

Linda SEGER

**FAIRE D'UN
BON SCÉNARIO
UN SCÉNARIO
FORMIDABLE**

*À mon mentor,
Le Dr Wayne Rood*

Traduit de l'américain par
Brigitte Gauthier

DIXIT
E D I T I O N S

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	5
PRÉFACE DE L'AUTEUR.....	7
INTRODUCTION.....	9
PREMIÈRE PARTIE :	
LA STRUCTURE DE L'HISTOIRE.....	13
CHAPITRE UN	
RASSEMBLER SES IDÉES.....	15
CHAPITRE DEUX	
LA STRUCTURE EN TROIS ACTES :	
NÉCESSITÉ ET UTILITÉ.....	29
CHAPITRE TROIS	
À QUOI SERVENT LES INTRIGUES SECONDAIRES ?.....	47
CHAPITRE QUATRE	
COMMENT ÉVITER LES LONGUEURS À L'ACTE II ?.....	65
CHAPITRE CINQ	
CRÉER UNE SCÈNE.....	77
CHAPITRE SIX	
CRÉER UN SCÉNARIO UNIFIÉ.....	101
DEUXIÈME PARTIE :	
LE DÉVELOPPEMENT DE L'IDÉE.....	115
CHAPITRE SEPT	
RENDRE VOTRE PROJET COMMERCIAL.....	117
CHAPITRE HUIT	
CRÉER UN MYTHE.....	133

**TROISIÈME PARTIE :
LE DÉVELOPPEMENT DES PERSONNAGES..... 145**

CHAPITRE NEUF
DE LA MOTIVATION AU BUT : TROUVER LA COURBE
DRAMATIQUE DU PERSONNAGE147

CHAPITRE DIX
TROUVER LE CONFLIT..... 161

CHAPITRE ONZE
CRÉER DES PERSONNAGES DIMENSIONNELS.....173

CHAPITRE DOUZE
LES FONCTIONS DU PERSONNAGE189

**QUATRIÈME PARTIE
UNE ÉTUDE DE CAS..... 201**

CHAPITRE TREIZE
SUR LA ROUTE DES OSCARS :
ÉTUDE DE LA RÉÉCRITURE DE WITNESS203

ÉPILOGUE.....213

À PROPOS DE L'AUTEUR.....215

REMERCIEMENTS

Je remercie :

Cynthia Vartan pour avoir relu la première édition et le D^r Leonard pour avoir relu la deuxième édition.

Dara Marks pour ses réactions sincères, ses encouragements et son soutien.

Les lecteurs de la deuxième édition Sharon Cobb, Carolyn Miller et Treva Silverman et ceux de la première, Mary Beth Gaik, Mark Gerzon et Lindsay Smith. Je vous remercie tous pour vos intuitions, vos suggestions et votre aide.

Kathleen Loeser et Chris Vogler pour leur aide concernant le sixième chapitre.

Neil Kelley et David Bombyk pour des renseignements et des repas inoubliables lorsque nous discutons de *Witness* ainsi que Pamela Wallace et Earl Wallace qui m'ont donné des renseignements supplémentaires pour cette deuxième édition.

Je remercie également les personnes et compagnies suivantes pour m'avoir permis de citer des extraits de films : Columbia Pictures, Larry Gelbart, Don McGuire et Murray Schisgal (*Tootsie*) ; Horizon Films (*La Reine africaine*) ; Universal MCA et Peter Benchley (*Les Dents de la mer*) ; Universal, Amblin Entertainment, Bob Gale et Robert Zemeckis (*Retour vers le futur*) ; Paramount Pictures (*Witness*) ; Georges Lucas et Lucas Films Ltd. (*Les Aventuriers de l'arche perdue*).

Mon mari Peter Le Var, pour son affection constante, sa bonté et ses merveilleux massages qui m'ont permis de continuer à écrire.

PRÉFACE DE L'AUTEUR

Lorsque j'ai écrit la première version de *Faire d'un bon scénario un scénario formidable*, il existait un certain nombre de livres sur l'écriture de scénario sur le marché, mais aucun d'entre eux ne traitait du processus important de la réécriture. C'est sur celui-ci que j'ai choisi de me concentrer. Grâce aux réactions des lecteurs, je me rendis compte que ce livre était utile pour les scénaristes débutants et qu'il pouvait l'être aussi pour ceux qui avaient déjà obtenu des Oscars, à qui il arrivait de rencontrer des problèmes lors d'une réécriture. Cependant ce livre ne leur donnait pas tous les renseignements dont ils avaient besoin pour créer un scénario de la première version à celle du tournage. Dans la première édition, il manquait deux étapes : comment rassembler ses idées et comment créer une scène. J'ai donc décidé qu'il était temps de faire une nouvelle édition.

J'ai ajouté deux chapitres, des exemples tirés de films plus récents, et de nouveaux renseignements. Dans cette édition, vous trouverez une réflexion plus développée sur le thème, les séquences de générique, la scène centrale et le montage. J'ai conservé l'idée de présenter les exemples principaux à partir de trois films qui ont très bien résisté à l'épreuve du temps : *La Reine africaine*, *Witness* et *Tootsie*. Dans la première édition, je n'avais pas eu l'autorisation de citer des extraits de *Witness*. Pour cette nouvelle édition, les Studios de la Paramount ont eu la gentillesse de me donner leur accord, ce qui m'a permis de développer un grand nombre de concepts évoqués dans la première édition.

Je remercie tous mes lecteurs qui ont aimé la première édition et j'espère que vous continuerez à apprécier *Faire d'un bon scénario un scénario formidable*.

INTRODUCTION

Lorsqu'on écrit, il ne suffit pas d'avoir une bonne idée, ni même de savoir la rédiger. C'est l'étape de la réécriture qui rendra ce texte formidable, et c'est d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit d'un scénario. Lors de la réécriture, vous serez en fait confronté aux mêmes principes que lors de l'écriture de votre scénario. Ce livre vous aidera à développer vos talents afin de raconter une histoire formidable. Si vous êtes déjà expérimenté, ce livre vous permettra d'exprimer clairement des compétences jusqu'alors intuitives. Et si vous êtes en ce moment bloqué en plein milieu d'une réécriture, ce livre vous aidera à analyser et à résoudre vos problèmes afin de remettre votre scénario sur les rails.

Ce livre vous guidera tout au long du parcours du scénariste : du jaillissement de la première idée jusqu'au processus de la réécriture. Lorsque vous commencez votre scénario, vous devez savoir comment organiser vos idées, créer une histoire envoûtante avec des personnages dimensionnels et dignes de notre compagnie pendant deux heures. Vous aurez aussi besoin de savoir comment réécrire le scénario quand vous aurez fini, parce que si vous écrivez, vous réécrirez. C'est le métier qui veut ça. À moins que vous soyez un scénariste qui écrit pour lui-même et qui range son scénario dans une boîte au fond du garage, vous allez vous retrouver en train de réécrire de nombreuses fois. Vous le ferez pour peaufiner votre première version, puis pour que votre scénario soit juste un petit peu mieux en suivant les suggestions de vos amis. Vous incorporerez ensuite celles de votre agent pour rendre votre scénario légèrement plus commercialisable. Le producteur et le chef du développement vous demanderont une nouvelle réécriture pour que votre scénario soit conforme à leur style. Finalement les acteurs vous demanderont quelques répliques en plus qui conviendraient si bien à leur personnage.

C'est parfait si chacune de ces réécritures améliore le scénario. Malheureusement, c'est rarement le cas. Beaucoup de gens éprouvent la même chose que l'individu qui avait décidé de devenir scénariste parce qu'il avait vu à la télévision et au cinéma beaucoup de films mal écrits, et qu'il s'était dit qu'il pouvait certainement faire mieux.

Après avoir soumis son scénario à un producteur qui le refusa, il déclara que c'était injuste, car son scénario était bien meilleur que tout ce qu'il avait vu. Le producteur répondit : « Naturellement, n'importe qui peut écrire mieux que cela, l'astuce c'est d'écrire de façon si brillante qu'on puisse encore regarder votre film après que tout le monde l'ait massacré lors des réécritures. »

Et c'est vrai, beaucoup de scénarios sont encore pires après le processus de réécriture. Plus ils s'éloignent de la source d'inspiration originelle, plus ils deviennent confus. Ils commencent à perdre de leur magie. À partir de la cinquième réécriture, les temps forts disparaissent du scénario et certains éléments n'ont plus de sens. À la douzième réécriture, l'histoire est complètement différente et plus personne ne veut faire le film.

La solution semble être de ne pas réécrire. Ce n'est malheureusement pas une possibilité. La plupart des scénarios ne fonctionnent pas malgré toute la créativité et la magie qu'un auteur a mises dans la première version. Beaucoup d'entre eux sont écrits dans un style ampoulé. Ils sont tout simplement trop longs pour faire de bons films commercialisables. De nombreux scénaristes, emportés par leur élan créatif, oublient quelque chose : réexploiter un indice, compléter la ligne narrative d'un personnage, ou achever une intrigue secondaire. Si vous ne voulez pas que des idées demeurent insuffisamment exploitées, il ne faut pas hésiter à faire une réécriture.

Réécrire n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le croire. Il suffit de conserver ce qui fonctionne et d'éviter toute originalité excessive. Il faut surtout comprendre que les suggestions sont censées mettre le scénario sur les rails et non le faire dérailler.

Ce livre vous apprendra comment écrire et réécrire de façon rapide et efficace, tout en conservant la magie jusqu'à la toute dernière version : celle du tournage.

J'ai voué ma carrière de consultante à remettre des scénarios sur les rails, en résolvant les problèmes tout en conservant leur créativité originelle. J'ai travaillé sur des centaines de scénarios de télévision et de cinéma. J'ai collaboré à des mini-séries, des téléfilms, des séries dramatiques, des sitcoms, des films d'horreur, des films d'action et d'aventure, des comédies, des drames et des fantaisies.

Je fus systématiquement confrontée au même défi : faire en sorte que la version suivante fonctionne, que je m'adresse à des scénaristes, des producteurs, des réalisateurs ou à des chefs de développement.

Ensemble nous devons nous efforcer d'analyser les problèmes, de définir les concepts et de trouver les solutions qui vont créer un scénario qui

fonctionne. J'ai travaillé avec les meilleurs scénaristes, les plus créatifs et ceux qui ont eu le plus de succès, et je me suis rendu compte que les problèmes de l'écriture et de la réécriture sont le lot de chacun, quel que soit leur degré d'expérience. En général, les difficultés ont lieu parce que les problèmes sont mal définis et mal analysés avant de commencer la réécriture. On peut ainsi se remettre à écrire l'acte II parce qu'un producteur ne l'a pas aimé, puis à retravailler le personnage principal parce qu'il n'a pas plu au réalisateur. Puis on fera une autre réécriture qui se concentre sur le personnage principal. Puis on fait une nouvelle réécriture pour résoudre les problèmes de l'intrigue secondaire, ce qui fera dérailler l'intrigue principale, et pour arranger cela, on fera une nouvelle réécriture.

Puisqu'un scénario fonctionne de façon organique, toute modification affecte le reste. Mon travail consiste à identifier et à analyser ces problèmes avant la réécriture et à travailler avec les créateurs pour m'assurer qu'ils seront résolus. J'ai découvert qu'on peut faire bien mieux que de se contenter de réécrire en espérant que le scénario s'améliore comme par magie. Je suis parvenue à recenser des éléments spécifiques qui vous permettront de faire d'un bon scénario un scénario formidable.

Chaque scénario étant unique, il connaîtra des problèmes particuliers. On ne peut pas écrire un livre qui vous permettrait d'écrire le scénario parfait en le suivant point par point. Il ne s'agit pas de réécrire en suivant des instructions simples et des formules toutes faites, comme si vous n'aviez qu'à colorer des cases.

Les mêmes problèmes se reproduisent constamment. Ils concernent l'exposition, le rythme, ou les idées non suffisamment développées. S'efforcer de résoudre ces problèmes fera la différence entre un succès et un échec.

Pour comprendre comment ces problèmes ont été résolus dans des scénarios formidables, j'analyserai des exemples de scènes parmi les plus réussies. J'ai conservé beaucoup d'exemples de la première édition de ce livre en me concentrant sur *Witness*, *La Reine africaine* et *Tootsie*.

Ces trois films ont bien résisté à l'épreuve du temps. Ils sont toujours d'excellents films d'un point de vue pédagogique et ils ont gardé leur pouvoir de divertissement. On peut les voir et les revoir. En étudiant ces films vous apprendrez beaucoup sur l'art et le métier de l'écriture.

Je continue aussi à utiliser des exemples à partir des *Dents de la mer*, de *Star Wars (La Guerre des étoiles)* et de *Retour vers le futur*. Ce dernier est toujours l'un des meilleurs films pour **comprendre les procédés d'annonce (foreshadowing)** et de **chute (pay off)**. J'ai ajouté un exemple tiré des *Aventuriers de l'arche perdue* et j'ai développé ma réflexion sur des films plus récents tels que *Unforgiven (Impitoyable)*, *Schindler's List (La*

Liste de Schindler) et *The Fugitive (Le Fugitif)*. Je fais allusion également à un certain nombre d'autres films, de façon moins détaillée, tels que *Gone with the Wind (Autant en emporte le vent)*, *Fatal Attraction (Liaison fatale)*, *Ghostbusters (S.O.S. Fantômes)* et *Ruthless People (Y a-t-il quelqu'un pour tuer ma femme ?)*. Tous ces films ont bien réussi au box-office et ont reçu de bonnes critiques. D'un point de vue pédagogique, ils font partie des meilleurs films. Ils sont bien structurés. Leurs personnages sont solides et dimensionnels. L'idée principale a été bien exploitée. Mais il ne s'agit pas de films à formules. Ce sont des films créatifs, artistiques et bien faits. Si vous n'avez pas vu ces films, vous pouvez les louer en cassettes vidéo. Il faut que vous vous familiarisiez avec eux puisque chaque chapitre va analyser minutieusement certains éléments particuliers de ces films. Et évidemment, tout en découvrant pourquoi et comment ces films fonctionnent vous vous divertirez également.

Si vous voulez que votre film soit divertissant, profond et de qualité, vous devez non seulement l'avoir bien écrit, mais aussi l'avoir bien réécrit. Si vous êtes suffisamment créatif et que vous avez une bonne idée, vous pourrez écrire un bon scénario.

PREMIÈRE PARTIE

**LA STRUCTURE
DE L'HISTOIRE**

CHAPITRE UN

RASSEMBLER SES IDÉES

Vous êtes scénariste. Vous avez une idée géniale pour un film. Vous pensez qu'elle est aussi bonne que celle de *E.T.* et aussi originale que celle de *S.O.S. Fantômes*. Votre histoire traite de relations aussi intimes que celles de *Miss Daisy et son chauffeur*, elle a une excellente action à la *Piège de cristal* et elle explore encore mieux le genre choisi que ne le fait *Impitoyable*. Vous savez que ce n'est pas juste l'idée, mais l'exécution qui compte. Vous voulez vous y prendre correctement. Comment allez-vous commencer ?

Vous êtes chef de développement. Vous avez lu un article qui vous a donné des idées pour une histoire. Vous voulez les rédiger, avant d'embaucher un scénariste. Vous aimeriez être clair et créer une structure qui fonctionne. Comment allez-vous faire ?

Vous êtes réalisateur. Vous n'avez jamais écrit de scénario auparavant. Mais vous avez une ligne narrative qui s'est frayée un chemin en vous depuis un ou deux ans. Vous voulez rédiger un traitement ou un scénario. Puis plus tard, vous trouverez un auteur pour collaborer avec vous. Comment allez-vous commencer ?

Il est rare que les idées viennent à l'esprit en étant entièrement développées. La plupart des scénarios commencent par une idée subite ou des bribes d'images. Le vôtre commencera peut-être par une situation que vous aurez envie d'explorer ou par un personnage que vous avez connu ou imaginé. Vos idées appartiennent à une histoire qui cherche à se frayer un chemin en vous. Il peut s'agir d'une idée si petite qu'elle tient en une ligne : « Quelque chose sur le cirque », ou d'une histoire de l'ampleur d'une épopée : « Les anecdotes que mon grand-père m'a racontées sur ses combats pendant la Révolution Russe ». Quelque part entre l'idée initiale et les 120 pages de scénario, votre idée aura besoin de trouver sa forme. L'histoire doit se construire et se développer à partir des personnages, d'images et d'émotions, et être tissée grâce à des idées. La façon dont vous

accomplirez cela déterminera le fait que votre scénario sera embrouillé, tout juste bien fait, ou une œuvre d'art brillante.

Comme avec n'importe quelle autre forme d'art, écrire un scénario commence par un certain degré de chaos. Les idées ne sont qu'à moitié inventées. Les lignes narratives peuvent s'enliser à n'importe quel moment. Les personnages peuvent paraître inconsistants, unidimensionnels, trop prévisibles ou trop semblables à un personnage que vous avez vu des centaines de fois. Vous ne savez pas encore ce que vous avez ni ce que vous aurez.

Le processus d'écriture va vous conduire du chaos à l'ordre. La rapidité avec laquelle vous allez avancer dépendra de vos connaissances sur le processus et l'art d'écrire, de votre rapidité, de votre capacité à être discipliné, de la difficulté à traiter votre idée, de la quantité de recherches que vous aurez besoin de faire et de votre confiance en votre talent créatif. Certains d'entre vous seront capables de réfléchir vite et de rédiger leurs idées aussi vite qu'elles leur viendront à l'esprit. D'autres auront besoin de laisser leurs idées mûrir. Puisqu'il s'agit d'un domaine créatif, il ne peut pas y avoir une seule méthode qui fonctionnerait pour tout le monde.

TROUVER L'IDÉE

D'où viennent les idées ? Le monde regorge d'histoires fascinantes, de personnages dramatiques, d'idées et de sujets bizarres. L'une des choses que vous devez faire pour vous entraîner à devenir scénariste consiste à trouver les moindres détails et directions narratives qui peuvent servir de point de départ à un scénario formidable. Beaucoup de scénaristes trouvent leurs idées à partir d'articles de journaux. Les journaux sont remplis de conflits, de drames, de personnages dynamiques et de sujets importants. Votre famille proche, qu'elle soit sympathique ou non, contient une myriade de situations à explorer. Les amitiés, les mariages, les problèmes avec les collègues, que ce soit dans votre propre vie ou dans des situations dont vous avez entendu parler. Tout ceci peut être utilisé. Il en est de même de vos rêves, fantasmes, espoirs et buts tout autant que de vos échecs, déceptions et trahisons. Tous ces éléments seront utiles à votre créativité. Beaucoup de situations, associées à une bonne quantité d'imagination peuvent conduire à de nouvelles idées. Vous pourriez vous demander ce qui se serait passé si vous aviez épousé cette femme, si vous aviez pris ce travail au Moyen-Orient, ou si vous aviez été dans cet internat...

De nombreux scénaristes ont des classeurs entiers remplis d'histoires possibles. Certains d'entre eux ont des centaines d'histoires présentées **en une ligne (a one-liner)** dans leur ordinateur. D'autres ont des notes éparpillées partout. Finalement, une histoire particulière s'impose à vous, et demande à être racontée.

COMMENT ORGANISER VOS IDÉES

Il y a de nombreuses façons de commencer. Certains scénaristes vont avoir une idée à l'esprit pendant un moment et ils vont jouer avec avant de l'écrire. Mais vous pouvez faire cela pendant un certain temps. Le fait de la rédiger vous permettra de savoir où vous en êtes. D'autre part, vous transférerez ainsi certaines idées, et d'autres pourront alors surgir. La confrontation de ces idées donnera alors une forme à votre scénario, comme par magie.

On pourrait diviser un scénario en cinq éléments principaux : les lignes narratives, les personnages, les idées sous-jacentes, les images et le dialogue.

Chacun de ces éléments commence à prendre forme à différents moments du processus. Certains scénaristes sont particulièrement bons pour décrire les personnages. Ils peuvent commencer à écrire à partir d'un personnage qu'ils ont imaginé. Ils font en sorte que l'histoire surgisse au fur et à mesure que nous voyons les décisions et les actions du personnage.

D'autres scénaristes commencent avec une histoire. Ils sont intrigués par une séquence d'événements. Ils aiment l'action et les gens qui accomplissent des exploits.

D'autres scénaristes commencent avec une idée qu'ils ont envie d'explorer : « Ce qui m'est arrivé cet été-là m'a peut-être changé pour la vie. » Ils se posent des questions sur la justice, les problèmes d'identité, ou sur ce qui arrive aux gens qui s'adonnent totalement à l'avidité ou à la corruption.

Peu importe où vous commencez, il y a un moment où tous ces éléments doivent être rassemblés au sein du scénario. Et comme ils sont tous liés, vous ne pouvez travailler sur les personnages sans que des idées narratives surgissent ou vice versa.

Vous allez donc chercher une méthode pour rassembler vos idées, tout en faisant en sorte qu'elles soient assez fluides afin de ne pas les fixer pour l'éternité trop vite. Vous voulez trouver un moyen de laisser ces idées surgir, changer et prendre de nouvelles formes.

Certains scénaristes commencent par rédiger leurs idées sur des fiches.

LA TECHNIQUE DE LA FICHE

Puisque les lignes narratives de l'histoire n'arrivent que rarement à l'auteur de façon totalement développées, il vous faudra trouver une méthode pour rédiger toutes ces bribes d'idées éparses qui finiront par créer votre scénario. Beaucoup de scénaristes utilisent des fiches ou rédigent leurs

idées dans un classeur à feuillets volants, pour s'aider à démarrer. Il s'agit de fiches de couleurs. Elles sont chaotiques mais fluides. Toutes ces caractéristiques sont favorables au début d'un processus créatif. De nombreux scénaristes qui travaillent à partir de fiches commencent par acheter des fiches de couleurs différentes. Au fur et à mesure qu'ils organisent leurs pensées, chaque couleur représente différents éléments du scénario. Si vous écrivez une histoire à suspense, utilisez, par exemple, les fiches blanches pour toutes les scènes concernant l'enquête, les fiches roses pour toutes les scènes sur les relations amoureuses entre le détective et le témoin aveugle. Sur les fiches jaunes, prenez des notes sur les personnages : description, biographie, relations et habitudes bizarres. Sur les fiches bleues rassemblez vos notes sur les images, l'immensité de la ville comme dans *Le Fugitif* ou le danger dans les rues de New York dans *Taxi Driver*. Ces notes peuvent être brèves : « Troublée, elle appela la police », ou plus développées afin de décrire l'ambiance de la scène et une partie de l'action. Utilisez des cartes distinctes comportant des renseignements généraux sur ce qui se passe sur le lieu d'un crime : les endroits où un détective peut trouver des empreintes, à quoi ressemblent les douilles de l'arme utilisée et où peut-on les trouver ?

Parce que le processus créatif veut avancer du chaos à l'ordre, votre esprit commencera naturellement à entrevoir les relations d'une fiche à l'autre. Vous vous apercevrez que vos notes sur les scènes d'amour s'accordent avec celles sur la passion désespérée de votre personnage et avec votre fiche décrivant un appartement fait d'espaces serrés et brisés dans le quartier des entrepôts de viande de New York (*Liaison fatale*).

Il se peut que vous décidiez que votre scène d'amour fonctionnerait bien après la scène où votre personnage principal fait son baptême de l'air. Alors vous allez réorganiser vos fiches pour montrer cette relation (*Out of Africa* ; *Out of Africa, Souvenirs d'Afrique*).

Le fait d'utiliser les fiches est probablement l'approche la plus fluide pour rassembler ses idées. Celles-ci peuvent alors surgir naturellement et vous trouverez facilement les liens à établir entre vos différentes idées. Grâce à ces fiches, vous n'avez pas besoin d'aller plus vite qu'il est nécessaire et de vous mettre à écrire votre scénario avant d'être prêt à le faire. Vous n'avez pas à inventer une partie de l'histoire que vous ne percevez pas encore clairement. Les fiches vous permettront d'essayer de multiples combinaisons en faisant passer vos idées, d'un acte à un autre et d'une scène à une autre. Les idées peuvent être regroupées d'une centaine de façons différentes, bien que l'une d'entre elles finisse par sembler plus juste que les autres.

De nombreux scénaristes placent leurs fiches sur un tableau d'affichage. Ils les déplacent d'acte en acte, et les observent chaque jour afin d'étudier de

nouvelles possibilités. Certains d'entre eux inscrivent les renseignements de leurs fiches sur leur ordinateur. Ils courent évidemment le risque de se retrouver avec une grande quantité de fragments d'idées désordonnés. Mais même si c'est le cas, votre esprit finira par trouver des liens naturels entre ces idées. Et les notes du scénario surgiront de façon organique et ce sera une découverte naturelle, créative et excitante.

Évidemment vous ne savez pas combien de fiches il vous faudra avant que l'histoire, les personnages, le thème et les images prennent forme. Vous en utiliserez peut-être cinquante, peut-être deux mille. Mais à un moment donné, c'est l'histoire elle-même qui voudra que vous la rédigiez. À ce moment-là, il vous faudra écrire un descriptif.

LE DESCRIPTIF

Le descriptif consiste simplement en quelques lignes sur chaque scène qui vont former l'histoire. Vous pouvez les écrire sur quelques morceaux de papier, dans votre ordinateur ou dans un classeur à feuillets volants en utilisant une page par scène. Un descriptif complet peut consister en cinquante ou cent lignes.

Il ne vous sera peut-être pas nécessaire de rédiger toutes les scènes principales entièrement avant de commencer à écrire votre scénario.

Si vous deviez faire le descriptif du début de *La Reine africaine*, cela pourrait ressembler à ceci :

1. La Mission. Présentation de Rose et de son frère. Allnutt arrive.
2. Présentation de la relation de Allnutt face à Rose et à son frère.
3. Les Allemands arrivent. Ils tuent le frère de Rose et des indigènes. Ils détruisent le village.
4. Allnutt revient. Il enterre le frère de Rose. Allnutt et Rose préparent leur évasion, etc.

Avec tout juste ces renseignements, il est possible de commencer à écrire le scénario. Pourtant certains scénaristes préfèrent commencer par développer chaque scène en ajoutant des renseignements sur les personnages et l'histoire ou par rédiger d'abord la ligne narrative sous forme de traitement.

LE TRAITEMENT

Certains auteurs commencent par un traitement, qui est essentiellement une narration ou un synopsis. De même que pour une nouvelle, il s'agit d'un texte relativement court, d'environ huit à quinze pages. Le traitement

raconte le début, le milieu et la fin de votre histoire. Si vous avez eu une idée qui est déjà assez développée, le traitement sera l'occasion de rédiger la narration dans un ordre logique. En regardant la ligne narrative, vous pourrez voir si votre histoire a une signification, si elle progresse, si elle a du rythme et une direction. Si l'un de vos événements n'a pas de lien avec les autres, vous avez dû partir dans une digression. Si votre histoire s'enlise, vous allez voir facilement où elle manque d'action. Si votre climax n'est pas clair, vous comprendrez que vous vous êtes égaré et que vous n'avez rien construit.

Si vous écrivez un traitement pour un studio ou une compagnie de production, on vous demandera en général cinq à douze pages. Mais un traitement peut aussi être utilisé comme un outil créatif semblable à un monologue intérieur. Vous pouvez rédiger cinq pages sur l'atmosphère de l'appartement de votre héroïne et sur les raisons pour lesquelles elle tombe amoureuse, puis résumer les huit scènes suivantes en une ligne ou deux. Rédiger un traitement permet d'exprimer l'idée initiale. Cela peut être l'occasion de rédiger vos idées naturellement et de commencer à écrire le dialogue comme il vient. Cela vous donnera une idée du style de l'histoire.

Les traitements peuvent vous aider à formuler votre histoire en vous faisant voir les problèmes et en vous forçant à retravailler constamment l'histoire. Cependant, en particulier dans les phases initiales, il est important de garder le traitement sous la forme d'un document fluide qui pourra évoluer et être amélioré lors de la réécriture. Pour certains scénaristes, une fois qu'ils l'ont écrit, ils ne peuvent plus s'en détacher. Il y a quelque chose de plaisant dans une ligne narrative nette et bien écrite, même si le contenu n'est pas tout à fait au point. Si c'est le cas pour vous, écrivez sur des feuilles de brouillon afin de pouvoir jouer avec les idées, prendre des risques, intégrer une idée d'histoire excentrique dont vous vous débarrasserez peut-être plus tard. Cela peut vous donner la liberté de continuer à faire subir des changements à votre ligne narrative, jusqu'à ce que vous sentiez qu'elle est correcte, c'est-à-dire claire, intéressante et bien structurée.

TENIR UN JOURNAL

Alors que les traitements peuvent être une bonne méthode pour se faire une idée claire de l'histoire, ils sont parfois moins utiles pour les questions de caractérisation et le développement thématique. C'est pourquoi certains scénaristes tiennent un journal avant d'écrire leur scénario. Ce journal leur donne la possibilité d'explorer les personnages et les thèmes de la même façon qu'ils exploreraient leur propre vie et leurs problèmes personnels.

Cette méthode vous offre la possibilité de pénétrer plus profondément à l'intérieur de vos personnages et de vous faire une idée sur leurs pensées,