



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](#).

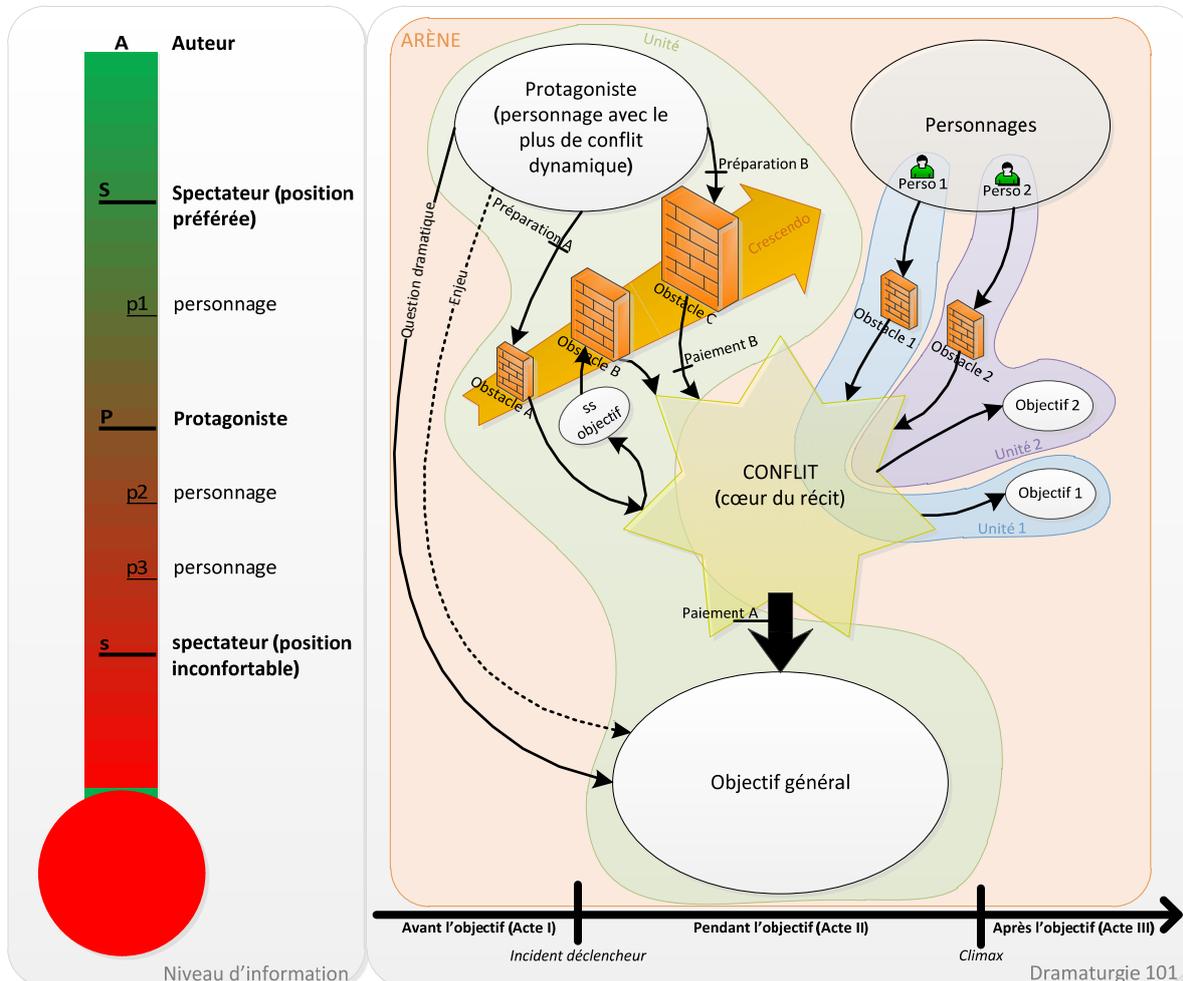
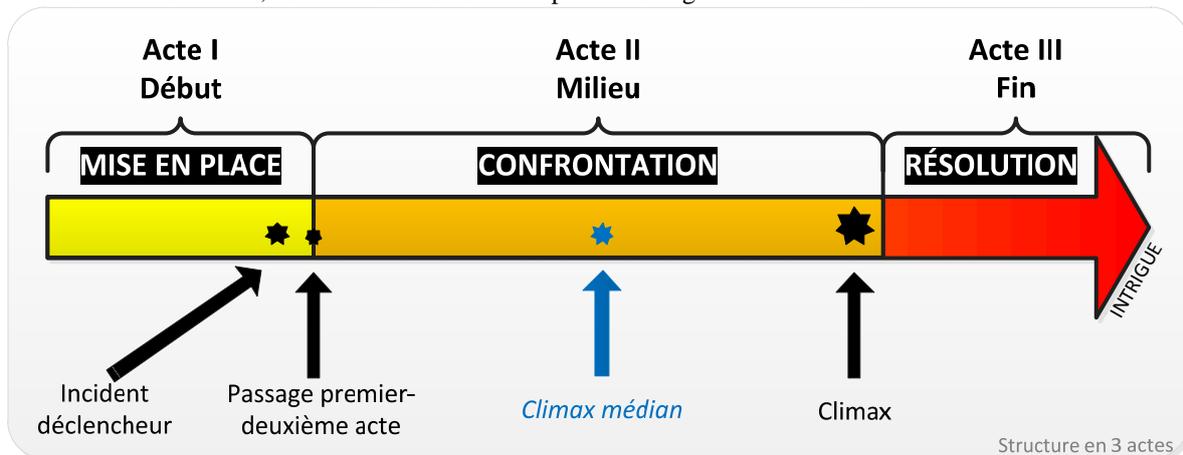
Ouverture - Les fondamentaux

1. Conflit et action : 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. Attention cependant, **conflit** n'est pas forcément synonyme d'action forte type bagarre et poursuite, 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.



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, évasion + 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*...

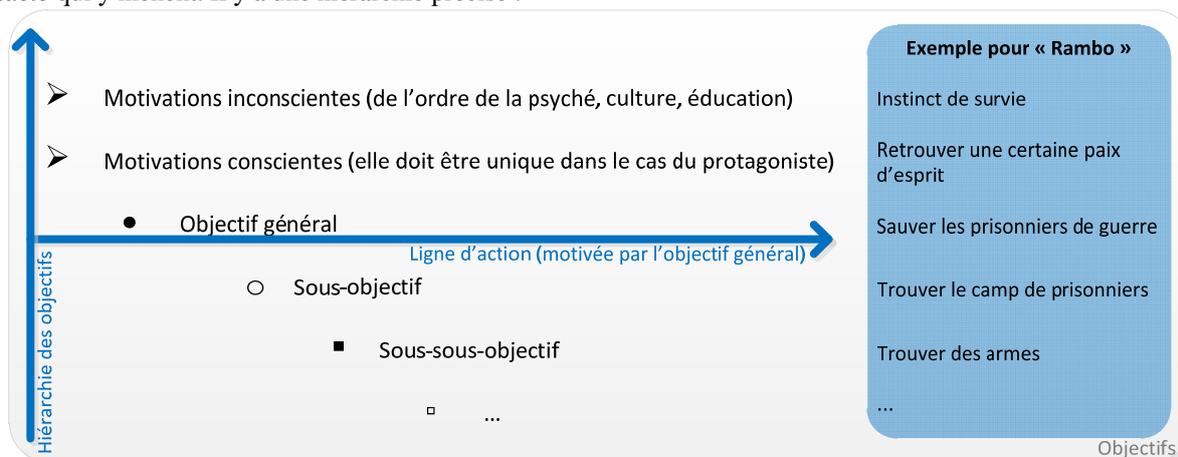
Local = accent sur une partie, une scène, ou un *Personnage* du *Récit* (par opposition à « Général »).

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.

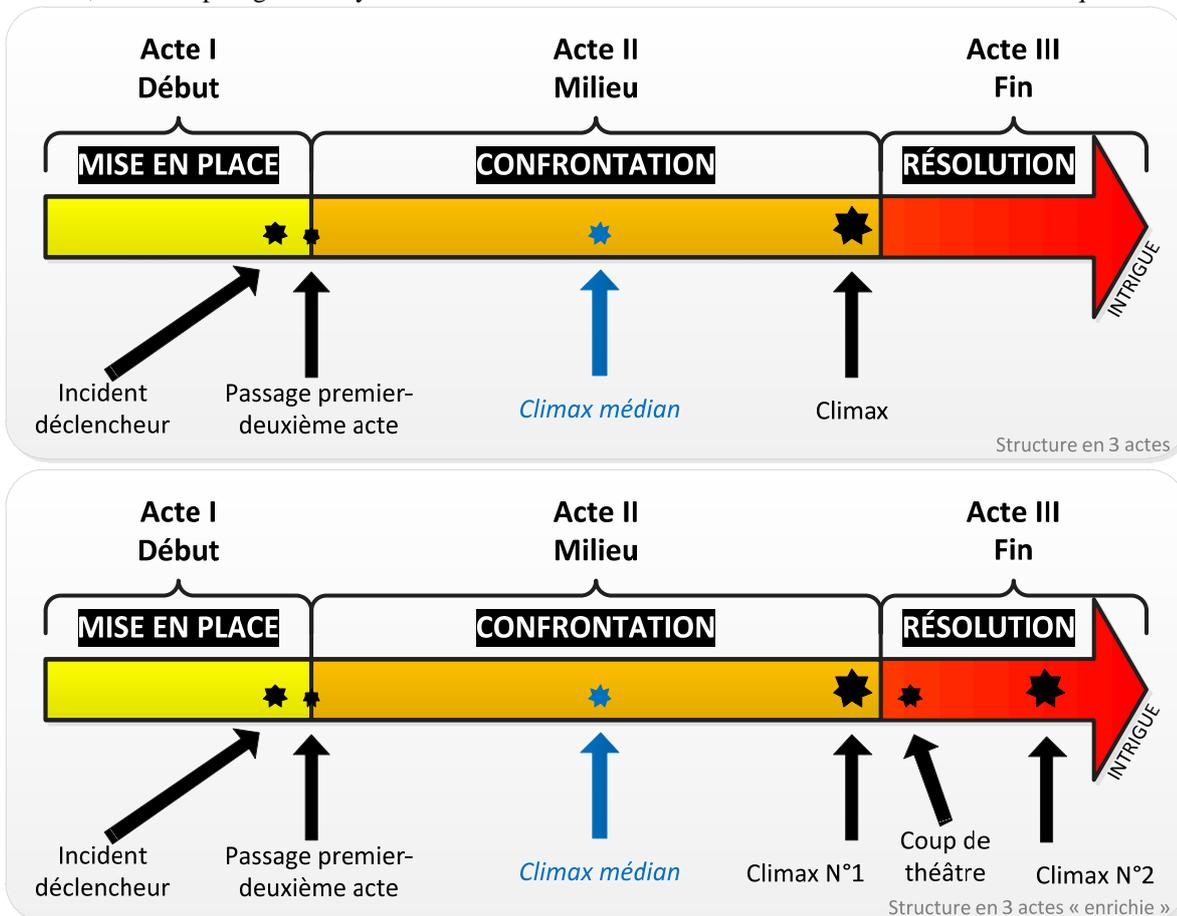
Récit = Séquençage et ordonnancement particulier des faits relatant une *Histoire*. (Choix de l'angle de vue de l'*Histoire*, donc souvent, du *Protagoniste*). Le récit « raconte » l'*Histoire*, c'est un parti pris de celle-ci.

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.

Auteur : Kanata