

SYD FIELD

Comment identifier et résoudre les problèmes d'un scénario

LE MONDE EST TEL QUE VOUS LE VOYEZ !
YOGA VASISTHA

C'EST EN SCÉNARISANT QU'ON DEVIENT SCÉNARISTE

Traduit de l'Américain par
Brigitte Gauthier

DIXIT
E D I T I O N S



INTRODUCTION	p. 5
1. L'Art de la Résolution des Problèmes	p. 6
2. Alors, quel est le Problème ?	p. 17
3. Localiser le Problème	p. 27
4. Aborder le Problème	p. 37
SECTION I	
QUELQUES PROBLÈMES COURANTS	p. 49
5. Le bavardage	p. 50
6. La confusion	p. 61
7. Comment traiter l'ennui ?	p.71
SECTION II	
LES PROBLÈMES D'INTRIGUE	p. 83
8. Trop d'informations, trop tôt	p. 84
9. Le besoin d'expliquer	p.95
10. Il manque quelque chose	p.107
11. Autre temps, autre lieu : comment relier le temps et l'action	p. 119
SECTION III	
LES PROBLÈMES LIÉS AUX PERSONNAGES	p. 135
12. Qu'est-ce qu'un Personnage ?	p. 136
13. Le Cercle de Vie	p.149
14. Terne, plat et ennuyeux	p. 163
15. L'actif passif	p. 177
16. Le moment du flash-back	p. 191
SECTION IV	
LES PROBLÈMES DE STRUCTURE	p. 205
17. Sceneus Interruptus	p. 206
18. Amorces et chutes	p. 221
19. Commencer tard, finir tôt	p. 235
20. Attachez vos ceintures	p. 247
21. Les fins	p. 263
22. Le livret de dépannage	p. 279
23. Tableau synoptique des symptômes	p. 281
24. Liste des films cités	p. 284

Lorsque j'ai décidé d'écrire ce livre, j'ai voulu offrir aux scénaristes un instrument destiné à reconnaître et à définir les différents problèmes de l'écriture de scénario. Mais je me suis rendu compte que je décrivais des solutions au lieu d'identifier les problèmes. J'ai dû alors changer de point de vue afin de retrouver l'idée initiale. Il n'y a qu'une seule façon de résoudre les problèmes, c'est de les reconnaître et de les identifier.

Il m'est apparu que la plupart des scénaristes sont incapables d'identifier ces « problèmes », même s'ils ressentent intuitivement leur présence. L'intrigue est trop légère ou trop complexe. La caractérisation des personnages est trop recherchée. Ou bien elle ne l'est pas suffisamment. Il n'y a pas assez d'action. Les personnages sont transparents. L'histoire ne passe que par les dialogues.

J'ai alors analysé le processus de la résolution des problèmes. Ce que je devais arriver à formuler dans ce livre c'était la façon de reconnaître et de définir les différents symptômes des problèmes comme un médecin le fait systématiquement avant de soigner ses patients. Abordé sous cet angle, il devient évident qu'il n'y a jamais un seul symptôme.

Vous devez absolument commencer par identifier ces symptômes. Dans l'écriture de scénario, de nombreux problèmes apparemment différents ont les mêmes symptômes. Et c'est seulement à partir du contexte spécifique à chacun de ces problèmes que l'on peut parvenir à les distinguer, les reconnaître, les définir et les résoudre.

On peut alors distinguer trois catégories : les problèmes liés à l'Intrigue, aux Personnages ou à la Structure.

Savoir résoudre les problèmes, c'est savoir les reconnaître.

Il y a deux façons d'appréhender un problème. L'accepter comme tel, ou bien le contourner, le nier et faire semblant de ne pas le voir. C'est une solution de facilité. En revanche vous pouvez faire de chacun de ces problèmes un défi créatif. Ce sera l'occasion pour vous de développer vos talents de scénariste.

1. L'Art de la Résolution des Problèmes

Il y a quelques semaines, lors d'un de mes ateliers d'écriture de scénario, une étudiante m'a tendu quelques pages d'un air soucieux. Je n'ai rien dit. J'ai pris son texte.

La scène qu'elle avait écrite se déroulait au début du Deuxième Acte. Le personnage principal, une avocate, enquête sur la mort inattendue et mystérieuse de sa mère à l'hôpital à la suite d'une opération bénigne.

L'héroïne est profondément troublée. Elle est désespérée. Elle s'efforce de comprendre pourquoi sa mère est morte si soudainement, mais personne ne le sait et personne ne veut rien lui dire à ce sujet. Les médecins essaient de la calmer. Les infirmières ne savent rien. Le responsable de l'hôpital s'inquiète de ses réactions et lui conseille de participer à un groupe de soutien psychologique. Sa douleur se transforme en colère et elle tient absolument à découvrir ce qui s'est passé. En remontant certaines pistes, elle réussit à retrouver l'une des dernières infirmières à avoir soigné sa mère. Il s'avère que cette infirmière a mystérieusement quitté l'hôpital quelques jours après ce décès et qu'elle a changé d'adresse. Elle a littéralement disparu. Mais grâce à sa persévérance et à celle de quelques amis, l'héroïne réussit à la retrouver. Dans la scène qui nous intéresse, elle s'apprête à parler à l'infirmière.

En lisant cette scène, j'ai compris ce qui tracassait mon étudiante. Elle avait écrit la scène sur le mode de l'interrogation. Le personnage principal interroge l'infirmière qui est peu disposée à parler de ce décès.

C'est une scène importante. Elle doit faire avancer l'action tout en donnant des informations sur le personnage principal. Cette jeune femme est forte, bagarreuse, et intelligente. Ce qu'on lui a dit ne la satisfait pas. Elle est déterminée à découvrir ce qui s'est réellement passé. Cette scène est le premier véritable indice qui la conforte dans l'idée qu'on lui cache quelque chose. Quelqu'un a commis une erreur qui a été fatale et sa mère est morte.

J'ai attendu que toute la classe ait fini de lire ces pages puis je me suis

tourné vers l'étudiante qui avait écrit la scène et je lui ai demandé ce qu'elle en pensait.

Sa réponse ne se fit pas attendre : « Je trouve que ça ne va pas », dit-elle, « Ça n'a pas l'air authentique. »

Elle avait raison. Elle était confrontée à un problème.

Les problèmes sont fréquents dans l'écriture de scénario. Le vieil adage « écrire c'est réécrire » est très juste. Mais d'après mon expérience il y a deux façons d'appréhender un problème. On peut décréter tout simplement qu'il y a un problème. Ou bien y voir le défi qui va en fin de compte améliorer votre savoir-faire de scénariste.

Il s'agit de deux attitudes différentes. Mais le résultat est le même : un problème devient un moteur de créativité. Vous l'interprétez comme un obstacle ou la possibilité de passer à un niveau supérieur.

À vous de choisir.

Pour certains, le simple fait de savoir que leur scénario a un problème les paralyse, c'est une expérience atroce.

J'ai voyagé dans le monde entier pour animer des séminaires et des ateliers, et j'entends la même chose dans tous les pays. Les scénaristes décrivent leur scénario en fonction des problèmes qu'ils rencontrent : « J'ai un problème de structure », « mon personnage est faible », « les dialogues sont plats ».

À ceci, je réponds qu'il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions. Ça les fait rire parce qu'ils pensent que je plaisante. Mais je ne plaisante pas.

Je pense que ce qui effraye les scénaristes, c'est que la plupart du temps, ils se rendent compte que leur scénario a un problème mais ils seraient incapables de dire lequel. Ils ne peuvent ni le définir ni le décrire. Ils sont juste quelque peu mal à l'aise. Ils sont frustrés. Ils ne savent pas exactement pourquoi ils ont le ventre noué ou la gorge serrée.

Mon étudiante savait, ou plutôt elle sentait, qu'il y avait un problème dans ces pages, mais elle ne savait pas lequel. Savoir résoudre les problèmes consiste à être conscient de ces impressions vagues et mal définies, et à les utiliser comme une sorte de guide. Cela vous permettra d'étudier la source du problème. Savoir résoudre les problèmes c'est savoir les reconnaître.

Dans le scénario de mon étudiante, après que le personnage principal, l'avocate, ait frappé à la porte et soit entré, commence une scène de dialogue avec l'infirmière. La scène est fluide et bien écrite, pourtant l'effet général est monotone et ennuyeux. Ce n'est que du bavardage. Ce n'est pas du cinéma, c'est du théâtre. On ne sent aucune menace, aucune tension. Et quand je lis des pages lentes et ennuyeuses, mon réflexe, c'est de chercher une source de conflit. Et, dans ces pages, il n'y avait presque pas de conflit.

Je voulais savoir ce qu'elle pensait de la scène alors je l'ai regardée longuement et je lui ai demandé ce qu'elle en pensait. Elle me répondit : « Ça ne marche pas. ». Je la forçai à préciser cette remarque : « Qu'est-ce qui ne va pas ? » « Oh, je ne sais pas. Je sens juste que ça ne va pas. » J'insistai : « Qu'est-ce que c'est à votre avis ? »

Elle réfléchit un instant puis dit : « Je pense que c'est un peu flou. »

C'était une assez bonne description. Cette gêne permet de prendre conscience que votre texte n'est pas aussi bon qu'il devrait l'être. Et si vous ne tenez pas compte de cette impression de « léger flou », il est fort probable que cela devienne par la suite un problème bien plus grave.

L'écriture d'un scénario est un art qui exige une telle précision que lorsqu'il y a un problème dans une scène, une séquence, ou un personnage, cela a de fortes répercussions. Cela deviendra plus tard le germe d'un problème majeur. C'est pourquoi il est important de repérer ces symptômes au moment même où ils se manifestent.

Si vous sentez que vous avez un problème mais si vous n'arrivez pas à le formuler et à le définir, vous ne saurez pas quoi faire. C'est logique. On ne peut résoudre un problème qu'on ne connaît pas.

Quand on y regarde de plus près, savoir résoudre les problèmes c'est

savoir les reconnaître. C'est un art précis qui repose sur les qualités de lucidité de l'auteur et sur son aptitude à reconnaître ces problèmes. Si vous sentez qu'il y a un problème, dites-vous que le scénario est peut-être trop long, trop bavard ou que les personnages sont faibles ou inconsistants. Que pouvez-vous faire pour arranger cela ?

Rien. En tout cas, pas tant que vous n'aurez pas réussi à le décrire précisément. Si vous ne savez pas quel est le problème, tout ce que vous pouvez faire c'est le retourner dans tous les sens. C'est le cas de nombreux scénaristes. Ils conservent une scène qui ne marchera jamais, quoi qu'ils fassent. Ils la laissent comme cela en espérant que personne ne s'en apercevra.

Cela arrive tout le temps. C'est la politique de l'autruche.

Mais si vous parvenez à définir le problème et à le formuler, vous aurez prise sur lui et vous pourrez vous efforcer de le résoudre. Vous devez déterminer si le personnage principal est trop passif, s'il semble disparaître de l'action, ou s'il est trop antipathique, ou bien si les dialogues sont trop directs.

Comment allons-nous traiter les passages « flous » grâce à ce processus que nous appelons la Résolution des Problèmes ?

Tout d'abord, il faut définir le problème. En général, il vous faudra réévaluer votre scénario. Replongez-vous dans votre texte et analysez vos intentions. Quel est le but de la scène ? Pourquoi est-elle à cet endroit ? Quel est le but dramatique du personnage ? Que veut-il obtenir ou accomplir au cours de l'histoire ?

On peut généralement décrire ces objectifs assez simplement. Dans *Thelma et Louise* (Callie Khouri), les héroïnes s'efforcent d'atteindre le Mexique. Dans *Danse avec les loups*, le but dramatique de John Dunbar consiste à gagner la Frontière ultime et à s'adapter aux coutumes de la région et de ses habitants.

Alors, quel est le but dramatique de votre personnage ? Déterminez-le dans le contexte de la scène. Si vous pouvez le clarifier, que ce soit par

l'action ou le dialogue, vous pourrez ainsi intensifier le sous-texte et la texture de votre scénario, ce qui donnera plus de dimension à la scène.

La première étape de la Résolution des Problèmes consiste à retravailler la direction de la scène. Vous devez la déconstruire afin d'identifier les forces émotionnelles en jeu et de les définir en fonction de la dynamique de la scène.

La scène est une cellule vivante, c'est le centre de l'action dramatique et elle remplit deux fonctions dans le scénario. Elle doit faire avancer l'action ou donner des informations sur le personnage principal. Ces deux éléments doivent être présents dans toutes les scènes sans exception et si possible de façon visuelle. Vérifiez cela dans n'importe quelle scène de n'importe quel scénario, ou de n'importe quel film. Il arrive très souvent que l'on trouve dans un scénario de nombreuses pages et même de nombreuses scènes superflues consacrées à des incidents ou à des rencontres qui n'ont absolument rien à voir avec l'intrigue.

Par définition, un scénario est une histoire qu'on raconte par images, grâce aux dialogues et aux descriptions, et qui s'insère dans une structure dramatique. Je répéterai cela constamment, car curieusement on a trop souvent tendance à l'oublier. Chaque scène doit faire avancer la narration, du début à la fin, même si elle ne suit pas cet ordre. C'est le cas dans *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino), *À l'Épreuve du feu* (Patrick Shane Duncan), ou *Le Patient anglais* (Anthony Minghella, film magnifiquement adapté du livre de Michael Ondaatje).

La scène de mon étudiante, qu'elle ne pouvait que décrire comme « floue », était vraiment une scène capitale censée faire avancer l'action. Mais elle ne l'avait pas écrite de façon assez percutante. Le dialogue était trop gentil, trop direct. Il n'y avait ni tension, ni sous-texte et on perdait le fil. La scène n'était pas assez claire. Elle manquait d'ampleur.

Je lui ai demandé de redéfinir le but dramatique du personnage. Dans cette scène, l'avocate cherche à découvrir toutes les informations possibles sur la mort soudaine et mystérieuse de sa mère. Y a-t-il eu une erreur médicale ou d'un autre ordre ? Pourquoi l'infirmière a-t-elle soudain

quitté l'hôpital ? L'affaire a-t-elle été étouffée ? Que se passe-t-il ?

Ce sont des questions importantes par rapport au contexte de la scène. Et le contexte, ne l'oubliez pas, c'est l'espace qui lie les choses ensemble. C'est l'espace à l'intérieur du verre qui contient le contenu : l'eau, le café, le thé, le lait, la bière, les boissons non-alcoolisées, les raisins, les noix ou les raisins secs, l'espace à l'intérieur du verre ne change pas. C'est le centre de gravité de la scène. C'est le contexte.

Je savais que mon étudiante devait accentuer le conflit de cette scène afin de lui donner de la vivacité et de la clarté. La seule solution était de créer un conflit. Je lui ai proposé quelques possibilités. L'avocate se rend chez l'infirmière et celle-ci n'est pas là. Il va lui falloir attendre. Elle doit rester dans sa voiture. Ça va peut-être durer une heure ou deux. Cela donne à la scène une histoire antérieure. Grâce à cela, au moment où la scène commence, l'avocate a accumulé une certaine tension.

Il faut ajouter des éléments de conflit. Disons que l'avocate a attendu pendant deux heures. Que peut-on faire d'autre pour intensifier le conflit dans cette scène ? Et si l'infirmière avait un petit ami pas très futé qui laissait entrer l'avocate dans l'appartement avant le retour de l'infirmière, parce qu'il croit qu'elles sont amies ? Alors elle pourrait déjà être dans la maison quand l'infirmière arrive.

Ces éléments ajouteraient beaucoup de conflit à la scène. Lorsque l'infirmière rentre chez elle, elle est en colère contre son petit ami à cause de cela. Elle est narquoise avec l'avocate et l'on sent qu'elle est inquiète. Il est clair que cette femme sait ce qui est arrivé à la mère du personnage et qu'elle ne veut rien dire à ce sujet. Elle s'apprête peut-être même à quitter la ville. Mais elle est forte et ne veut rien révéler.

Qu'est-ce que cela apporte à la scène ? Évidemment, cela aiguise les forces dramatiques qu'elle contient. Ce qui était flou est désormais percutant car il y a plus de potentiel de tension et de conflit dramatique.

Mais vous pouvez encore tirer davantage de cette scène. Et il y a une façon de le faire. Tout au long de ce livre, je vais faire allusion à l'importance de

rédigé de courts textes sur l'histoire et les personnages afin de définir et de développer les événements et les relations entre les personnages. Même si l'infirmière est un personnage secondaire, elle a un rôle important. Donc cette scène ne peut pas rester « floue ».

Je lui ai suggéré de donner un aperçu de la vie de l'infirmière. Qu'a-t-elle vu exactement à l'hôpital ? Que sait-elle vraiment ? Que s'est-il réellement passé ? Je lui ai suggéré de créer une série d'événements du point de vue de l'infirmière qui conduisent étape par étape à la mort de la mère de l'avocate.

Une fois ce travail terminé, je lui ai demandé de définir la relation entre l'infirmière et son « petit ami ». On peut parfois puiser dans un sous-texte plus important pour obtenir une qualité dramatique maximale. Alors j'ai fait rédiger à mon étudiante un court texte écrit par association d'idées sur leur relation, afin de rendre plus percutants les éléments de la scène. Je lui ai suggéré les questions suivantes. Où l'infirmière a-t-elle rencontré son petit ami ? Depuis combien de temps sont-ils ensemble ? S'agit-il d'une relation sérieuse ? Cette relation est peut-être déjà terminée, ou bien ils sont sur le point d'y mettre fin. Les réponses à ces questions vont vous permettre de développer les forces dynamiques de la scène et de l'ensemble de l'histoire.

Ce sont des étapes qu'il faut franchir pour renforcer et définir les éléments dramatiques nécessaires pour faire avancer l'histoire.

Elle s'est remise au travail d'écriture, a fait les exercices que je lui avais suggérés et elle a commencé à voir les choses différemment. Elle a ouvert son scénario à d'autres possibilités, simplement en prêtant attention à son propre malaise face à ce qui n'allait pas dans ces pages.

Au cours des différentes périodes de l'histoire et de la littérature, on a toujours été tenté de définir l'art et la technique de l'écriture, son essence et son fonctionnement. Pour moi, écrire c'est l'art de se poser des questions puis d'attendre les réponses. Les réponses viendront toujours et parfois d'une façon complètement inattendue. Cela fait partie du miracle de l'écriture.

Aidée par ces exercices, mon étudiante a pu s'investir davantage dans cette scène. Elle a commencé à la voir différemment. Elle a vu, par exemple, que lorsqu'elle avait écrit la scène pour la première fois, l'interaction entre les personnages était vague, brumeuse, floue, et elle a pu la clarifier en redéfinissant le but dramatique du personnage principal.

« Qu'est-ce donc qu'un personnage si ce n'est la détermination d'un incident ? » a écrit Henry James, le grand romancier américain. « Et que fait cet incident si ce n'est éclairer le personnage ? »

Allons un peu plus loin. Nous savons tous qu'un drame fonctionne à partir d'un conflit. Sans conflit, il n'y a pas d'action, sans action, il n'y a pas de personnage, sans personnage, il n'y a pas d'histoire et, sans histoire, il n'y a pas de scénario. Ce n'est qu'une suite d'incidents et d'événements qui se succèdent jusqu'au dénouement. Cela ressemble à une histoire, cela prétend en être une, mais ce n'est qu'une succession d'éléments racoleurs, de gadgets et d'effets spéciaux.

58 minutes pour vivre (Jonathan Hensleigh) en est une bonne illustration. La seule chose que nous savons du personnage de Bruce Willis c'est qu'on le retrouve saoul dans une camionnette quelque part et qu'il n'a pas vu sa femme dont il s'est séparé depuis environ un an. Et c'est lui qu'on choisit et qu'on fait sortir de sa stupeur pour localiser et capturer un poseur de bombe « fou ». Plus tard, bien sûr, on apprend qu'un an auparavant, le personnage interprété par Bruce Willis a été responsable de la mort du frère du terroriste. L'accent n'est pas du tout mis sur le personnage ici, mais sur l'originalité des scènes d'action, qui se succèdent au hasard et de façon chaotique. Observez la multitude de retournements de situation !

Je voulais que mon étudiante affine son point de vue dramatique. Afin de comprendre les forces conflictuelles qui pèsent sur l'infirmière dans cette scène, je lui ai proposé un autre exercice : réécrire la scène du point de vue de l'infirmière. En d'autres mots, si c'était l'histoire de l'infirmière, et si elle était le personnage principal, comment réagirait-elle face à l'incident ? Elle ne veut rien révéler à personne et voilà que la fille de la victime vient fouiner, pour essayer d'obtenir des informations sur ce qui s'est passé !

Ce simple exercice consistant à changer la perspective de la scène aide à clarifier et à aiguïser le point de vue du personnage et permet de faire ressortir le conflit dramatique.

C'est ce qu'elle a fait. Et cela lui a permis de prendre conscience différemment de son travail d'écriture. Une fois réécrite, la scène est devenue plus claire, plus précise, plus resserrée. Il y avait un sous-texte, un contexte, ce qui faisait progresser l'histoire de façon dense et très dramatique.

Et tout ceci est parti d'un certain malaise et de la prise de conscience que sa scène était « molle et floue ».

Il y a un vieil adage dans l'industrie cinématographique qui dit que c'est en scénarisant qu'on devient scénariste.

Savoir résoudre les problèmes, c'est savoir les reconnaître.

Soit on regarde un problème comme quelque chose qui ne fonctionne pas, soit on le regarde comme un défi et l'occasion de développer ses talents de scénariste.

C'est à vous de voir.

2. Alors, quel est le problème ?

Combien de fois avez-vous eu l'estomac noué à la lecture de ce que vous avez écrit. Vous savez pertinemment que cela ne fonctionne pas mais vous ne sauriez dire pourquoi ? Vous relisez de multiples fois votre scène ou votre séquence, vous l'examinez, la réexaminez, vous y changez des détails sans aucun résultat.

Qu'êtes-vous en train de faire ? Comment pouvez-vous prétendre arranger votre texte si vous ne savez pas déterminer pourquoi il n'est pas bon ? Comment vous y prenez-vous pour isoler et définir le problème ?

Quel est le problème ? Vous avez peut-être une petite idée : la scène est trop lente, trop bavarde, trop ennuyeuse, le personnage principal est un peu faible, il y a trop d'action, la fin est un peu longue ou un peu trop rapide. En tout cas vous ne savez pas comment arranger tout cela. Êtes-vous capable de visualiser le problème ? Pouvez-vous le définir, l'isoler, le formuler ? Comment faites-vous pour le décrire et l'extraire du reste ?

Avant de résoudre un problème d'ordre créatif, vous devez pouvoir le cerner. Et cela signifie que vous devez repenser et si possible réorganiser ce qui a besoin de l'être.

Il va vous falloir littéralement réécrire la scène. Vous avez tous entendu le vieil adage « écrire, c'est réécrire ». Et bien c'est vrai. Je le dis à des écrivains du monde entier et cela les angoisse : « Vous voulez dire qu'il faut que je réécrive ? » se plaignent-ils. La réponse est oui. Oui, oui, oui. Désolé.

Je viens juste de travailler avec l'un de mes étudiants qui préparait un scénario pour le remettre à des réalisateurs et à des acteurs. Il l'a réécrit environ quinze fois. Il a dû changer pour ainsi dire l'ensemble de la deuxième moitié de l'Acte II, modifier les intrigues secondaires, supprimer des personnages et enlever tout ce qui était superflu par rapport à l'intrigue.

Le mot réécrire signifie « revoir et corriger » et c'est exactement ce qui

doit être fait quand on traque un problème. Quand vous réécrivez un scénario entier, un acte, une séquence, ou simplement une scène ou un plan, le processus de Résolution des Problèmes est le même. Vous devez cerner le problème de votre scénario et le définir. Vous devez traquer les indices pour localiser et définir le Problème.

Alors, quel est le problème ?

Parfois, on le sait tout de suite, la scène est peut-être trop bavarde, ou trop « moralisatrice », trop précise ou trop directe. Mais alors même que vous savez ce qui ne va pas, vous n'en savez pas assez pour y remédier.

C'est là que le procédé de réécriture entre en jeu. La première chose à faire pour clarifier et définir le Problème est de le mettre en contexte afin de déterminer les paramètres qui font que votre scénario ne fonctionne pas, que cela concerne un personnage, une scène ou une séquence.

La meilleure façon d'y arriver, c'est de faire un exercice écrit. Asseyez-vous, prenez une feuille de papier, ou allumez votre ordinateur, et en quelques pages notez tout ce qui vous vient à l'esprit à propos de ce problème. Procédez par associations d'idées, demandez-vous : « Quel est le Problème que je cherche ? »

Vous devez impérativement commencer chaque question par le mot comment et non par le mot pourquoi. Si vous vous demandez « pourquoi » quelque chose ne marche pas, vous trouverez trente-six réponses qui seront toutes, d'ailleurs, correctes.

Mais structurer une question qui commence par comment impose une réponse précise et c'est exactement ce que vous devez chercher.

Voyez un peu. Il s'agit d'un exercice qui consiste à vous donner quelques « coups de pied aux fesses ». Au moment où vous commencez à jeter sur le papier vos idées et vos sentiments au sujet de ce problème et sur la façon dont vous le voyez, vous entrez dans un processus créatif qui vous conduira vers la Résolution des Problèmes.

Que vos pensées et vos observations soient justes ou non n'a aucune

importance. Asseyez-vous et écrivez un petit texte par association d'idées : « Qu'est-ce qui ne va pas dans la scène, la séquence ou l'acte ? » Il ne faut pas être trop général et vous ne devez pas vous demander ce qui ne va pas dans le scénario. Soyez réceptif. Posez-vous quelques questions essentielles sur le texte. Procédez par association d'idées en notant toutes vos pensées sur ce qui marche et sur ce qui ne marche pas d'après vous.

Que pensez-vous pouvoir faire pour rendre votre histoire plus forte, pour l'améliorer et pour la rendre plus dynamique ? Que vous dit votre instinct ? Écoutez-le. Il y a de nombreuses nuits où je me suis dit que mon texte avait un problème mais je n'arrivais pas à le cerner et à le définir. Dans ce cas, je me donne « un exercice pour mes rêves ». Avant de me coucher, je demande à mon Moi créatif de me révéler en rêve quelque chose qui m'aidera à clarifier ce qui ne fonctionne pas. Et la plupart du temps, je fais un rêve cette nuit-là qui me révèle, en langage des rêves, ce qui ne fonctionne pas et ce que je pourrais faire pour y remédier. Parfois je ne fais pas de rêves, puis quelques jours passent et soudain j'ai l'intuition de ce qu'est le problème et de ce qu'il faut faire pour le résoudre.

Je suis convaincu que vous pouvez résoudre ce type de problèmes que vous avez créés vous-même. Donc, c'est en vous-même que vous trouverez les réponses.

Les problèmes n'existent que pour être résolus. Peu importe comment vous vous y prenez. La solution peut vous apparaître en rêve, au volant de votre voiture, alors que vous êtes en train de faire du jogging, ou même en cuisinant. La réponse viendra au moment où vous vous y attendez le moins.

Tout ce que vous devez faire c'est la chercher. Ayez confiance en vous.

Laissez la réponse venir d'elle-même. La solution vous apparaîtra plus ou moins facilement. C'est ce qui est merveilleux. Vous ne savez pas quand vous aurez la solution. Ni ce qu'elle sera. Vous savez seulement que vous la trouverez.

La Résolution des Problèmes fait partie du processus créatif.

Alors, quel est le problème ? Relisez les pages qui ne fonctionnent pas et voyez si vous pouvez isoler ou définir le problème. Votre histoire ne suit peut-être pas qu'une seule ligne d'action mais s'éparpille dans plusieurs directions à la fois. Ou peut-être qu'il arrive trop de choses à votre personnage principal. Par exemple, votre personnage principal est un policier, mais vous pensez que vous devriez montrer un peu plus son partenaire. Vous allez alors écrire quelques scènes sur son partenaire, et vous vous rendrez vite compte que vous avez créé une intrigue secondaire qui gêne la principale. Ou bien, en voulant rendre le méchant encore plus méchant, vous allez ajouter de multiples scènes pour montrer à quel point il est méchant. C'est ce qui se passe dans *58 minutes pour vivre*. C'est une façon simple de « remplir » l'histoire, mais en fin de compte ça ne fait que la gêner. En passant autant de temps sur les autres personnages vous finirez par perdre de vue votre personnage principal et votre histoire finira par partir dans tous les sens. Le vrai problème, c'est de perdre de vue le personnage principal car toute l'histoire repose sur lui.

Parfois, quand les scénaristes ne savent pas comment continuer leur histoire, ils ajoutent un nouveau personnage. Plutôt que de développer le contexte dramatique de la scène, de l'histoire, ou du personnage, ou d'étoffer l'action, ils se contentent d'ajouter un nouveau personnage. Mais cela ne fonctionne pas parce que c'est l'histoire qu'il faut développer, pas les personnages, même si on ne peut les dissocier.

Ou alors, peut-être qu'en lisant vos pages vous déciderez que vous avez trop de personnages dans l'histoire, que votre personnage principal est trop émotif ou trop passif et semble disparaître à l'arrière-plan alors qu'un personnage secondaire prend le fil narratif en main.

Que raconte votre histoire ? De qui parle-t-elle ? Voilà ce que vous devez toujours garder présent à l'esprit.

Faites ce petit exercice où vous procédez par association d'idées pour régler un problème. Quand vous faites cet exercice, gardez présent à l'esprit que vous relisez votre texte pour chercher ce qui ne va pas. Notez tout ce qui vous vient à l'esprit par association d'idées, ne vous souciez ni de la grammaire ni de l'orthographe. Personne d'autre que vous ne lira ces pages.

Couchez cela sur le papier sans vous préoccuper de savoir si c'est bon ou mauvais. Ne portez pas de jugement sur votre style ou sur vos idées. Ne vous écoutez pas trop, vous risqueriez alors de vous censurer et d'étouffer votre créativité.

Que cherchez-vous ?

Vous ne pouvez vous concentrer que sur trois choses : l'Intrigue, les Personnages, et la Structure. Ce sont les trois seuls domaines où il se peut que vous ayez un problème. L'ensemble de votre histoire est lié à l'un de ces trois éléments. Ils sont cruciaux et c'est en travaillant sur eux que vous entamerez le processus de la Résolution des Problèmes. Si vous regardez n'importe quel problème dans votre scénario, qu'il soit trop long et trop bavard, qu'il y ait trop d'action et que les personnages ne soient pas assez présents, ou l'inverse, on en revient toujours à l'Intrigue, aux Personnages ou à la Structure.

Alors, quel est le problème ?

Est-ce un problème d'Intrigue, de Personnages ou de Structure ?

C'est le point de départ quand on veut définir la zone de problème d'un scénario, ou de tout autre texte d'ailleurs. Qu'est-ce qui ne fonctionne pas dans une scène particulière ? Est-ce dû à un problème d'Intrigue, de Personnages ou de Structure ? Le texte est-il ennuyeux ? Trop bavard ? La scène ou l'action fait-elle avancer l'histoire, ou donne-t-elle des informations sur le personnage ?

Si la ligne narrative de l'action s'éloigne trop de l'histoire, vous pouvez ajouter des éléments pour donner du poids à l'histoire et la faire avancer. Il s'agit ici de travailler sur l'Intrigue, mais en changeant l'histoire vous serez peut-être amené à restructurer le texte. Des changements dans l'intrigue et la structure influenceront sur les actions et les réactions de vos personnages, ce qui conduira à d'autres changements. C'est comme cela que vous arrangerez votre texte. Ces trois domaines seront toujours liés les uns aux autres. Seule l'approche sera différente.

Quand vous pourrez isoler et définir ce qui ne fonctionne pas dans votre scénario, vous verrez que, quel que soit le problème, il sera toujours en relation avec l'un de ces trois éléments. Et ce n'est pas étonnant. Dans la vie,

tout est relié, rien n'existe indépendamment du reste. Alors tout problème de scénario sera toujours lié à l'Intrigue, aux Personnages et à la Structure.

Et, puisque c'est vous qui identifiez ce qui ne fonctionne pas, c'est aussi vous qui déterminez l'origine du problème. Imaginez un morceau de pâte à modeler que vous divisez en trois pour le reconstituer plus tard.

Beaucoup de problèmes peuvent être identifiés comme étant des problèmes d'Intrigue. Par exemple, la portée narrative de l'histoire est-elle épurée, claire et bien définie ? Ou est-elle embrouillée et confuse ? Se passe-t-il trop de choses, est-ce trop détaillé, trop particulier, ou ne se passe-t-il rien pour maintenir la tension sans l'interrompre par des bavardages ? En d'autres termes, l'action est-elle crédible ?

Imaginons que vous avez un problème avec la fin. Elle est peut-être trop rapide, pas assez dynamique ou pas assez marquante. Que pouvez-vous faire ? Vous devez la développer et amplifier l'action. Donc, afin de résoudre votre problème, vous devez développer cette fin, créer plus d'incidents qui donneront plus d'ampleur à l'action. Cela signifie que vous devrez vous concentrer davantage sur le personnage principal. Par la suite il vous faudra restructurer votre texte.

Intrigue, Personnages, Structure.

Que se passe-t-il si votre personnage est trop bavard et semble passer son temps à expliquer la situation, ce qui a pour effet d'alourdir l'action ? Y a-t-il trop de personnages qui entravent l'action ? Est-ce que la ligne dramatique de l'action sonne juste ? Est-ce qu'elle repose au contraire sur des coïncidences ou des passages tirés par les cheveux ? Tous ces défauts peuvent être considérés comme des problèmes de Personnages. Lorsque vous aurez défini le problème, relisez votre texte et cherchez un moyen de rendre le personnage plus actif et plus énergique, ce qui ne peut se faire sans introduire davantage d'éléments dramatiques. Ensuite, évidemment, vous aurez à restructurer l'acte et votre personnage comme si vous étiez un tisserand qui introduit un personnage dans une tapisserie.

Au cours du processus de la Résolution des Problèmes tout peut être réduit à une variation sur l'Intrigue, les Personnages ou la Structure. Ils agissent, interagissent et réagissent les uns avec les autres comme les balles d'un joueur.

Dès que vous êtes capable de faire une distinction, d'isoler et de définir le problème comme étant, par exemple, un problème d'Intrigue, vous pouvez alors limiter votre recherche à cela. Imaginons que votre fin ou que l'un de vos Pivots repose sur un point précis de l'histoire ou sur une information qui semble artificielle et prévisible. Si vous pensez qu'il s'agit d'un problème d'Intrigue, alors vous devez vous replonger dans l'histoire et introduire, ou établir avec soin un incident ou un événement qui se relie naturellement à l'histoire. Dans *Les Évadés* (Franck Darabont), le meurtre de la femme d'Andy Dufresne (Tim Robbins) est exposé dès le premier mot de la première page. La toute première scène le montre assis au volant de sa voiture. Il boit du whisky et prend son revolver. Cette scène est entrecoupée par des scènes du meurtre et de son procès, et c'est cet incident qui donne un fil conducteur à l'intrigue. Toute l'histoire est structurée autour de cet incident, qui réapparaît à la deuxième moitié de l'Acte II, quand un jeune détenu dit à Andy qu'un ancien codétenu lui a avoué avoir commis les deux meurtres. C'est la première fois qu'on se demande si Andy a réellement tué sa femme.

Si cet incident n'avait pas été exposé dès le début du scénario, la fin n'aurait pas autant de force. Des incidents ou des événements tels que ceux-là doivent être introduits avec soin dans l'histoire pour conduire à une chute dramatique crédible bénéficiant du maximum de valeur dramatique.

L'art de l'écriture de scénario repose sur la compréhension de la relation entre les parties et le tout, de la relation entre l'Intrigue, les Personnages et la Structure. Tous les éléments d'une histoire, l'action, les épisodes, les personnages, les lieux de tournage, la musique, les effets spéciaux, les Pivots sont liés les uns aux autres, de la même façon qu'un glaçon existe dans sa relation avec l'eau. Un glaçon a une structure cristalline et l'eau a une structure moléculaire, mais quand un glaçon fond dans de l'eau, il est impossible de distinguer les molécules de l'eau de celles du glaçon. C'est la même relation qui existe entre le feu et la chaleur qu'il dégage. Les deux n'existent que dans la relation qu'ils entretiennent l'un avec l'autre. Ils se renvoient l'un à l'autre. Il en va de même pour l'histoire et le scénario.

Vous ne pouvez définir le problème qu'après l'avoir localisé. Pouvez-vous déterminer s'il s'agit d'un problème d'Intrigue, de Personnages ou de Structure ? C'est le point de départ. Si vous ne pouvez pas isoler le problème,

essayez de définir comment vous le voyez. Le personnage principal est trop faible. Le dialogue trop direct ou trop ennuyeux. Ensuite écrivez un texte en procédant par association d'idées, ce qui vous permettra de déterminer la nature du problème.

C'est seulement après avoir trouvé quel est le problème, s'il vient de l'Intrigue, des Personnages ou de la Structure que vous pourrez le clarifier et le définir.

La prochaine étape consiste à localiser le problème.