratif - La Tour de Baal

Note : les points 1 et 2 se réfèrent aux **Schémas structurels** de V. PROPP.

Voici ici un cas particulier et extrêmement rare où les personnages principaux ne sont jamais passifs, mais continuellement actifs dès la fin de l'état initial.

Destinateur	Objet	Destinataire
Les membres de la compagnie →	Rentrer chez eux	→ Les membres de la compagnie
les membres de la compagnie* →	Trouver la tour de Baal	→ les membres de la compagnie*
Adjuvants	Mission	Opposants
Sujet :	Différents membres de la compagnie (Mangor, Lrakiroth, Blie, Vitrielle, Bernard, Amorce)	

Tableau 11 : Exemple de schéma actanciel - La Tour de Baal

*Voici une autre grande particularité, qui définit au mieux la notion de **Syncrétisme actanciel**. Dans le cas présent, les personnages occupent les classes de destinateur, de destinataire, de sujet, d'adjuvants et d'opposants.

Chaque personnage agissant dans ses propres intérêts, il est périodiquement nuisible ou utile pour ses compagnons de route.

Le processus d'écriture du scénario

La Tour de Baal met aussi en place une association de sous-classes que l'on pourrait prendre pour incompatible, et qui effectivement l'est dans les cas généraux. Il s'agit d'un *adjuvant possible non-avéré* qui, le plus étonnant que cela puisse paraître, est **conscient**. Une telle association n'est possible que dans des cadres extrêmement spécifiques, comme ici où l'on dispose d'une focalisation externe mais à la narration interne omnisciente, rattachée au statut de Maître des Joueurs du personnage-narrateur.

\	Temps	Sujet observateur	Élément actant	Classe d'actant	Sous-classes
1	Tous les épisodes	Focalisation externe et narration interne	Narrateur MJ [°]	1. adjuvant 2. opposant	1. possible non-avéré conscient 2. passif conscient

Tableau 12 : Exemple de modèle actancier - La Tour de Baal

°MJ : Maître du Jeu/des Joueurs

Non-conventionnelle jusqu'au bout, il est difficile d'enfermer les personnages dans les situations dramatiques établies par POLTI, à moins d'en avoir une lecture des plus larges. Le personnage de Mangor peut se caractériser par **L'ambition** alors que d'une façon extrêmement stupide, Lrakiroth penche davantage du côté de **l'Imprudence fatale** qui l'a amené à se retrouver en Ombreterre.

Dans une définition large, le fait de vouloir atteindre la fameuse tour de Baal pourrait tendre vers **Posséder** (la localisation du lieu), et utiliser Bernard comme clef pour ouvrir le passage inter-dimensionnel peut s'avérer **Devoir sacrifier les siens** pour tous les autres membres de la compagnie (bien que pour qu'il y ait sacrifice, on peut prétendre que la perte entraîne un certain manque, ou un sentiment, par exemple, de tristesse. Or il n'en sera rien).

Le processus d'écriture du scénario

Faites chauffer les crayons !

Enfin en arrivons-nous au premier jet de **votre** sujet d'histoire, **votre propos**.

Après toute cette entrée en matière, vous êtes à présent parés pour vous constituer une histoire. Parce que que faut-il pour écrire dans un scénario ? Une idée, bien sûr. Mais plus encore, on a besoin de méthode. Vous ne pouvez pas vous atteler à l'écriture avec une simple idée en tête. Bien que cette conception soit surfaite pour beaucoup de monde, j'en conviens.

En vérité, ce dont souffre nombre de scénaristes amateurs réside dans le perte de l'essence de l'idée de départ, et à une certaine dispersion qui n'aurait pas lieu d'être si quelques précautions extrêmement simples et brèves avaient été prises. Parce que bien qu'essentielle, l'idée reste une notion vague, « elle n'a pas de détails, pas de profondeur, pas de relief » dit Syd FRIED. Vous avez besoin de vous encadrer, de vous auto-modérer, afin de tirer le meilleur et de votre idée de départ, et de ce dont vous êtes capables.

Raisonnons en maçon si vous le voulez bien.

- Premièrement, il est impossible de construire le moindre étage si les fondations sont branlantes.
- Deuxièmement, pour débiter la construction, il vous faut un terrain.

Considérons le terrain comme l'espace dans lequel vous bâtirez votre intrigue. Ce terrain, vous en conviendrez, est limité dans son espace, il n'est pas infini. Autrement dit, vous avez besoin de vous limiter à un, voire deux genres ; de vous fixer un thème. Si l'on devait faire notion du permis de construire absolument nécessaire, je l'affilierai avec l'**argument**, sur lequel vous pourrez partir sur de bonnes bases.

L'argument

Avant toute chose : l'idée ; fondatrice. Une idée qui, à sa seule prise de connaissance, donne envie à n'importe qui d'en savoir davantage. L'**argument**, ou *pitch*, ou encore *prémisse*, est une unique phrase qui informe du *sujet* (le ou les personnages), de l'*objet* (l'objectif), du *lien* entre le sujet et l'objet, et de l'*élément déclencheur* (le fameux événement qui rend le sujet et objet actifs). Dans cet argument est sous-entendu le début et la finalité de l'histoire.

Il est le *Qui-Quoi-Pourquoi-Comment* de l'action.

Exemple 1 :

Un groupe d'aventuriers novices parcourt un donjon maléfique afin de dérober une relique sacrée, objet de quête qui permettra l'accomplissement d'une prophétie.

[Le Donjon de Naheulbeuk](#) - 1^{ère} saison (John Lang)

Voyez comme cette simple phrase résume bien. Le sujet (« groupe d'aventuriers ») est lié (« aventuriers novices », récompense de quête) à l'objet (récupérer la relique) par l'élément déclencheur (la remise de la quête).

Les exemples suivants visent à rendre plus concret la notion d'argument.

Le processus d'écriture du scénario

Exemple 2 :

Le meilleur soldat d'un groupe armé gouvernemental est envoyé sur le terrain pour tenter de « négocier » avec des terroristes et ainsi empêcher un conflit nucléaire mondial.

Meta Gueule Solid (Durendal)

Le sujet (« soldat ») est lié (« meilleur soldat d'un groupe armé gouvernemental ») à l'objet (« négocier », « empêcher un conflit nucléaire mondial ») par l'élément déclencheur (exigences, revendications, menaces nucléaires).

Exemple 3 :

Un jeune mafieux découvre la vérité sur les morts et de son père vingt ans plus tôt, et de sa mère ; débute alors sa double vie entre mafia et Résistance pour sauver des vies et détrôner le Parrain.

Les Impunissables (Padrino)

Le sujet (« jeune mafieux ») est lié (« mafieux », Résistance) à l'objet (Parrain, « sauver des vies et détrôner le Parrain ») par l'élément déclencheur (mort de sa mère, vérité sur celle de son père, devient informateur pour la Résistance).

Exemple 4 :

Un jeune homme, en apparence comme les autres, échappe à la réalité en se réfugiant dans son monde onirique et chimérique pour lutter contre l'incarnation de ses démons et souvenirs refoulés qui veulent tout détruire.

Trimoria (Flo)

Le sujet (« jeune homme ») est lié (« échappe », « se réfugiant dans son monde ») à l'objet (« lutter contre ») par l'élément déclencheur (la destruction, « ses démons » donc sentiment de culpabilité).

Exemple 5 :

En pleine guerre des Gaules, l'une des douze légions romaines, sous les ordres du grand sénateur Sextus Pompée, mène la vie dure aux gaulois et aux germains, mais pas autant qu'à l'avidité César qui prépare sa prise de pouvoir.

La IIIème Légion (Guillaume)

Le sujet (« l'une des douze légions ») est lié (« une des douze », « guerre des Gaules, sous les ordres [de] Pompée ») à l'objet (s'oppose aux barbares et à César) par l'élément déclencheur (« César prépare sa prise de pouvoir »).

Il est extrêmement compliqué de prendre le recul suffisant pour écrire l'argument d'une œuvre déjà réalisée. Mais il l'est d'autant plus pour l'auteur lui-même de faire, pour quelque chose qu'il n'a pas encore écrit, la part des choses et le tri dans ses pensées. Vous saisirez rapidement l'importance de l'argument qui, une fois le thème, le genre et autres données décidées, vous permettra d'exploiter toute l'essence et richesse de votre idée de départ. *Un mauvaise histoire bien racontée peut au mieux intéresser l'auditoire, mais une bonne histoire le passionnera, l'exaltera.*

Vous avez compris ? Alors à présent, pensez à votre idée, définissez Qui et Quoi. Et rédigez votre propre argument.

Le processus d'écriture du scénario

Attention : ne vous laissez pas encore emporter par vos élans créatifs, cantonnez-vous à l'argument. C'est des plus importants, car dans le cas contraire, les prochaines étapes vous donneront l'impression de retravailler votre histoire. Se limiter à l'argument fait parti du processus d'écriture, c'est certainement l'un des travaux les plus ardues et frustrant, mais il vous sera indispensable pour la suite.

Thème

Souvent confondu avec le propos, le **thème** n'est pas le « sujet » de l'histoire, il en est plutôt le **cadre**. Il est un affect qu'on juge universel, dont les fondements et les aboutissements sont connus, voire admis, de tous.

On peut **parfois** associer le **thème** au **contexte** général – à une histoire plus vaste que celle que développe au premier bord le scénario –, dans laquelle **s'imbriquent** l'ensemble des actions, même s'il advient qu'elles n'aient pas de rapport direct avec lui. Il n'existe pas obligatoirement de rapport de cause à effet entre le thème-contexte et l'action qui y est incluse.

- Pour exemple, si le thème est la Guerre, toutes les actions liées au sujet* – qu'il en soit source ou cible – ne seront pas forcément contextualisées par celle-ci.
- En revanche, si le thème est une guerre – précise –, alors l'on peut admettre que ce thème a pour contexte *la Guerre* (en général), et que les actions ont plus de probabilité d'être conditionnées par *la guerre* (singulière).

*sujet défini par GREIMAS, à ne pas confondre avec le propos.

Note : dans ce dossier, le **sujet** sera toujours associé à la définition de A.J. GREIMAS.



Illustration 3 : Structure narrative convergente

« Le thème, à la différence du [propos], est une abstraction intellectuelle qui unifie la structure »

dixit Dominique PARENT-ALTIER
Approche du scénario – Armand Colin, 2009

Il est souvent lié dans sa finalité à une moralité plus ou moins prononcée qui participera à l'évolution du sujet et la vision qu'on en a par son affect. En effet, si le sujet perçoit la moralité, la ressent, la renie, l'ignore, la mentalité du/des personnage/s ainsi que l'interprétation qui en découlera de la part de l'auditeur sera totalement différente.

Le processus d'écriture du scénario

Cette notion de moralité ainsi que son rapport au sujet seront détaillés plus tard dans la section [Débat Moral](#).

Proposition dramatique

On appelle proposition dramatique cette fameuse étude du rapport entre thème et propos. Si l'argument est l'essence de votre idée, la proposition dramatique en est en quelque sorte le *sens* qu'elle développe. Aussi évoquera-t-elle cette fameuse moralité, mais aussi la position du sujet face à elle et pourquoi.

- Pourquoi s'associe-t-il à la majorité en adoptant cette **moral** ?
ou
- Pourquoi se distingue-t-il de la majorité en n'adoptant pas cette **moral** ?

Les raisons peuvent être diverses et variées, elles peuvent être valables ou non, mais doivent rester dans la logique de [la vraisemblance](#).

Une proposition dramatique peut suppléer un thème sans être identique. Pour reprendre le thème de la Guerre, il est tout à fait possible d'intégrer en proposition dramatique « drame qui naît entre la violence du monde des adultes et la pureté des enfants »¹, si le sujet, les adjuvants ou encore les opposants ont/sont un ou plusieurs enfants.

Cet exemple aurait pu fonctionner dans le cadre de [Banal Fantasy – Dirge of Cerberus](#), de [Durendal](#) si le sujet était Chèque et que sa sœur n'avait pas été tuée :

Une petite fille enlevée durant son enfance qui a servi de cobaye aux adultes pour alimenter un conflit armé. La fin de la guerre, dans le cas où elle ne serait pas passée du côté pro-WRO, aurait été un désastre pour elle : perte de sa raison de vivre, mort inéluctable sans des doses de mako.

Dans un cas plus classique, si le thème est l'*Amour*, une proposition dramatique possible serait que *l'Amour est plus fort que la mort* (exemples : Roméo et Juliette – Shakespeare, Max Payne – J.MOORE, etc.), ou dans le cas contraire qu'il ne l'est pas (exemples : Shutter Island – M.SCORSESE, Par amour – A.STARK & S.SMITH, etc.).

Si ces différents matériaux du scénario que sont le propos, le thème et la proposition dramatique possèdent un intérêt distinct, ils sont aussi la source de ce que L.DELLISSE appelle « un handicap récurrent à la création contemporaine ». En effet, le propos n'est pas l'histoire, tout comme l'histoire n'est pas le contexte. Si le propos et le contexte sont inclus dans l'histoire, il ne la résume ni ne la définissent.

« cela consiste à confondre le non-être avec l'être, à présupposer qu'il n'y a rien à concevoir, qu'il n'est besoin que de capter le réel. C'est la faute **moral** par excellence : *l'intention tenue pour le fait.* »

dixit Luc DELLISSE

L'atelier du scénariste : vingt secrets de fabrication – Les impressions nouvelles, 2009

Il y a à comprendre là que le thème de la Guerre régit et est régi par l'histoire qui se définit par la liste exhaustive et chronologique de l'ensemble des actions qui se sont déroulées pendant la guerre, alors que le propos régira et sera régi – par définition – par un fil rouge qui parcourra un nombre limité de ces actions, vu d'un certain angle (non forcément celui du sujet, mais celui de l'auteur).

Note : le propos, aussi partiel qu'il sera au terme de cette deuxième partie, ne peut présenter les actions que dans l'ordre [chronologique](#). Ce sera la [récit](#) qui déterminera l'ordre dans lequel vous les organiserez les unes par rapport aux autres.

¹ Exemple que donne Luc DELLISSE dans son ouvrage *L'atelier du scénariste : vingt secrets de fabrication*.

Le processus d'écriture du scénario

Exemple 1 :

Thème : folie

Proposition dramatique : choix : rester dans sa folie ou se soigner pour sauver son couple.

Trimoria (Flo)

Exemple 2 :

Thème : perfection, absoudre les péchés

Proposition dramatique : à se croire puissant ou parfait, on finit par commettre l'irréparable.

Calydon, Prémises (Hikaru Shindo & Dychollin)

Exemple 3 :

Thème : perfection, absoudre les péchés

Proposition dramatique : pour sauver l'humanité, on commet l'irréparable. On la détruit.

Les explorateurs de l'improbable : au Pérou (moi.renard)

Si les exemples 2 et 3 présentent le même thème, leur proposition dramatique sont différentes. *Calydon, Prémises* présente un sujet (Sagin) qui veut absoudre ses péchés passés tandis que dans *Les explorateurs de l'improbable : au Pérou*, l'un des deux explorateurs (sujets) souhaite corriger les fautes humaines depuis leur création, et pour cela les exterminer tous jusqu'au dernier avec ce qu'ils auront eux-mêmes créé.

Genre et époque

Votre idée est encore frêle et fragile, elle est un arbrisseau qui a besoin du solide **soutient** d'un tuteur pour grandir et s'épanouir en une farandole de branchages feuillus. Le choix du genre et de l'époque de votre histoire va dans un premier temps vous aider à vous contenir et à éviter l'éparpillement.

Ce choix préalable a un avantage considérable, car il vous aiguillera plus ou moins efficacement dans votre écriture. En effet, par le choix du genre vous sera plus facilement abordable celui du contenu (aventure, journal intime, etc.), du registre (tragique, fantastique, etc.), du style (humour, sensibilisation, etc.).

Genre et genre pluriel

Aujourd'hui, si la plupart des histoires sont basées sur au moins un genre, d'autres en combinent et visitent deux ou plus, tandis que d'autres naviguent aux frontières des genres, sans vraiment s'y reconnaître.

Il peut être un choix judicieux lorsque le propos en a les épaules de l'étoffer d'un genre supplémentaire. Néanmoins, nombreux de ces scénaristes s'en expliquent par le fait que de plus de plus de domaines ont été visités et revisités, d'où le choix du *genre pluriel*. Ce n'est moins une raison qu'une piètre excuse visant à souligner son incompétence, car c'est bien de cela qu'il s'agit, et non d'un manque de talent que de ne savoir résoudre l'équation la plus élémentaire mettant en relation les moyens à disposition et les façons de les employer au mieux.

Il n'est stratagème pour noyer le poisson que de sous-exploiter deux genres quand on pourrait très bien ne le faire que sur un seul. Une idée est toujours porteuse, c'est la façon dont on la traite qui la rend inintéressante ou passionnante, qu'on se le dise une bonne fois pour toute ! Merveilles que sont certaines œuvres qui mélangent et tordent des genres à la perfection pour en tirer substance.

Le processus d'écriture du scénario

Car oui, chaque genre recèle des temps forts que vous devrez exploiter sous peine de décevoir votre public-cible, *appâté* qu'il a été. Ils ont du même fait des personnages récurrents que vous devrez employer à votre assaisonnement, ainsi qu'une **construction narrative** qui différera sensiblement d'un scénario à l'autre, et surtout d'une particularité nuancée.

« Les intrigues de genre sont en général de grandes intrigues qui insistent sur des révélations si étonnantes qu'elles en viennent parfois à renverser tout le sens de l'histoire. Mais bien sûr, ces grandes intrigues perdent une partie de leur pouvoir [car] dans une histoire de genre, le public sait généralement ce qu'il va se passer, et seul le particulier peut encore le surprendre. »

dixit John TRUBY

L'anatomie du scénario – Cinéma, littérature, série télé – nouveau monde éditions, 2010

La faiblesse constatée est indubitablement la linéarité des événements et le lien souvent très étroit entre les différents actants. Mais dénuées de fioritures, c'est justement là que le scénariste peut exercer son talent et se réappropriier le genre afin de réussir à surprendre son public, habitué au genre.

Et il est un choix supplémentaire qu'il est essentiel de prendre à cette étape de votre embryon de propos.

Inséparables, le genre s'accompagne de l'époque, car le premier induit, ou influe, parfois le second. Néanmoins, les contre-exemples existent, comme le péplum ou la croisade futuriste, ou encore le thriller moyenâgeux. Ce sont des associations rares, mais elles existent.

Ensemble, ces deux notions permettront la réalisations de nombreuses autres étapes, comme le **Réseaux de symboles**, **La technologie** de la fiction (soit liée au genre, soit liée à l'époque, soit aux deux), ou encore **Les mœurs** (même si elles peuvent être remaniées ou inventées).

Les erreurs « temporelles »

S'il existe très souvent l'erreur jugée stupide de l'anachronisme lié à la technologie, il en existe d'autres dont les jeunes scénaristes sont bien moins sensibles, et à dire vrai, bien moins sensibilisés.

En effet, notoirement lors d'un respect de l'époque telle que peut la décrire l'Histoire, d'autres fautes – à mon sens bien plus graves – sont commises. Tout comme l'on peut considérer que certains arias du passé sont aujourd'hui caduques ou moindres (comme la dangerosité d'une traversée de la mer ou le manque de lumière passé 21h), il est bien erroné de croire que les jugements d'aujourd'hui resteront ceux de demain et sont reflétés par ceux d'hier. Cela pour deux raisons essentielles :

- Le scénariste n'est pas historien,
- Le scénariste n'est pas prédicateur.

Pour une fiction que l'on nommera *historique*, reproduisant des faits écrits, ou *partiellement historique*, s'inscrivant au sein de réalités historiques, il ne faut pas perdre de vue que ce qui outrageait ou extasiait les peuplades de l'antiquité, du moyen âge, de la renaissance, etc. n'ont pour beaucoup plus le même impact sur les contemporains que nous sommes. Aussi est-il sans doute plus intelligent de penser son public-cible en s'accordant quelques libertés.

« Il est donc parfaitement absurde de porter un jugement sur des personnages du passé ; ils ne nous sont montrés *que* pour mieux nous permettre de nous juger nous-mêmes en nous comparant à eux. »

dixit John TRUBY

L'anatomie du scénario – Cinéma, littérature, série télé – nouveau monde éditions, 2010

Le processus d'écriture du scénario

Les valeurs puritaines ou les débordements religieux doivent être ré-abordées de façon à sensibiliser le public comme il l'a été lors des événements. Car rappelez-vous : là où il y a conte, il y a fiction, « adapter, c'est trahir » disait J.L. GODARD. Le seul, l'unique – et inattaquable devrais-je préciser –, détenteur des valeurs et codes moraux, c'est vous.

Pour une fiction que l'on qualifiera de *futuriste*, construisant un univers évolué dont le passé historique est sans lien ou à lien limité avec celui de notre présent, ou *de projection*, construisant un univers dont le passé historique serait semblable à celui de notre présent, il ne faut pas faire l'erreur de tomber dans une simulacre de prédiction, de vouloir imaginer ce qui sera vraiment.

« Quand on situe une histoire dans le futur, on donne à son public une autre paire de lunettes qui lui permet de faire abstraction du présent afin de mieux le comprendre. »

dixit John TRUBY

L'anatomie du scénario – Cinéma, littérature, série télé – nouveau monde éditions, 2010

Dans un cas comme dans l'autre, futuriste ou de projection, vous avez le droit à toutes les envolées possibles, à toutes les fantaisies même les plus improbables, tant qu'elles **reste** dans un contexte de **vraisemblance**, judicieusement amenées pour s'approprier son public-cible afin qu'il accepte votre monde. C'est alors que s'établira le « **pacte de croyance** » qu'évoque Jean Marie SCHAEFFER dans *Pourquoi la fiction?*, car tout n'est que leurre qu'accepte l'auditeur plus ou moins inconsciemment, dans et de par le processus d'écoute qu'il met en place.

Exemple et contre-exemple :

Dans des fictions comme Urban Revolution (Luneral) ou Xenosis (Trent), **un** attention toute particulière est apportée à la construction de l'espace-ambiance sonore, sans lequel le pacte de croyance serait plus difficilement établi.

À l'inverse, dans les créations de Shadwk ou Les Deux neurones de LSN, un simple son, même réducteur, nous fait nous dire "d'accord, on est à cet endroit là" parce que le but n'est pas l'ambiance/immersion, mais avant tout l'humour !

Crise et « Incident déclencheur »

Aussi appelée *nœud dramatique* ou *revirement*, la crise est événement décisif créée par **Le conflit** et dont les variations d'intensité vont évoluer l'action. Elle se caractérise par la mise à l'épreuve et du sujet, et de son degré de liberté dans le contexte du récit par l'intervention de son libre arbitre dans la prise de décision – ou la non-prise de décision – face à un choix crucial pour la tournure des événements. Autrement dit, elle est une **perturbation**. Plusieurs crises peuvent régir l'intrigue.

Il faut décomposer « incident déclencheur » en deux sous-unités : l'élément déclencheur et l'incident clef.

Exemple 1 :

Dans le premier volet du Seigneur des Anneaux, l'élément déclencheur réside en l'entier prologue qui nous apprend la création d'un maître anneaux, la grande guerre, jusqu'à la découverte de l'anneau par Bilbon qui le rapporte à la Comté.

L'incident clef, en revanche, pour le sujet qu'est, au départ, uniquement Frodon, est ce legs de l'anneau en guise d'héritage, qui engendrera toute la trilogie.

Le processus d'écriture du scénario

Élément déclencheur et incident clef sont aussi des crises, mais ils s'en distinguent par leur position dans le récit (respectivement : appartenant à la Situation initiale – et – clôturant la Situation Initiale et cause de la Force Transformatrice) et par leur ponctualité d'unité dramatique ; alors que la crise, quant à elle, peut être amenée à se répéter, établissant une progression dramatique qui amène – à la Dynamique d'Action, puis – à la Force Équilibrante.

Voici d'autres exemples d'élément déclencheur et d'incident clef.

Exemple 2 :

Élément déclencheur : capture de Jeanrob

Incident clef : destruction du QG de la DGSCÉ par les forces régulières Covenantes

La D.G.S.C.E. : Halo Delta (Luneral&Jamaiss)

Exemple 3 :

Élément déclencheur : nouvelles venues de aliens sur Terre (et moto version tricycle aussi)

Incident clef : saut dans le temps des aliens pour modifier l'Histoire humaine

Duke Niké (1) (Aslag)

S'il n'y a souvent qu'une *perturbation* principale, toute histoire est construite sur plusieurs perturbations secondaires temporaires, reflétant une multiplication de nervures comme autant de chemins qui furent probables à des instants *t* selon les choix du sujet-personnage, ce qui fit évoluer sa mentalité et/ou la vision qu'on avait de lui.

La perturbation se construit sur le modèle suivant :

État non-perturbé
Perturbation
Conflit ou Lutte
Réajustement
Amélioration ou détérioration humaine et morale

Tableau 13 : la perturbation dramatique

« Pour faire bouger les personnages, il leur faut donc une modification de leur tranquillité, de leur *statu quo* initial. Ce peuvent être des perturbations inévitables et liés aux plus élémentaires besoins de l'Homme : la faim, la soif, le froid, le besoin de sommeil – et pas forcément liées à l'activité de personnages antagonistes... »

dixit Michel CHION

Écrire un scénario – édition définitive – éd. Cahier du cinéma, 2007

Il faut, dit Eugène VALE, « si l'on veut créer une perturbation en associant deux éléments – leurs caractéristiques doivent s'attirer ou se repousser. La perturbation, ajout-il, c'est séparer les parties qui sont liées ou bien de forcer à coexister les parties entre lesquelles il y a répulsion. »

À présent que vous avez défini ces quelques étapes de votre propos en cours d'élaboration, enfin allez vous pouvoir vous attaquer à la rédaction et construction de votre empire.

Le processus d'écriture du scénario

Car si certaines étapes qui suivront pourront être éludées ou étudiées dans un ordre qui *vous* sera propre, il est de cette partie II une progression réfléchie et essentielle à la cohérence de votre univers.

« Trop de gens se mettent à écrire avec une vague idée en tête. Cela peut fonctionner sur une trentaine de pages, puis tout s'écroule. On ignore ce qui se passe ou quoi faire ensuite ; on ne sait pas où aller et on finit par s'énerver, dans la confusion et la frustration. Et dans la plupart des cas, on abandonne. »

dixit Syd FIELD

Scénario – Les bases de l'écriture scénaristique – éd. DIXIT ESRA

Prochaine partie : III/. Se lancer dans l'écriture. (à venir...)