

Extrait du livre

L'invention du scénario

Luc Dellisse

Cet ouvrage a été publié par
Les Impressions Nouvelles

Pour plus d'informations :
www.lesimpressionsnouvelles.com
info@lesimpressionsnouvelles.com

Luc Dellisse

L'Invention du scénario

Prévoir, structurer et vérifier un récit

LES IMPRESSIONS NOUVELLES

« RÉFLEXIONS FAITES »

Pratique et théorie

« Réflexions faites » part de la conviction que la pratique et la théorie ont toujours besoin l'une de l'autre, aussi bien en littérature qu'en d'autres domaines. La réflexion ne tue pas la création, elle la prépare, la renforce, la relance. Refusant les cloisonnements et les ghettos, cette collection est ouverte à tous les domaines de la vie artistique et des sciences humaines.

Cet ouvrage est publié
avec l'aide de la Communauté Française de Belgique.

Illustration de couverture :
Jean Yanne dans *Regarde tomber* de Jacques Audiard. © DR.
Remerciements à la photothèque de Positif.
Graphisme : Millefeuille

Les Impressions Nouvelles
12 rue du Président – 1050 Bruxelles – Belgique
www.lesimpressionsnouvelles.com

« Comme un morceau de cire entre mes mains elle est,
Et je puis lui donner la forme qui me plaît. »

Molière, *L'École des femmes*

INTRODUCTION

Pourquoi un scénario ?

Presque toutes les opérations de l'esprit impliquent un scénario.

De même, toute entreprise individuelle consciente et toute action collective concertée constituent des projets, des stratégies – donc des « scénarios » – régis par les règles narratives, à l'instar du cinéma.

Prévoir, structurer, vérifier sont les trois étapes pour apprendre à mieux maîtriser les champs de force d'une création en cours.

Le scénario est l'art d'utiliser consciemment ces trois étapes. Et de les appliquer à des objets explicites, issus de notre expérience et de notre imagination, de façon à organiser un univers relatif mais cohérent.

Par où commencer ? Comment mettre en forme ses premières esquisses ? Que faire pour donner une nécessité à un ensemble de situations imaginaires ? D'où naîtra leur cohésion ? Comment trouver une fin plausible et conforme aux enchaînements du récit ?

On se propose d'apporter à ces interrogations des réponses simples et claires, de façon à constituer une sorte de petite grammaire scénaristique. Certains éléments de cette réflexion appartiennent à l'usage courant, mais sont ici reformulés et redéfinis. D'autres sont inédits, et mêmes prospectifs.

Les pistes inédites ne sont pas les moins nécessaires. La pratique du scénario est un champ de découvertes sans fin.

Les problèmes dont on croyait avoir fait le tour révèlent soudain un aspect nouveau et imprévu. Des questions qu'on ne voyait plus, tant elles semblaient évidentes, retrouvent une acuité inattendue. Il faut sans cesse remettre à jour ses certitudes et ses pratiques.

D'ailleurs, même sans chercher à innover, on échappe difficilement aux surprises qui naissent des ressorts de l'imaginaire et des aléas de l'écriture. L'important est de ne pas accorder, à ces nouveautés éventuelles, une importance excessive. Tout est toujours vieux et neuf à la fois.

La scénarisation n'est pas l'art de créer des formes neuves, mais celui de combiner tous les éléments de sa création pour leur donner une solidité formelle.

Cet ouvrage vise donc surtout à fournir des instruments commodes pour apprendre à construire une histoire.

On n'échappera pas, pour autant, à une réflexion plus globale : un scénario, au sens strict du terme, est-il possible ? Peut-on vraiment organiser l'invisible ? Quelle est cette théorie de la création qui suppose qu'une œuvre puisse être décrite avant d'être réellement entamée – par une sorte d'anticipation critique consistant à dresser la carte d'un continent qu'on n'a pas encore exploré ? Et cette anticipation, si elle est possible, ne risque-t-elle pas de pousser son auteur, soit vers l'arbitraire, soit vers le développement mécanique d'une idée de base ?

Il importe donc de bien comprendre qu'on n'invente jamais que le réel : celui de personnages constitués, celui de situations entrevues ou vécues, celui de ses propres sentiments et de son propre vécu – sous divers masques.

De même que dans la vie, il n'existe pas, en matière de scénario, de théories en soi, ni de règles intangibles, fonctionnant indépendamment des personnes, des lieux

ou des circonstances. Le scénario n'a de sens que s'il s'applique à un projet concret, s'il s'attache aux rapports entre des personnages en situation.

D'où l'importance d'envisager à la fois la question de la forme (qu'est-ce qu'un argument, qu'est-ce que le protagoniste, quand y a-t-il un effet « téléphoné » ?) et celle du sens (importance de mettre les règles au service de la création, de ne pas croire à l'existence de recettes, et même dans le cas d'une commande, d'essayer toujours de définir en priorité la place du plaisir).

En matière de scénario, on entend souvent dire : il ne faudrait jamais commencer à écrire sans savoir où l'on va. Il y a dans cette proposition une justesse apparente, et une confusion intrinsèque. Le travail scénaristique ne consiste pas à accoucher placidement d'une histoire dont on connaîtrait d'avance les détails. Il sert justement à envisager, à partir d'un point de départ considéré comme un postulat, tous les développements, tous les choix possibles, renonçant à la plupart, finissant par n'en retenir chaque fois qu'un, quitte à le remettre encore en cause, jusqu'au moment où l'intrigue s'est dessinée de bout en bout. On peut donc essayer cent pistes différentes, les effacer, les reprendre, les faire bifurquer. On n'est limité que par le temps et par l'envie ou la nécessité d'aboutir.

Entreprise pragmatique par essence, qui repose sur le fait que le scénario est évidemment un outil plus souple et moins coûteux que la direction d'acteurs, ou l'improvisation dirigée sous l'œil d'une caméra. C'est le tournage du film qui doit être entièrement conçu et orienté avant de commencer (du moins quant au contenu des scènes, car la part d'improvisation du réalisateur demeure fondamentale pour ce qui est du ton, du style et du point

de vue). Le scénario, lui, est rature sur le vif, construction et déconstruction permanentes. Sa forme et son éclat sont relativement accessoires. Il est au service d'autre chose que lui-même, de l'œuvre à venir.

C'est la raison pour laquelle le scénario ne s'adresse au fond qu'aux professionnels, c'est-à-dire à tous ceux qui veulent s'emparer de cet outil pour raconter une histoire – que ce soit leur métier ou leur loisir.

Le point de comparaison le plus simple qu'on puisse trouver est celui de la partition musicale. Une partition, suite de signes noirs et blancs sur des portées, ne dit pas grand-chose aux profanes ; mais il n'est pas de concert ou de disque qui ne repose plus ou moins directement sur son existence.

Simplement, ces signes codés – partition ou scénario – sont la part invisible de l'œuvre. Ni l'auditeur de musique, ni le spectateur de théâtre ou de cinéma, n'a devant lui, tandis que l'œuvre se déroule, ce document spécialisé où le contenu et la forme de l'œuvre ont été rigoureusement prévus.

On dispose en réalité d'un instrument magnifique pour inventer et raconter une histoire : mais non pour la « mener à bien ». Le scénario est l'étape technique d'un projet en cours. Il n'est pas ce projet lui-même. Il n'est pas une œuvre en soi.

Première partie
RACONTER

La motivation

Une question qui n'est presque jamais posée, et dont la réponse ne va pourtant pas tout à fait de soi : pourquoi voulez-vous écrire un scénario ?

Êtes-vous conscients de la spécificité de cette écriture ?

Êtes-vous assurés que votre amour-propre d'auteur trouvera son compte dans cette entreprise collective où les autres participants (réalisateur, producteur, parfois comédiens) ont tous leur mot à dire ?

Votre projet implique-t-il forcément une concrétisation visuelle, obtenue par le jeu des acteurs, le choix des images, le rôle des machines ?

L'attrait du cinéma, de la télévision, voire de la bande dessinée ou de la vidéo, est-il suffisamment fort pour vous faire passer sur tous les obstacles liés, non pas seulement à l'écriture, à la création, mais au simple fait que vous n'êtes pas seul maître à bord, seul auteur de l'œuvre finale, seule subjectivité prise en compte ? Que vous n'êtes qu'un rouage d'une machine complexe ?

Il faut aimer les interventions extérieures, les remises en cause, les dérives du projet initial, pour vouloir être scénariste.

Sans quoi, mieux vaut sans doute écrire un roman : dans ce cas vous n'aurez qu'un interlocuteur direct, l'éditeur. Il prendra ou ne prendra pas votre manuscrit. Mais il ne se mêlera pas de vous le faire repenser et réécrire vingt fois.

Et vos personnages ne vous demanderont pas de modifier leurs répliques...

La question de savoir si on veut écrire un scénario et non un roman n'est pas du tout théorique ou oiseuse.

Combien de candidats scénaristes sont des romanciers en herbe fourvoyés.

Il faut donc que dès le début, vous soyez conscients de la portée de votre écriture et de ses implications.

Dans le cas d'un scénario de long métrage, vous vous lancez dans une entreprise qui peut durer un an ou davantage. Vous y engagez votre temps, votre conscience, et la maîtrise de votre projet.

Vous aurez à défendre, argumenter, modifier, sacrifier vos plus belles trouvailles.

Le but de ce livre n'est pas de faire passer un test, ni de décourager les vocations : mais l'écriture effective et efficace d'un scénario doit reposer sur une nécessité forte, et non sur un malentendu.

Qu'est-ce qu'un récit ?

Un récit n'est pas une simple histoire. Un récit est une histoire organisée et menée à bien.

Dans un récit, il y a autre chose que les matériaux bruts et pêle-mêle d'une histoire : il y a en outre tous les éléments de construction, de direction, d'enchaînement des faits et de résolution.

Il n'y a place ni pour le flou (tout doit être perceptible), ni pour les coïncidences (tout doit être cohérent ou préparé).

Le terme intrigue s'impose lorsque tous les éléments ont trouvé leur juste place, sans séquences inutiles, sans aucune perte d'énergie ou de sens ; lorsque le récit est parfaitement structuré.

Le choix et la vérité du sujet

Le choix du sujet n'est pas forcément personnel et spontané. Dans le cadre d'une entreprise collective comme le cinéma, il lui arrive plus souvent de dépendre d'une commande, ou d'une discussion entre divers partenaires.

Mais dans tous les cas, il met en jeu ce que vous êtes, et ce que vous êtes désireux ou capable d'écrire.

Car même dans le cas d'une commande, dans l'hypothèse assez fréquente où le sujet, certains personnages, voire des récurrences et des consignes, vous sont fournis et imposés, vous serez obligés de les intérioriser, de les habiter, de leur donner du sens et de la couleur en les mêlant à votre imaginaire et à votre sensibilité.

Il faudra de plus que ces éléments obligés coexistent avec d'autres que vous fournirez vous-même, qui proviendront de votre propre fonds, et où votre style, vos goûts, votre perception du monde trouvent à se manifester.

Surtout, il faudra que le récit qui résultera de la combinaison de ces éléments extérieurs et intérieurs corresponde réellement à votre projet global, lié à l'acte d'écrire. Car si le scénario est appelé à être un jour votre métier, ce n'est pas un métier neutre et purement fonctionnel : on y joue avec du sens, des émotions – et une certaine part de vérité.

Ce qui compte en dernier ressort, c'est votre raison profonde d'écrire, et non votre aptitude à écrire n'importe quoi.

Choisissez, chaque fois que c'est possible, de travailler sur une histoire dans laquelle vous puissiez glisser votre savoir et votre univers.

Ne perdez pas de vue que s'il y a commande, vous pouvez y imprimer votre marque, la tirer vers vous.

Subvertir une commande, ce n'est pas écrire autre chose que ce qu'on attend de vous : c'est la rendre compatible avec ce que vous cherchez à faire, avec l'image que vous voulez donner du réel.

Le sujet n'est rien, le traitement est tout. Les chefs-d'œuvre en fournissent régulièrement la preuve. Quoi de moins attirant qu'une errance de motels en campus ? Quoi de moins « identifiable » qu'un pédophile triste ? Et pourtant, quoi de plus jubilatoire que *Lolita* (avec une supériorité du roman de Nabokov sur le film de Kubrick), récit dont l'errance est le style et la pédophilie le sujet ?

Que vous puissiez ou non choisir les paramètres de base de votre scénario, c'est par la façon de le traiter et plus encore, par la résonance que vous accorderez aux événements, aux personnages, que vous aurez le pouvoir d'écrire un récit en lui donnant sa vérité.

Bien entendu, vous n'avez pas intérêt à choisir ou à accepter un sujet qui vous serait trop étranger ou trop antipathique.

L'écriture d'un scénario, avec ses différentes étapes et ses différentes versions, dure longtemps. Il faut s'organiser pour la distance, et aimer assez son sujet pour le garder, le nourrir, le temps qu'il faudra.

Pourra-t-on conserver jusqu'au bout une vraie sympathie avec son histoire, ses méandres et toutes ses implications ? Le problème est crucial, et se pose d'ailleurs avec la même acuité pour le rapport avec le protagoniste, avec les décors, avec les principales circonstances de l'action.

Il y a, dès qu'on s'attelle à un nouveau scénario, une éternelle question qui se pose, une question consubstantielle à l'écriture : entre tant d'histoires qui pourraient être racontées, et par tant d'être humains, pourquoi celle-ci ? Et en quoi, si c'est moi qui la raconte, sera-t-elle différente de toutes les autres ? Question qui ne peut recevoir de réponse définitive, mais qui permet, au moment de commencer, de mesurer la force de son désir.

Trouver le point de départ

À l'origine d'un scénario, il y a l'envie de raconter une histoire.

Ceci distingue déjà le scénario des autres formes d'écriture. Ainsi, la poésie, qui est l'art de jouer avec les sonorités et les images verbales, ou le roman moderne, qui selon la définition de Louis-Ferdinand Céline, a pour objet « le rendu émotionnel », s'attachent à produire avec les mots un résultat artistique global. Tandis que le scénario a pour objet unique de « résumer à l'avance » une histoire complète.

Toute autre motivation que celle de raconter une histoire voue un scénario à l'échec.

On ne parle pas ici de l'ambition créatrice, mais de la fonctionnalité du scénario : il ne sert pas à montrer, à

expliquer, à argumenter, mais à permettre à une histoire de s'accomplir efficacement.

De cette histoire qui n'existe pas encore, la première apparition ne peut être qu'une perception diffuse : une couleur brutale, une course dans un labyrinthe, une traversée des apparences, une chasse à l'homme, un piège psychologique, une rencontre amoureuse, un climat d'enfance...

Impression qui peut être suffisante pour savoir « où on veut aller », mais qui en soi, est incapable de nous fournir un point de départ concret.

Il faut donc se mettre en posture de trouver le déclic originel, le détail concret qui va entraîner la suite : le bout de laine qu'on se met à tirer, en évitant la précipitation qui risquerait de le casser, pour dérouler peu à peu tout l'écheveau.

Ce démarrage, cet élément fragmentaire qui va favoriser la cristallisation d'une histoire complète, peut être de natures très variées.

Par exemple ?

Un personnage (une femme à l'air traqué, un homme d'affaires en costume cravate qui, d'un air important, tapote sur son ordinateur pour faire une réussite).

Un lieu (un souk d'Istanbul, un square à Paris, un restoroute désert).

Une scène (un attentat dans un restaurant chinois, la prise de Jérusalem au XI^e siècle, la première rencontre entre Roméo et Juliette).

Une ambiance (l'expresso matinal à une terrasse de café, l'attente dans un aéroport, une sieste au bord de la mer).

Un sujet entraînant (un enfant découvre que son père est un espion, un homme retrouve vingt ans plus tard une femme qu'il a aimée en vain et tente sa deuxième chance). Dans pareils cas, le sujet et la première scène-clé se confondent, et fournissent le démarrage attendu.

L'essentiel est de dépasser très vite le stade de l'idée générale, du sujet abstrait, et de disposer d'éléments narratifs concrets, qui pourront générer les premières scènes. Il s'agit, à partir d'une esquisse, d'une image, d'une parole, d'une silhouette, d'une impression, forcément arbitraire, de découvrir d'autres situations, d'autres personnages, d'autres scènes découlant de cette première touche, et d'entrevoir les implications cachées de l'intrigue : passé des personnages, comédie des caractères, envers du décor, pièges de la réalité.

Ainsi nous pourrons nous engager résolument dans l'épaisseur d'un récit. Quitte à découvrir que ces premières pistes ne se retrouveront pas dans le scénario ultérieur, et que les éléments qui nous ont permis d'échapper à la page blanche peuvent disparaître, maintenant que l'histoire se profile.

La situation initiale

Une histoire n'acquiert pas son mouvement et sa vitesse aussitôt qu'on commence à la raconter : elle est d'abord une réalité stable, en attente du déclic qui va la perturber et mettre le récit en route. Elle est un « ordre » qui va bientôt se transformer en désordre, et donc en intrigue.

La situation initiale, c'est ce qui précède chronologiquement l'intrigue proprement dite.