



Ce qui suit n'est qu'une suite de points pour aider à CONSTRUIRE un scénario, l'écriture elle-même reste un long processus créatif et ce guide n'est là que pour aider avec la structure. Ne pas brimer le désir d'écrire, et ne pas ANALYSER À OUVRANCE. Ce qui suit n'est qu'un guide fluide et organique, rien n'est gravé dans la pierre. Cette fiche récapitulative est le fruit d'une série d'articles plus détaillés et publiés sur mon [blog](#).

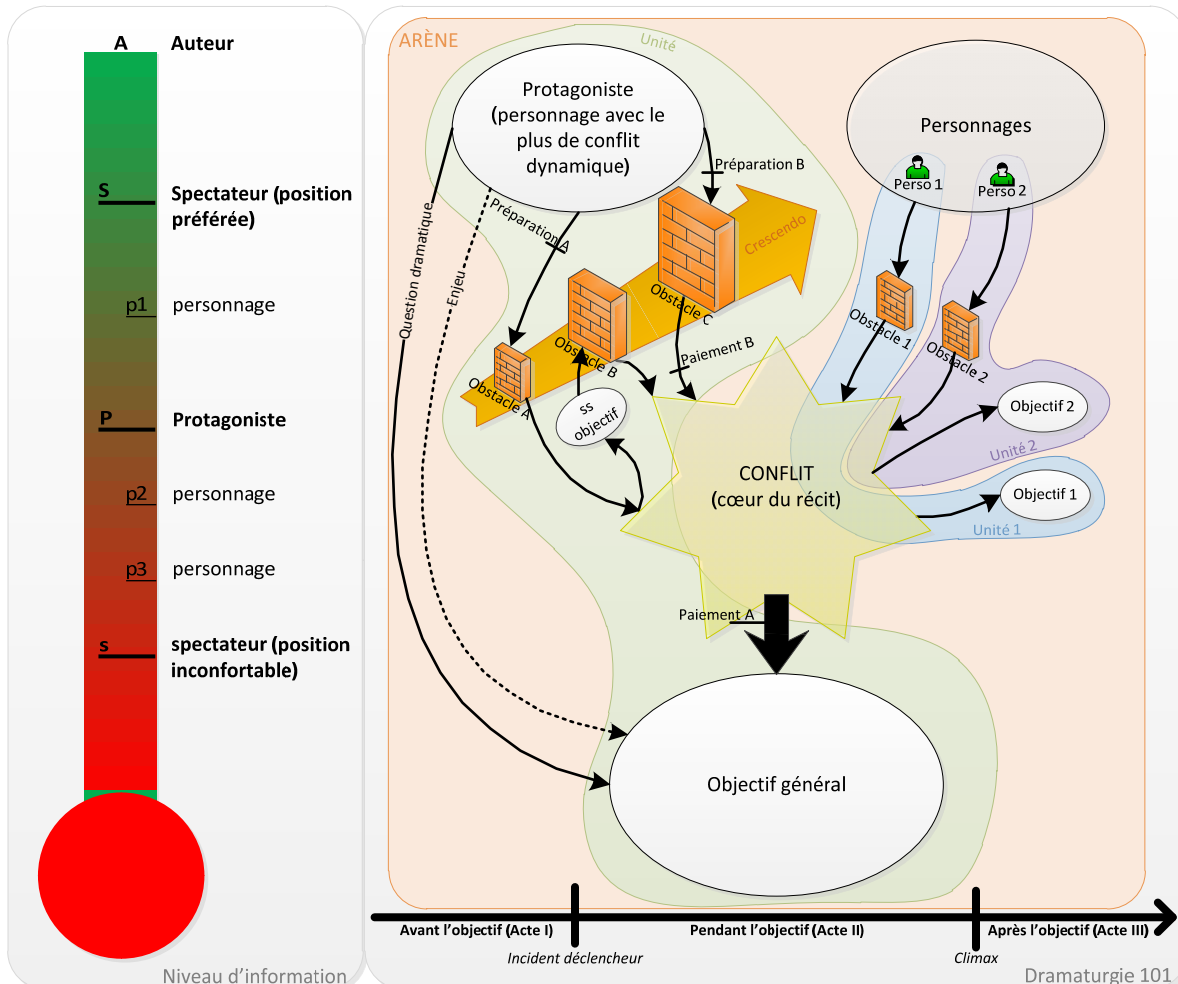
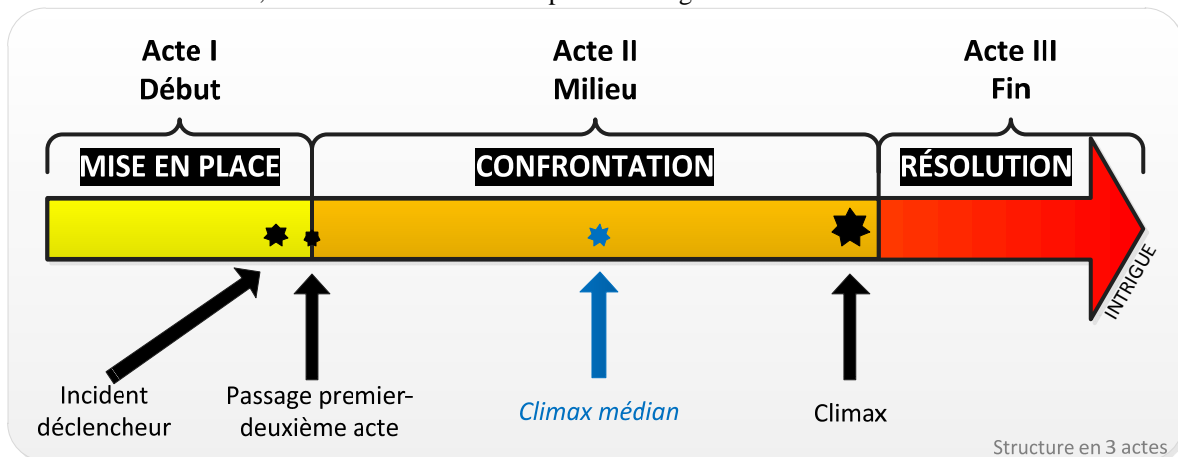
Ouverture - Les fondamentaux

1. **Conflit, action et émotion** : plus qu'un concept, un état d'esprit.

Dans le récit, tout est **conflit** (obstacles vs objectif) et **action**. Il faut du **conflit** (au sens large), car c'est ce qui fait vivre l'histoire, permet l'identification, et donc l'émotion. Attention cependant, **conflit** n'est pas forcément synonyme d'actions fortes type bagarres et poursuites, au contraire, ceci est la manière la plus faible de représenter du **conflit**.

Il faut aussi de l'**action** pour gérer ce **conflit** (encore une fois, au sens « agissements » du terme et non « agitation »). Le précepte « ne dites pas, montrez » est capital en scénarisation. Exposition, caractérisation, atteinte des objectifs, tout doit passer au maximum par une mise en **action** des personnages.

2. Structure en 3 actes, niveau d'information du spectateur et gestion du conflit.



Étape 1 - Faites-vous votre cinéma (le plan) ($\neq \infty$)

Savoir ce que l'on raconte, ne pas se disperser. Le scénario aboutit à un produit fini visuel, donc ne pas hésiter à « voir » l'histoire, les personnages, leurs actions, visualiser des scènes...

Prendre le temps de bien décanter le concept, le sujet, l'idée de base, afin qu'elle :

- Soit facile à comprendre
- Puisse tenir en une phrase ou deux
- Soit provocatrice/intéressante/accrocheuse
- Ait du caractère et du conflit
- Soit unique, mais avec des éléments familiers

Étape 2 - Bâtir le récit (les fondations) (1s)

Lister les éléments principaux du récit.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Titre • Pitches <ul style="list-style-type: none"> ◦ Pitch dramatique (résume l'action du récit) – Obligatoire ◦ <i>Pitch révélateur (résume le sens, la leçon du récit) - Facultatif</i> • Protagoniste • <i>Arène (facultatif)</i> • Incident déclencheur • Objectif général • Enjeu • Motivation • Autres personnages importants • Passage premier acte-deuxième acte • Sous-objectifs et moyens • Obstacles internes • Obstacles externes d'origine interne • Obstacles externes | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ironies dramatiques (facultatif)</i> • <i>Ironies dramatiques diffuses (facultatif)</i> • <i>Coups de théâtre (facultatif)</i> • <i>Point de non-retour (facultatif)</i> • <i>Climax médian (facultatif)</i> • Climax • Réponse dramatique • <i>Réponse révélatrice (facultatif)</i> • Troisième acte <ul style="list-style-type: none"> ◦ <i>Coup de théâtre du 3^e acte (uniquement si 3^e acte à structure enrichie)</i> ◦ <i>Climax du 3^e acte (uniquement si 3^e acte à structure enrichie)</i> ◦ <i>Réponse dramatique du 3^e acte (uniquement si 3^e acte à structure enrichie)</i> ◦ <i>Troisième acte du 3^e acte (uniquement si 3^e acte à structure enrichie)</i> |
|--|---|

Étape 3 - Créer les personnages (la main d'œuvre) (1j/personnage)

- Ne pas bâcler la caractérisation des personnages secondaires.
- En même temps, ne pas analyser à outrance. Il faut simplement les comprendre pour pouvoir les faire agir de manière cohérente avec eux-mêmes.
- Un personnage qui marque est un personnage qui ne se comporte pas comme tout le monde.
- L'antagoniste doit paraître bien plus fort que le protagoniste.

Pistes à suivre :

Sociologie		
Date et lieu de naissance	Vie familiale	Profession / Environnement de travail
Racines ethniques	Casier judiciaire	CV
Croyances religieuses	Occupations	Statut social / Possessions
Opinions politiques	Hobbies	Biographie (brève)
Affiliations à des groupes, réseaux	Éducation	
Psychologie		
Peurs/Phobies	Complexes	Valeurs
Superstitions	Problèmes personnels	Ambitions
Secrets	Type d'intelligence	Motivations
Tempérament	Imagination	Addictions
Troubles de la personnalité	Habitudes	Préjugés
Inhibitions	Morale	
Physionomie (partie la moins importante puisque principalement liée à l'acteur qui jouera le rôle)		
Sexe	Charisme	Force physique/endurance
Poids/taille	Apparence	Agilité/souplesse
Cheveux/yeux	Marques/cicatrices	Santé
Voix	Habillement	

Étape 4 - Développer le récit (la charpente) (1j)

Développer les éléments des fondations sur environ 4 pages (1+2+1) en retraçant les actes, les nœuds dramatiques, l'objectif et les enjeux, le tout pour les principaux personnages.

Une fois passé l'élément déclencheur, ce sont les actions du protagoniste essayant de surmonter ses obstacles qui devraient lui en ajouter d'autres, et non simplement survenir d'eux-mêmes.

Les conflits doivent aller croissant (en force, pas spécialement en nombre).

Ce petit récit doit répondre à plusieurs questions :

- L'objectif est-il clair ?
- Les obstacles (et donc le conflit) sont-ils bien définis ?
- Y aura-t-il une réponse émotionnelle à l'histoire de la part du public ?
- L'histoire n'est-elle pas trop prévisible ?
- Les événements sont-ils cohérents et plausibles (pas forcément possibles, mais réalistes selon les critères de l'univers dépeint) ?

Lexique

Acte = voir « *Structure en trois actes* »

Action = au sens *Général* : ensemble des agissements du *Protagoniste* pour atteindre son objectif. Au sens *Local* : ensemble des agissements d'un personnage pour atteindre son *Objectif Local*.

Arène = au sens *Général*, il s'agit de l'univers (spatio-temporel) où va majoritairement évoluer le *Protagoniste* au long du *Deuxième acte* (elle peut alors être assez générique). Au sens *Local*, il s'agit d'un décor significatif pour une séquence ou une scène (elle doit alors être spécifique et être exploitée au mieux par l'*Action*).

Caractérisation = création des *Personnages*. Pas au sens « fiche signalétique » du terme, mais au sens « mise en avant de leur personnalité ».

Climax = c'est le *Nœuds dramatique* qui apporte la *Réponse dramatique* de l'*objectif Général*. Après le climax débute le *Troisième acte*.

Climax médian = avec certaines structures d'*Action (Deuxième acte)* en deux parties, il peut y avoir un *Nœuds dramatique* particulier appelé le climax médian qui sépare les deux parties distinctes de l'*Action* (vol + fuite, évvasion + vengeance...) Généralement au milieu du *Deuxième acte*, le climax médian relance l'*Action* (attention, l'*Objectif* reste le même, il y a respect de l'*Unité d'action*).

Conflit = le conflit naît et se construit par l'opposition entre un *Objectif* et les *Obstacle* qui jalonnent la route pour atteindre ledit *Objectif*. Il peut être « statique » (le personnage reste passif) ou « dynamique » (le personnage réagit). Le second doit être le plus utilisé pour dynamiser un *Récit*.

Coup de théâtre = c'est un *Nœuds dramatique* qui prend le spectateur par surprise (et éventuellement les personnages aussi). En cela, c'est un peu comme si cette fois nous étions les victimes d'une *Ironie dramatique* (on nous a caché des choses).

Crescendo = construction du *Récit* qui place des *Obstacle* (et donc du *Conflit*) croissants sur la route du *Protagoniste*.

Deus ex machina = événement inattendu et improbable qui vient aider le *Protagoniste* à surmonter un *Obstacle*. Autrement dit : un manque flagrant de *Préparation*, une forme à éviter donc.

Deuxième acte = voir « *Structure en trois actes* »

Diabolus ex machina = événement inattendu et improbable qui vient barrer la route du *Protagoniste* sans raison apparente. S'il peut être utilisé dans le *Premier acte* comme *Incident déclencheur*, il est à bannir par la suite pour les mêmes raisons que le *Deus ex machina* : c'est un manque de *Préparation*.

Dynamique = type de *Conflit* contre lequel un *Personnage* agit ou réagit.

Enjeu = ce qu'un *Personnage* a à perdre ou à gagner s'il atteint son *Objectif*. Par exemple, dans une course de voiture, l'*Objectif* est de gagner, l'enjeu est la récompense du vainqueur (argent, gloire, ou femme si l'on en croit certains publicistes machos des années 90).

Externe = se dit d'un *Obstacle* qui n'a rien à voir avec le *Personnage* auquel il barre la route. Il est le facteur d'événements extérieurs au *Personnage* (catastrophe naturelle, accident fortuit, maladie...). Ce sont les *Obstacle* les plus « faibles » en terme de dramaturgie, car non induits par le *Personnage* lui-même. Attention, l'*Obstacle* externe d'origine *Interne* est une variante où la cause est pour partie liée aux agissements du *Personnage* (si la maladie est un cancer et que le *Personnage* est un gros fumeur par exemple).

Fantôme = événement passé qui hante un *Personnage*.

Général = *global*, à l'échelle du *Récit* au complet (par opposition à « *Local* »).

Global = voir « *Général* ».

Histoire = Des faits relatés à autrui. Contrairement au *Récit*, l'histoire est factuelle.

Incident déclencheur = C'est le *Nœuds dramatique* unique (ou résultant d'un groupe de nœuds liés les uns aux autres vers un apogée) qui oblige le *Protagoniste* à adopter une ligne de conduite particulière différente de sa routine. Il est crucial, c'est lui qui plonge le *Protagoniste* dans le *Deuxième acte* en l'obligeant à se fixer un *Objectif*.

Interne = se dit d'un *Obstacle* dont la source est le *Personnage* lui-même de par sa *Caractérisation* ou ses agissements. Ce sont les *Obstacle* les plus « forts », car ils forcent le *Personnage* à se dépasser ou surmonter ses erreurs.

Ironie dramatique = Il y a ironie dramatique lorsque nous savons quelque chose qu'un *Personnage* (la victime de l'ironie, mais pas forcément le *Protagoniste* lui-même) ignore. Cette ironie dramatique peut être standard (nous avons clairement été informés de l'élément qu'ignore la victime) ou diffuse (nous n'avons pas été explicitement informés dans le *Récit*, mais étant nous même en dehors de celui-ci, nous nous doutons de quelque chose que la victime ne peut pas, elle, deviner). Exemples : nous sommes au fait de la durée de l'œuvre, pas le *Personnage*, nous savons donc que l'histoire ne se finit pas au bout de trente minutes, pas lui. Nous avons notre culture, un *Personnage* situé dans le passé ne l'a pas, nous avons donc un avantage sur la tournure des événements historiques à venir, ou découvertes scientifiques qui seront faites dans le futur du *Personnage*...

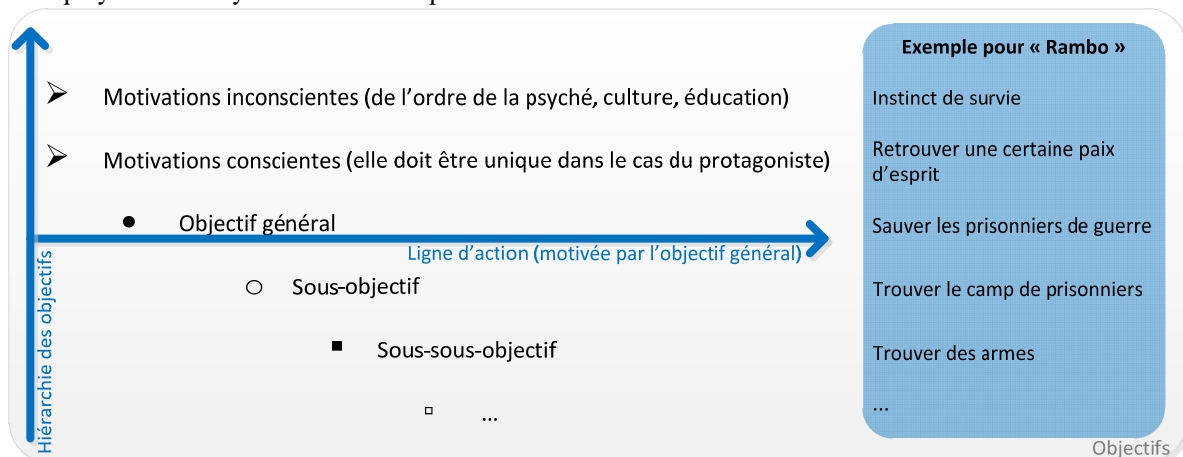
Local = accent sur une partie, une scène, ou un *Personnage* du *Récit* (par opposition à « Général »).

Motivations = Intérêt du *Personnage* lié aux *Enjeu*. Élément au plus haut de la hiérarchie en termes d'*Objectif*. (cf « *Objectif* »)

Moyens = C'est tout ce qui peut être utilisé pour atteindre un *Objectif*.

Nœuds dramatiques = ils représentent les tournants du *Récit* et modifient l'*Action* du *Protagoniste*. Certains d'entre eux sont uniques et distincts dans la structure (l'*Incident déclencheur*, le *Passage premier acte-deuxième acte*, le *Climax*...)

Objectif = But à atteindre pour un ou plusieurs *Personnage*. Indispensable vecteur de *Conflit* lorsqu'opposé aux *Obstacle* qui y mènent. Il y a une hiérarchie précise :



Ne pas confondre « *Motivations* » (qui peuvent être vagues) et *Objectif* (qui doivent être précis).

Obstacle = Parce que rien n'est plus fort que les *Obstacle* qui se dressent devant nous à cause de nous-mêmes ou de nos propres actions, les obstacles *Interne* ou d'origine *Interne* sont les plus intéressants. Note : ne pas sous-estimer l'importance du phénomène « compte à rebours » même au sens large, une limite temporelle est un sacré *Obstacle* pour bâtir *Conflit* et *suspense*.

Paiement = moment où un élément particulier du *Récit* (objet, geste, dialogue, situation...) prend un sens particulier dû à la *Préparation*.

Passage premier acte-deuxième acte = *Nœuds dramatique* particulier qui peut être discret (voir fondu avec l'*Incident déclencheur*), mais n'en reste pas moins capital. Il marque le moment où le spectateur a le sentiment que l'*Action* démarre, c'est un tournant décisif pour le *Protagoniste*.

Personnage = toute entité fictive qui possède un *Objectif* (humain, animal, objet...)

Point de non-retour = c'est un *Nœuds dramatique* particulier (pas forcément *Incident déclencheur*, *Passage premier acte-deuxième acte*, ni *Climax*) qui dans certains *Récit* indique un moment déterminant de l'*Action* à la suite duquel un retour à la normale n'est plus possible.

Premier acte = voir « *Structure en trois actes* »

Préparation = consiste à rendre vraisemblable, prévisible ou signifiant une information ou un événement en le présentant en amont.

Protagoniste = Personnage qui subit le plus de *Conflit Dynamique*. Peut aussi être un groupe de personnes, mais avec le même *Objectif Général*.

Question dramatique = c'est la question « le *Protagoniste* atteindra-t-il son *Objectif* » que se construit le spectateur.

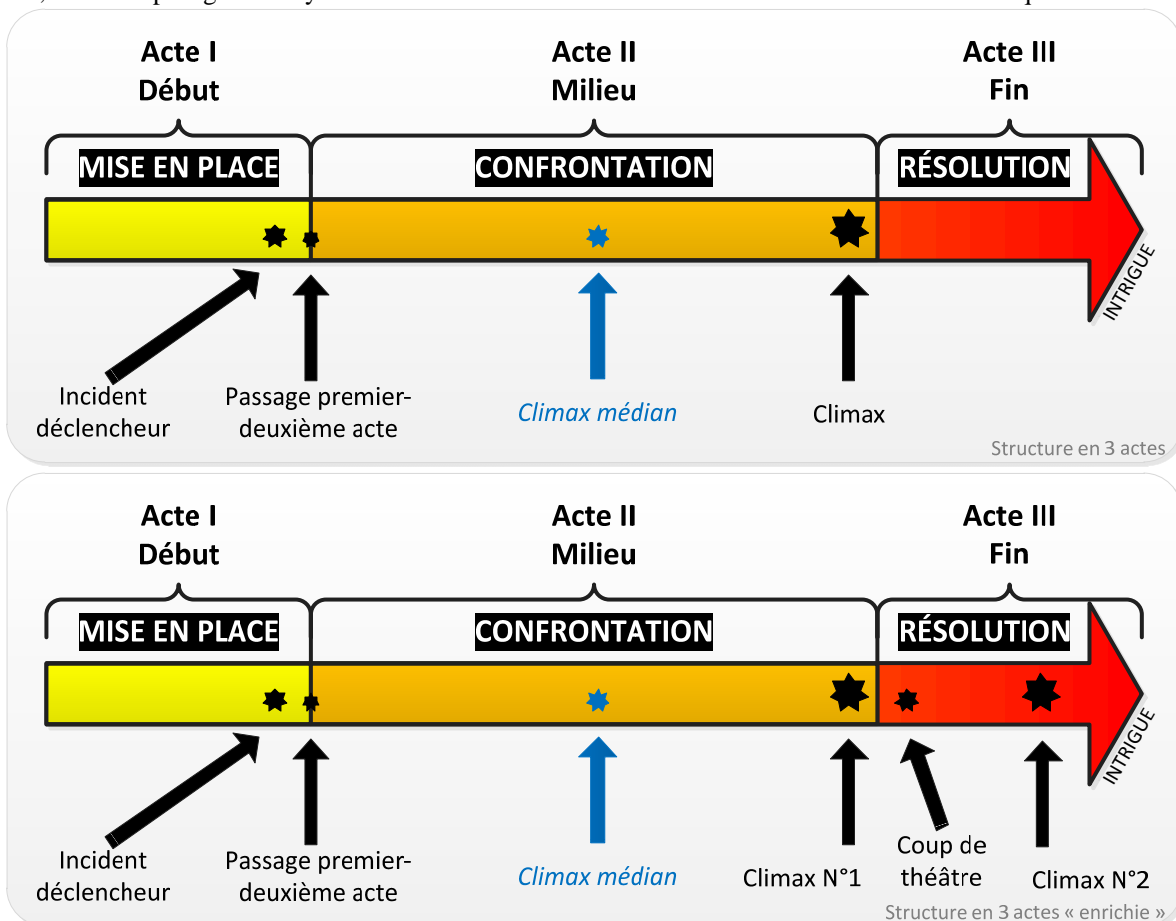
Récit = Séquençage et ordonnancement particulier des faits relatant une *Histoire*. (Choix de l'angle de vue de l'*Histoire*, donc souvent, du *Protagoniste*). Le récit « raconte » l'*Histoire*, c'est un parti pris de celle-ci.

Réponse dramatique = C'est la réponse à la *Question dramatique*. Elle est soit positive (*Objectif Général* atteint), soit négative (*Objectif Général* abandonné ou non atteint). À noter la présence d'une seconde *Réponse dramatique* dans le cas d'une structure de *Récit* enrichie (cf « *Structure en trois actes* »)

Sous-objectifs = (cf *Objectif*)

Statique = type de *Conflit* qui laisse le *Personnage* passif (un deuil par exemple).

Structure en trois actes = C'est la structure classique du *Récit* occidental. C'est vieux comme les Grecs, à savoir Aristote, et non l'apanage d'Hollywood comme voudraient nous le faire croire nos cousins d'Amérique.



Suspense = tension générée chez le spectateur par rapport à l'incertitude de la *Réponse dramatique*.

Troisième acte = transition entre la fin de l'*Action* et la fin du *Récit*, c'est l'endroit où boucler toutes les questions et sous-intrigues encore ouvertes après le *Climax*. C'est aussi la place pour donner une idée de l'avenir des *Personnage*.

Unité d'action = principe qui consiste à imposer que chaque scène se focalise sur le problème posé par l'*Objectif* du *Protagoniste*. En scénarisation, il ne doit pas y avoir de digression. Autrement dit, se méfier des sous-intrigues. S'il y en a, elles doivent avoir une incidence sur l'intrigue principale et non développer des histoires parallèles indépendantes.