

Problématique de l'enseignement du scénario comme objet de création et de construction

Esther Pelletier

Volume 26, Number 2, Fall 1993

Le scénario de film

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/501043ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/501043ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des littératures de l'Université Laval

ISSN

0014-214X (print)

1708-9069 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Pelletier, E. (1993). Problématique de l'enseignement du scénario comme objet de création et de construction. *Études littéraires*, 26(2), 37–45.
<https://doi.org/10.7202/501043ar>

Article abstract

In this paper, the teaching of scenario focuses on the process of organizing and structuring scenarios. The fundamentals of this approach derive from the concepts proposed by the American anthropologist E.T. Hall in his book *The Silent Language*. This paper establishes a parallel between Hall's model of organization of a cultural group and the organization of scenarios. This is followed by an illustration of this parallel, through a segment of Joseph Mankiewicz's film *All About Eve* (1950). Lastly the paper explores the influence of various cinematographic practices on the organization of scenarios.



PROBLÉMATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT DU SCÉNARIO

COMME OBJET DE CRÉATION ET DE CONSTRUCTION

Esther Pelletier

L'état de la question

Les publications sur l'écriture du scénario se sont multipliées au cours des dernières années, probablement parce que le secteur du développement de projets de films, tant pour le cinéma que pour la télévision, a pris une importance qu'il n'avait pas jusque-là dans la chaîne de production des films, du moins au Québec. Aujourd'hui, on le reconnaît, prendre le temps de développer de bonnes idées sous forme de scénarios bien écrits et bien construits participe d'un savoir-faire de plus en plus établi. En effet, les enjeux financiers étant de plus en plus importants, les investisseurs plus sélectifs préfèrent accorder plus de temps et d'argent à l'écriture, de manière à mettre le plus de chances possibles du bon côté, celui, espèrent-ils, menant au succès d'une production.

Mais en dehors de ces considérations socioéconomiques qui témoignent de l'état du développement de notre industrie du cinéma et de la télévision à l'aube de l'an 2000 — industrie culturelle, ne l'oublions pas, où, pour créer un produit, déployer une stratégie artistique n'est plus suffisant et où donc l'auteur se voit dans l'obligation de transiger avec les contraintes industrielles —, nous posons la question : peut-on enseigner la scénarisation ou comment écrire un scénario ?

Nous répondrons oui, mais à condition de respecter la création des auteurs, c'est-à-dire le jaillissement des idées, des « flashes » ou des images qui, d'embryons, deviendront histoires et récits. Plus précisément, par respect pour la création des auteurs, nous entendons ne pas enfermer le scénario dans des méthodes rigides et simplistes d'écriture ou des pro-

cedés techniques sclérosants, mais plutôt mettre à son service des outils de compréhension, d'analyse et de structuration, de manière à permettre que la communication par et de cette forme particulière d'écriture s'établisse entre l'auteur et, en bout de ligne, les spectateurs.

Les vrais problèmes que pose l'écriture du scénario ne sont pas tant de savoir disposer son texte sur une page selon des règles établies ou de placer une scène charnière après tant de pages de scénario ou X temps-minutes d'exposition de l'histoire à l'écran, bien qu'il faille, en effet, connaître ces règles. Non, le vrai problème que pose l'écriture du scénario est avant tout d'avoir des idées susceptibles de devenir une histoire, ce qui, la plupart du temps, repose sur l'expérience personnelle de l'auteur et/ou sur sa capacité de création et de transposition dans l'imaginaire. Ceci implique un investissement émotif considérable, et l'expérience nous a montré que devant la forte pulsion de création où « tout veut sortir en même temps », l'auteur se voit confronté à ce qu'il porte en lui, voire même, se sent dépassé et ne sait plus comment s'y prendre pour organiser sa production.

Le deuxième vrai problème que pose la scénarisation nous apparaît être celui de l'organisation et de la structuration de l'histoire, c'est-à-dire le savoir-faire et la maîtrise de la transposition organisée des idées, images ou « flashes » dans l'imaginaire sous la forme d'une histoire qui deviendra un film. On ne le dira jamais assez, de bonnes idées ne suffisent pas, encore faut-il savoir les communiquer. Notre

enseignement et notre expérience d'écriture ainsi que celle des autres ne cessent d'en faire foi.

Les fondements pratiques de la problématique

Compte tenu de ces deux considérations, notre enseignement de l'écriture scénarique repose en premier lieu sur l'apprentissage de l'organisation et de la structuration du scénario. En effet, il faut établir le squelette de l'histoire, ce qui permet de mieux savoir dans quelle direction s'oriente le scénario ; le scénariste se tisse ainsi un filet de sécurité et plonge donc plus librement dans le processus de création, pouvant à tout moment s'appuyer sur cette structure de base. Ainsi il n'est pas paralysé par l'idée de tout devoir développer en même temps, personnages et situations, sans savoir où il va : il s'est établi au préalable un plan qu'il pourra bien sûr modifier au fil des différentes versions du scénario, mais il a un plan et c'est là toute la différence. Il pourra même le perdre consciemment en cours de route mais le conservera tout de même inscrit quelque part dans sa mémoire.

Nous avons expérimenté des centaines de fois cette approche, soit avec des étudiants, soit avec des scénaristes et/ou des réalisateurs professionnels. Nous le faisons présentement avec une écrivaine et un réalisateur qui, après plusieurs mois de collaboration et de tâtonnements pour aboutir à trois versions insatisfaisantes d'un long métrage de fiction, avaient tout simplement besoin de reconsidérer leur méthode de travail et de procéder systématique-

PROBLÉMATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT DU SCÉNARIO

ment à l'élaboration d'une structure de leur scénario. Ceci a permis non seulement de revoir la structure de l'histoire en question mais aussi de définir plus clairement le point de vue.

Donc, l'avantage de bien structurer un scénario est double. Non seulement on peut alors travailler la forme de l'histoire tout en articulant le contenu mais on rend aussi plus clair et plus précis le propos ; le manque de clarté s'avère très souvent la faiblesse d'un scénario.

Les fondements théoriques de la problématique

En prenant pour acquis que le cinéma est une représentation de la culture et du monde ou, plus précisément, une représentation de la perception subjective que l'on se fait de la culture et du monde, et en nous inspirant des travaux de l'anthropologue américain Edward T. Hall, membre du groupe de chercheurs de l'Université de Palo Alto (appelé le « collègue invisible ») et chef de file de la « nouvelle communication », nous avons exploité le modèle de l'organisation de la culture en trois niveaux qu'il propose dans *le Langage silencieux*. Nous avons adapté ce modèle et l'avons appliqué systématiquement et pratiquement à la démarche de construction du scénario que nous expliquerons un peu plus loin. Mais voyons d'abord en quoi consiste, dans ses grandes lignes, la théorie de Hall.

Pour l'anthropologue américain, la culture, c'est-à-dire la vie humaine, est communication

et celle-ci s'organise en trois niveaux, de la même manière que le langage verbal est structuré en trois niveaux, celui de la lettre ou du phonème, celui du mot ou du monème et celui de la phrase ou du syntagme.

La terminologie des linguistes étant très technique et complexe, Trager et moi avons introduit un ensemble de termes qui s'applique à tous les types de communication, y compris le langage. Ce sont les séries [*sets*], les notes [*isolats*] et les schémas [*patterns*]¹. Les séries (qui relèvent de l'ordre des mots) sont ce que l'on perçoit d'abord ; les notes (qui relèvent de l'ordre des sons) sont ce qui constitue les séries ; les schémas (qui relèvent de l'ordre des syntagmes) sont le moyen de rendre cohérentes les séries afin de leur donner un sens (Hall, p. 123).

PARALLÈLE ENTRE LA STRUCTURE DU LANGAGE VERBAL ET CELLE DE TOUT SYSTÈME DE COMMUNICATION (selon E.T. HALL)	
lettre ou phonème	<i>isolat</i> (ou note)
mot ou monème	<i>set</i> (ou série)
phrase ou syntagme	<i>pattern</i> (ou schéma)

SCHÉMA 1

Nous allons maintenant tenter d'illustrer cette proposition théorique par un exemple concret. Quelqu'un pleure. C'est le premier niveau de saisie du sens. C'est le niveau du *set* ou de la série. Comment cela se manifeste-t-il ? Par des larmes, des grimaces, d'autres expressions du visage, des sueurs, etc. C'est le niveau des *isolats* ou notes. Or, on peut pleurer de joie ou de peine. Donc, pour qu'il y ait complète saisie du sens, il faut que les *sets* ou les

1 C'est nous qui ajoutons entre crochets les termes en anglais proposés par Hall : *set*, *isolat*, *pattern*.

séries et leurs *isolats* ou notes soient rattachés à un troisième niveau, celui des *patterns* ou schémas de sens.

Voyons l'illustration schématique de cette proposition :

ORGANISATION D'UN SEGMENT DE SENS	
<i>isolats</i> (notes)	→ larmes grimaces autres expressions du visage sueurs, etc.
<i>set</i> (série)	→ pleurer
<i>pattern</i> (schéma)	→ avoir de la peine

SCHÉMA 2

Comment cet appareil théorique peut-il être utilisé dans la démarche d'écriture d'un scénario ?

Lorsque le scénariste entre dans le long processus d'écriture d'un scénario, il peut procéder bien sûr de différentes manières, mais au bout du compte, il procédera généralement par étapes qui correspondent à celles de l'écriture d'un sujet, d'un synopsis et finalement du scénario (s'il ne le fait pas consciemment au moment de son travail d'écriture, il devra le faire ou on le fera pour lui au moment de la présentation de son projet aux institutions de financement). Or, à y regarder de plus près, ces trois étapes, sujet, synopsis et scénario, correspondent au trois niveaux d'organisation de la communication que propose Hall. En effet, lorsqu'il rédige un sujet, le scénariste détermine les *patterns* ou grands segments d'action de son histoire puis, lorsqu'il écrit le

synopsis, il fixe les *sets* ou séries d'action pour finalement choisir toutes les mini-actions ou *isolats* qui constituent les *sets* ou séries et le scénario dans ses moindres détails.

MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT DE LA STRUCTURE D'UN SCÉNARIO	
sujet	→ <i>patterns</i> d'action
synopsis	→ <i>sets</i> d'action
scénario	→ <i>isolats</i> d'action

SCHÉMA 3

Considérons maintenant *All About Eve* (1950) de Joseph Mankiewicz, un film classique du cinéma américain. Le sujet du film peut se résumer ainsi : dans les années 1950, à New York, une jeune femme, Eve Harrington, reçoit un important prix d'interprétation témoignant de sa consécration comme comédienne. Au moment de la remise du prix, ses collègues se remémorent son ascension. Quelque temps plus tôt, très envieuse de la grande comédienne Margo Channing, Eve parvient à faire sa connaissance et devient sa secrétaire privée. Peu à peu elle s'installe dans la vie de Margo, qui, lors d'une soirée où elle reçoit ses amis du milieu du théâtre, réagit cyniquement, présentant l'intrusion calculatrice d'Eve. En effet, cette dernière complotte et devient la doublure de Margo pour enfin l'éclipser d'une pièce où elle devait avoir le premier rôle. Finalement, aidée d'un célèbre critique sans scrupule qui la domine, Eve parvient au sommet de la gloire, prisonnière de son succès. Puis, la chaîne se perpétue au moment où une

PROBLÉMATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT DU SCÉNARIO

jeune envieuse désire s'introduire à son tour dans sa vie privée.

Après analyse, le scénario et le film nous permettent de constater que la structure de l'action de *All About Eve* est constituée de huit *patterns*.

PATTERNS D'ACTION DANS ALL ABOUT EVE (1950) DE J. MANKIEWICZ
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gloire d'Eve Harrington / La remise des trophées 2. Rencontre d'Eve et de Margo 3. Eve s'installe et devient sa secrétaire privée 4. La soirée 5. Eve devient la doublure 6. Premier rôle d'Eve 7. Au sommet de la gloire, Eve est dominée par le critique 1. Retour au <i>pattern</i> 1 : Gloire d'Eve Harrington/ La remise des trophées 8. Une jeune femme envieuse d'Eve entre à son service

SCHÉMA 4

Chaque *pattern* d'action comporte plusieurs *sets* d'actions qui à leur tour sont constitués de plusieurs *isolats*.

À titre d'exemple, prenons le *pattern* 4, la soirée, dont la construction de l'action comprend trente *sets*; ci-contre l'illustration de la nomenclature de ce *pattern*, en *sets*.

En poursuivant l'analyse et la déconstruction du scénario ou du film, on arrive à dégager toute la structure de l'histoire. En nous basant sur cette approche, nous avons mis au point une démarche d'écriture que nous avons éprouvée des centaines de fois dans le cadre de cours et d'ateliers d'écriture. Que ce soit en analysant des films ou en construisant des scénarios,

ORGANISATION DE L'ACTION (PATTERNS ET SETS)	
4^e pattern : La soirée	
SETS	
4.1	Margo se prépare
4.2	Arrivée de la femme de chambre : échange
4.3	Margo va rejoindre Bill et Eve
4.4	Discussion entre Bill et Eve
4.5	Arrivée de Margo et départ d'Eve
4.6	Discussion entre Bill et Margo
4.7	Arrivée d'Eve
4.8	Bill va préparer les martini
4.9	Arrivée des amis (l'écrivain, sa femme, le producteur)
4.10	Rencontre et échanges entre eux
4.11	Sortie d'Eve (ventilation : l'invité français)
4.12	Arrivée et accueil du critique et de la jeune actrice (M. Monroe)
4.13	Arrivée d'Eve et échanges à quatre (présentation)
4.14	Le critique enjoint l'actrice de rencontrer le producteur
4.15	Le critique entre au salon accompagné d'Eve
4.16	Margo est reléguée au second plan
COUPURE	
4.17	Margo noie son chagrin (piano)
4.18	Bill tente de parler à Margo
4.19	Arrivée du producteur (Max)
COUPURE	
4.20	Margo demande au producteur d'engager Eve (cuisine)
4.21	L'écrivain demande à Margo d'être la vedette de sa prochaine pièce (cuisine)
COUPURE	
4.22	Eve rencontre la femme de l'écrivain (Kareen) et lui demande d'être la doublure de Margo
4.23	Départ d'Eve et arrivée de la femme de chambre (information sur la soirée et le monde du cinéma)
4.24	Kareen et la femme de chambre descendent l'escalier
4.25	Discussion des invités dans l'escalier
4.26	Arrivée de Margo et discussion (propos sarcastiques de Margo)
4.27	Début du départ de Kareen, de son mari et départ de Margo
4.28	Bill va rejoindre Margo
4.29	Kareen console Eve
4.30	Départ des Richard et du producteur
FONDU AU NOIR	

nous avons constaté qu'il y a toujours cette organisation souterraine de trois niveaux qui se permutent d'ailleurs à l'infini pour chacun des scénarios, et qui est repérable par la suite dans les films tirés de ces scénarios. À partir de ce constat, nous avons mis sur pied une démarche générale de développement du scénario basée sur ce modèle d'écriture à trois niveaux qui correspond d'ailleurs aux trois étapes de développement du sujet, du synopsis et du scénario.

Par exemple, pratiquement, nous faisons écrire à nos étudiants un sujet qui ne doit contenir que les grands segments ou *patterns* d'action de l'histoire qu'ils veulent développer. Puis, ils doivent se livrer à un premier jet d'écriture des *sets* d'action qui constitueront chaque *pattern*, ce qui en bout de ligne donne une première charpente de l'action de leur histoire. À partir de cette charpente ou de ce squelette, ils rédigent le synopsis de leur scénario. Puis, s'appuyant sur cette charpente qui est en quelque sorte un plan d'écriture assez précis, ils entrent dans l'écriture détaillée du scénario en décrivant toutes les mini-actions ou *isolats* de l'histoire, assurant ainsi la continuité de l'action et constituant enfin le scénario complet qui, bien sûr, connaîtrait plusieurs remaniements ou versions s'il avait à entrer en production.

Cette structure a l'avantage de s'appliquer à tous les scénarios sans les enfermer dans un style ou une forme particulière ou canonique car elle est générale et s'inscrit culturellement dans notre manière de penser et de percevoir les choses. Nous utilisons un langage verbal

fortement codifié pour communiquer sans que cela nous empêche de créer du sens tous azimuts en faisant permuer à l'infini le langage et sans nous sentir enfermés dans une structure contraignante. Il en va de même avec la structure *pattern-set-isolat* que nous proposons. Elle est générale et inscrite dans l'organisation souterraine d'une histoire, donc utilisable et permutable à l'infini. S'en servir consciemment comme processus ou démarche d'écriture permet d'économiser les tâtonnements et de clarifier ainsi le propos.

Par ailleurs, dans l'enseignement et la construction d'un scénario, si l'étude et l'établissement de la structure d'une histoire nous apparaissent fondamentaux au point de départ, d'autres aspects tout aussi importants font aussi partie de notre démarche.

La continuité et le traitement cinématographiques

En fait, lorsqu'il écrit un scénario, le scénariste se livre à deux types d'opération liés intrinsèquement. Il doit d'une part assurer la *continuité* de son histoire et d'autre part procéder à son *traitement cinématographique*.

Aussi, lorsqu'il écrit le synopsis en définissant tous les *sets* de l'action principale et qu'il se retrouve ainsi avec, entre les mains, le plan de son scénario, le scénariste commence à organiser la continuité de son histoire qu'il poursuit à l'étape de l'écriture du scénario en entrant de plus en plus dans le détail. À cette étape, il fixe la *continuité narrative* de son scénario à l'intérieur de chaque série où, comme nous l'avons dit plus haut, il détermine avec

précision toute l'action dans ses moindres détails.

D'autre part, en même temps qu'il se livre à cette opération, le scénariste procède déjà au *traitement cinématographique* de son histoire, ne serait-ce, par exemple, que lorsqu'il développe une scène en choisissant de montrer des personnages en action plutôt que de les faire parler sur cette action, c'est-à-dire plutôt que d'axer son traitement sur un dialogue.

Le scénariste a en fait à sa disposition une série de moyens langagiers que lui fournit l'expression cinématographique : dialogues, bruits, musique, mentions écrites et images que l'on regroupe communément sous deux grandes catégories ou matières, celle de l'image et celle du son. Ces matières expressives prennent à leur tour assise sur des matériaux expressifs qui, en quelque sorte, sont les paramètres de l'expression cinématographique à partir desquels l'histoire et le style cinématographique se détermineront et d'où se joueront le sens et la communication avec le spectateur.

Le cinéma fait usage de plusieurs procédés techniques et éléments diversifiés pour parvenir à signifier. Tous ces matériaux expressifs, ces procédés et éléments, relèvent principalement de deux ordres, du filmographique et du profilmique. Par filmographique, nous entendons, à la suite d'Étienne Souriau (p. 7 et 9) et de Christian Metz (p. 22 et 177), tout ce qui se rapporte à la manipulation de l'appareillage cinématographique (au tournage, au montage, en laboratoire) et dont on peut voir les effets à l'écran lors de la projection ; tandis que par

profilmique, nous entendons tout ce qui apparaît devant la caméra au tournage.

Ainsi, à titre d'exemple, en ce qui concerne l'image, nous avons proposé une classification (voir encadré page suivante) des paramètres de l'expression cinématographique (Pelletier, p. 106-116).

À l'étape de l'écriture du scénario, certains de ces aspects peuvent être pris en considération par le scénariste pour les scènes. Par exemple, au lieu de dire « Marie descend l'escalier », il écrira « Les jambes de Marie apparaissent dans l'escalier », etc. On voit donc ici, par le choix d'une échelle de plans, l'inscription du découpage technique dans l'écriture, ce qui n'est pas une règle en soi, mais une possibilité d'écriture. Il revient donc au scénariste à l'étape de l'écriture du scénario, puis au réalisateur et même au directeur de la photographie et au monteur, à l'étape de la production du film, d'utiliser ces matériaux expressifs. Ils les font permuter d'un scénario à l'autre et d'un film à l'autre, créant et renouvelant sans cesse l'expression et le sens. Chaque scénario et chaque film deviennent ainsi des produits singuliers.

D'autre part, si les matériaux expressifs sont identifiables, comme nous venons de le démontrer, leur utilisation en cours de traitement cinématographique ne peut cependant être réglée selon des principes entendus. En arriver à une telle procédure contribuerait à limiter leurs possibilités expressives. Tout au plus, nous avancerons que leur utilisation crée des effets de sens et que l'auteur a donc à sa disposition plusieurs matériaux expressifs qu'il

A) PARAMÈTRES FILMOGRAPHIQUES

Image

1. Le support
 - a) la pellicule
 - b) les photogrammes
2. La disposition spatiale
 - a) l'échelle des plans
 - b) les angles de prises de vue
 - c) les mouvements de caméra
 - d) le cadrage
 - e) la profondeur de champ
3. Le montage
 - a) alterné
 - b) parallèle
 - c) répétitif
 - d) l'insert
 - e) le flash-arrière
 - f) le flash-avant
 - g) le champ et le contre-champ
4. Les effets de montage
 - a) la coupe franche
 - b) le *jump-cut*
5. Les effets spéciaux
 - a) le fondu
 - b) la surimpression
 - c) le volet
 - d) l'iris
 - e) le rideau
 - f) le cache et contre-cache
 - g) autres effets spéciaux

6. La disposition temporelle

- a) au niveau chronologique
 - temps réel
 - temps bouleversé
 - temps aboli
- b) au niveau chronométrique
 - temps abrégé
 - temps respecté
 - temps allongé

B) PARAMÈTRES PROFILMIQUES

1. Les personnages
2. Les objets
 - a) décors
 - b) costumes
 - c) maquillage
 - d) autres objets
3. L'éclairage

C) PARAMÈTRE FILMOGRAPHIQUE ET PROFILMIQUE

1. La couleur
 - a) filmographique
 - type de pellicule couleur
 - étalonnage
 - exposition
 - b) profilmique
 - la couleur des objets du film

peut utiliser. Le résultat dépendra de ce qu'il en fera. Et enfin, son scénario et/ou son film seront uniques.

Conclusion

Si le scénario est un objet de création, il est en même temps un objet de construction; c'est ce qui permet d'ailleurs à l'acte de com-

munication de se produire. Pour paraphraser la pensée du philosophe allemand Hans-Georg Gadamer, qui écrit dans son essai *Vérité et méthode* : « Tout mouvement du connaître est ordonné » (p. 257), nous terminerons en disant : tout mouvement du connaître est organisé pour qu'il y ait communication avec l'autre.

PROBLÉMATIQUE DE L'ENSEIGNEMENT DU SCÉNARIO

Références

- GADAMER, Hans-Georg, *Vérité et méthode*, Paris, Seuil, 1976.
- HALL, Edward T., *le Langage silencieux*, Paris, Seuil, 1984 [1959].
- METZ, Christian, *Essais sur la signification*, II, Paris, Klincksieck, 1972.
- PELLETIER, Esther, *Écrire pour le cinéma. Le Scénario et l'industrie du cinéma québécois*, Québec, Nuit Blanche Éditeur, 1992.
- SOURIAU, Étienne, *l'Univers filmique*, Paris, Flammarion, 1953.