

# **LA FIGURATION NARRATIVE SEQUENCIELLE**

**Jeff Le MAT**

**1 ECRITURE - NARRATION**

**2 LITTERATURE DESSINEE OU IMAGERIE NARRATIVE ?**

**3 PARLONS UN PEU TECHNIQUE**

**4 CONTRAINTES TECHNIQUES**

**5 COMMENT ECRIRE UN SCENARIO ?**

**6 UNE IDEE PAR PLAN**

**7 LA REGLE DES TROIS**

**8 UN CAS PARTICULIER : LES SERIES**

**9 STORY-BOARDS OU SCENARIMAGES**

**10 LES PERSONNAGES**

*Petit discours d'introduction sur l'écriture et la narration du dessin animé et du cinéma d'animation par Hoël Caouissin.*

L'on peut se demander si l'animation doit être écrite avant d'être dessinée ou s'il ne vaudrait pas mieux la mettre en images dès le début. Dans le cas où le langage utilisé - celui qu'on retrouvera à l'écran - sera avant tout "graphique" (dans le sens non pas d'écrit, mais de dessiné), donc probablement peu réaliste, le dessin sera sans doute le meilleur moyen d'expression, celui qui servira le mieux les intentions de l'artiste. Alors écrire l'animation pourrait sembler contradictoire, pour ne pas dire inutile. C'est oublier que nous baignons encore dans des civilisations qui valorisent l'écrit et que, dès qu'il faut communiquer avec ses semblables, c'est par la parole (couchée sur le papier par écrit) qu'on y parvient le mieux. Question d'habitude.

J'ai récemment involontairement expérimenté cette question. Il s'agissait d'un storyboard qui détaillait toutes les actions avec beaucoup de précision - pratiquement toutes les phases clé du film - et il ne semblait pas utile de redire par écrit ce qui était ainsi dessiné. Un autre avantage : l'universalité du dessin (de l'image) quelle que soit la langue parlée. Il a cependant fallu paraphraser les dessins ; dessins qui ne sont pas volontiers considérés comme contractuels, alors que les phrases, même imparfaitement traduites, sont mieux admises. Encore une question d'habitude.

Il ne faut pas oublier que les histoires se racontent aisément, pour ne pas dire spontanément, avec les mots, que l'écrit est quasiment irremplaçable... Cependant, l'apparente (ou fréquente) frivolité des histoires en images a pu donner à penser qu'il n'était pas indispensable d'écrire et donc d'en structurer la narration, comme cela se fait pour un roman, une pièce de théâtre ou un film ; c'est là le point faible du cinéma d'animation en général et de la production de dessins animés en particulier. Rare

sont les dessins animés qui, s'ils ne sont pas adaptés d'œuvres préexistantes, ne présentent pas ce défaut qui n'est autre qu'une réelle fragilité au niveau du contenu, de la narration, en un mot, du scénario. Manquerait-on de bons scénaristes ?

Ceux-ci ont, d'autre part, un concurrent de taille : le storyboard (ou scénarimage) qui semble mieux armé pour affronter les spécificités techniques de cet art qu'est l'animation, dessinée ou non, surtout dans une culture qui a commencé à prendre en compte une mode qui perdure, ce goût pour la bande dessinée, imagerie narrative s'il en est.

Une industrie de l'animation existe, tout simplement parce que des chaînes de télévision ont des créneaux horaires destinés aux enfants et que cela constitue un marché non négligeable (plus de 150 millions d'enfants en Europe) et, d'un autre côté, des artistes isolés continuent à faire des films d'auteur, créatifs et parfois expérimentaux, peu rentables et peu connus du public, bien que prisés par les festivals. Cette industrie très organisée à l'échelon européen produit des milliers de films qui commencent par être écrits.

Faire des films utilisant les techniques de l'animation image par image, faire du dessin animé, cela met en jeu un nombre plus ou moins important de partenaires, d'institutions, de techniciens \* (1), de matériel, de temps et de sommes d'argent (donc des enjeux contraignants qui influencent inévitablement les méthodes et les comportements), on s'est nécessairement organisé, soit de façon autarcique (les pays gravitant autour de l'ex-URSS ont développé de leur côté leur propre savoir-faire), soit de façon plus mondialisée comme dans les pays occidentaux, où le modèle américain s'est largement diffusé avec plus ou moins de bonheur...

On peut dire qu'aujourd'hui, des écoles, des styles, des codes, parfois des préjugés sinon des tabous sont reconnus par les amateurs, les parents ou les éducateurs (car la cible privilégiée est, ne l'oublions pas, la jeunesse), par les médias, par les professionnels, par les critiques, par des spécialistes et aussi par le public...

Évidemment, les méthodes ou les habitudes si éprouvées soient-elles sont nécessairement remises en cause dès que les progrès techniques les rendent caduques. Dans les années 2000, nous sommes, qu'on le veuille ou non, en pleine mutation technologique, ce qui laisse augurer des évolutions qu'on devine à peine, inévitables, souhaitables, parfois même redoutées... **Hoël Caouissin**.

## Littérature dessinée ou Imagerie narrative (il faut ajouter "qui bouge")

Le genre de question que l'on s'est posée pour la BANDE DESSINÉE, laquelle partage avec le dessin animé comme une parenté, mais aussi des apparences trompeuses, à savoir le dessin, la couleur, les personnages (parfois "vedettes", appréciés pour leur popularité déjà testée à l'occasion de publications successives) et bien sûr la narration elle-même... D'où l'idée de récupérer et d'exploiter ce matériau providentiel qui a déjà son public, de l'ADAPTER à cette autre dimension audiovisuelle du cinéma et de la télévision pour ne citer que ceux-là.

Mais ne nous y laissons pas prendre ! Ce sont là de "faux-amis" : bande dessinée et dessin animé sont en fait de nature très différente. La première appartient au monde apparemment immobile du livre, où le temps est suspendu, sa course figée mais réversible, revisitable à tout moment, ce qui permet au lecteur d'improviser à chaque

fois son parcours et de réinventer l'ordre des dessins, des mots, des idées, de les assembler à son goût et de les réorganiser très librement si besoin. Le second est si proche du cinéma qu'il lui emprunte son langage, ses techniques, le même rapport avec le temps qui court implacablement, imposant ses lois, son dictat et son dynamisme... La part de liberté que conserve le spectateur pour revisiter l'espace est nettement plus réduite - disons "orientée" - du moins au moment où il est confronté au film, car l'ordre des images, imposé par la projection, ne laisse guère le temps d'hésiter ni de revenir en arrière, si ce n'est par la mémoire, la curiosité, les associations d'idées... C'est pourquoi le cinéma qui impose le même dictat quant à sa lecture reste le modèle privilégié, le cousin, l'ami véritable même si des différences importantes existent qui doivent être identifiées et surtout pas sous-estimées, cela dès le début de la scénarisation, de l'adaptation.

Actuellement, pour faire un dessin animé, il faut encore en passer (comme pour le cinéma) par l'écrit (le script), cette antique discipline qui après tout a déjà fait ses preuves (on peut cependant très bien dessiner directement un storyboard -ou "scénarimage" - sans l'écrire au préalable, et dans ce cas, la mutation a déjà eu lieu car les mots sont devenus des images, les dessins tiennent lieu d'écriture...).

C'est ce qu'on appelle couramment une histoire, et c'est cette histoire qui va devenir un SCÉNARIO, ou un SCRIPT, forme intermédiaire et provisoire dans le processus créatif qui de toute façon va aboutir à un FILM... Du moins espérons-le.

Et puisque ça fait des milliers d'années que les hommes se racontent des histoires (et les recyclent indéfiniment, les renouvelant et les RÉADAPTANT sans cesse), des siècles qu'ils se sont mis à les écrire, on peut légitimement penser que ça n'est pas près de s'arrêter...

Une histoire qu'il faut transformer en scénario, pour ensuite en faire un film. Une vraie MUTATION s'impose. C'est qu'une histoire écrite et imprimée n'est pas du tout de la même nature qu'un film qui, lui, est fait principalement d'images et d'actions.

En effet, il ne faut pas oublier que les mots, les idées seront remplacés, phagocytés, digérés et donc transformés par des dessins en mouvement, dans un tout autre espace-temps que lorsque les images sont exprimées par le verbe seul couché sur des pages. Or, les dessins vont exprimer les idées à leur façon, leur donner une nouvelle vie, imagée, plus concrète. S'il s'agit de volume animé, ou de tout autre apparence visuelle, le phénomène sera le même. Et si les idées sont exprimées différemment, il est important de noter qu'elles peuvent s'en trouver modifiées, parfois considérablement ! Raconter l'histoire peut alors passer par des chemins détournés, des raccourcis, parfois même des trahisons qu'il faut assumer...

Ce qui était imaginé devient image visible ? Pas toujours, car - on aura l'occasion d'en reparler - il se passe beaucoup de choses parfois ENTRE LES IMAGES, donc dans l'invisible, dans cette absence qui n'est en réalité qu'apparente.

Si les images peuvent être considérées comme des repères pour le cheminement de la pensée, les idées, elles, ont le pouvoir de cheminer dans les zones d'ombre, dans l'espace hors cadre, le pouvoir de ricocher d'une image à l'autre, de réapparaître en pleine lumière...

Ainsi, l'imaginaire généré par les mots se transforme et réapparaît sous une autre forme : autre logique, autre poésie, d'une autre nature, faite de lignes, de couleurs, d'ombres et de lumières, avec l'irruption de la quatrième dimension qu'est le temps, faite aussi de mouvement, de rythme, d'un flot continu d'images, flot orienté dans un seul sens, entre le début et la fin de la projection, comme un cours d'eau, irréversible car le spectateur ne peut ni l'arrêter ni non plus intervenir sur son déroulement...

Pour qu'il puisse aisément revenir en arrière, il faudrait lui réinjecter le passé dans le présent (flash-back, par exemple), mais toujours dans cette continuité vraiment irréversible.

René Laloux fait très justement remarquer que " (...) le livre et le film réclament deux lectures différentes : l'une est linéaire et fragmentée selon la volonté du lecteur, l'autre est une rencontre en temps imposé (comme avec la musique), aussi le travail de recréation qui consiste à transformer une œuvre écrite en œuvre audiovisuelle est-il un exercice particulièrement périlleux... " (dans son livre *Ces dessins qui bougent-Cent ans de Cinéma d'animation chez Dreamland*, 1996).

Et si en passant de l'écrit à l'image, on n'exprime pas exactement la même chose, quoi qu'on veuille, quoi qu'on fasse, cela doit être sans regret assumé et revendiqué, car c'est bien un nouveau langage à part entière qui naît... Et s'il faut cent mille mots pour décrire une image, comme le prétendrait un proverbe chinois, c'est dire le pouvoir évocateur des images. Cent mille mots, c'est trop, ou pas assez. Pas assez, si l'on veut dire qu'il est impossible de décrire une image, et trop, si l'on reconnaît que le pouvoir des mots peut beaucoup lui aussi, qu'il faut parfois plusieurs images pour "montrer" un seul mot, que la force des écrits peut être très grande... On l'a compris, les mots et leurs images (ou les images et leurs mots) ne vivent pas dans le même espace, n'ont pas le même impact sur notre imagination et ne sont donc pas totalement interchangeables, même s'ils partagent des idées, des apparences, des vérités, des secrets...

L'adaptation : de l'écrit au visuel, une vraie mutation, mais aussi un bouleversement et une "trahison", donc : une "re-création".

TRUC. Un bon exercice consiste à imaginer que, si les scènes étaient muettes, les idées devraient être exprimées sans l'aide du dialogue ni de commentaire. Dans quelle mesure est-ce possible ou est-ce vraiment impossible ? Il ne s'agit pas tant de tout exprimer sans la parole et le son que d'améliorer l'expressivité des scènes, du découpage en les confrontant à cette épreuve...

Dans la pratique, par où en passe-t-on pour y parvenir ?

Après le travail de SCÉNARISATION, qui déjà anticipe sur la "mise en images" (SYNOPSIS, puis SCÉNARIO, DIALOGUES, DÉCOUPAGE), viendra la première mise en dessins du récit qu'on appelle le STORYBOARD (ou encore SCÉNARIMAGE). Parce qu'il faut définir un style, préciser les modèles car il s'agit de travailler en équipe -tout le monde devra dessiner de la même façon, d'une "seule main" -il faut en passer par les RECHERCHES GRAPHIQUES (on devrait dire les "trouvailles graphiques" !) qui consistent à donner une forme visible (graphique) à l'univers du film, aux DÉCORS, aux OBJETS, et surtout aux PERSONNAGES, auxquels il faut donner leur apparence définitive par le dessin et la couleur, afin de les faire "exister" visuellement.

Ensuite, le storyboard proposera un découpage et servira de référence pour définir tous les éléments nécessaires à la mise-en-scène, et c'est là ce qu'on appelle le LAYOUT, c'est-à-dire la mise-en-scène imagée. Il n'y a pas d'appellation simple en français pour cette tâche qui consiste à étaler, à "mettre à plat" sur le papier, en grandeur réelle - celle du tournage - toutes les prescriptions dont la plupart sont dessinées pour que les animateurs, les décorateurs, les gouacheuses, l'opérateur, toute la chaîne - car ç'en est une - sache exactement ce qu'elle doit faire afin que chaque PLAN finisse par exister à l'écran tel qu'il aura été voulu et défini par le scénario et le storyboard, et qu'en assemblant tous les plans, cela devienne un film. À noter que la RÉALISATION proprement dite consiste à faire en sorte que les idées,

d'abord écrites puis dessinées, deviennent ce film complet fait d'images, d'actions, de mots, de sons, de bruits et de musiques, organisés et intelligibles.

DE DESSINS PAR MINUTE DE FILM : UNE DIMENSION ECONOMIQUE, UN PASSAGE OBLIGE, PARFOIS UN STYLE...

Pour obtenir une seconde de film, il faut faire défiler 24 images (au cinéma) ou 25 images (à la télé ou en vidéo). La PERSISTANCE RÉTINIENNE "fonctionne" lorsqu'une dizaine d'images, même un peu moins, se succèdent devant nos yeux en une seconde, ce qui revient à dire que "notre œil" garde en mémoire les images (même si leur durée est plus courte) au moins un dixième de seconde, ce qui fait qu'au lieu de voir une série d'images fixes successives, nous "CROYONS VOIR" une seule image en mouvement (les images successives ne sont plus séparées). L'idée de ne filmer que 12 dessins par seconde (en prenant deux images de chaque dessin) s'est rapidement imposée, on imagine l'économie de temps - et donc d'argent - réalisée... Aujourd'hui cette "FULL ANIMATION" (c'est-à-dire l'ANIMATION ENTIÈRE, sous-entendue "riche") est devenue la norme, même pour le long métrage. C'est là une convention qu'il faut bien garder présente à l'esprit car, selon les cultures et selon les techniques utilisées, la norme peut varier sensiblement suivant que l'on désire une animation plus ou moins riche ou limitée ; ainsi, l'industrie japonaise a instauré cette habitude, principalement dans les séries pour la télévision mais aussi dans les longs métrages japonais\* (2) (il n'est pas rare que l'animation soit filmée à 3 images, soit 8 dessins par seconde, quand ce n'est pas moins). Les raisons économiques sont évidentes, mais il en résulte que le spectateur devra s'habituer aux rythmes saccadés et à la stroboscopie, la norme de 12 dessins par seconde devenant presque un luxe réservé aux longs métrages... qui, pour que soit réalisé un bon confort de l'œil vont même exiger qu'on filme certains plans à une image ("single frame") c'est-à-dire 24 ou 25 dessins par seconde.

\* Les longs métrages japonais sont par ailleurs tout à fait admirables, (Katsuhiro Otomo, Hayao Miyazaki...) à tel point qu'on en oublie assez facilement ce petit défaut qui semble bien avoir été assimilé à un style d'animation accepté par son public.

#### PETIT RETOUR EN ARRIERE

Aux débuts, on dessinait 16, puis 24 dessins par seconde. En effet, il faut se rappeler qu'au temps du muet, la vitesse de défilement du cinéma était de 16 images par seconde et, avant l'utilisation d'un moteur pour entraîner la pellicule, c'était à la main qu'on faisait tourner une manivelle entraînant le film à la vitesse approximative de 16 images par seconde. Cela pour dire que les choses ont changé et peuvent encore changer. Ainsi, le standard NTSC tourne-t-il à 30 images par seconde, de même que le film 70 mm avec les images dans le sens longitudinal... (parfois même les vitesses de défilement sont de 50 ou 60 images par seconde). Ne croyez pas que l'animation n'ait rien à voir avec ces formats exceptionnels : 70 mm, relief panoramique... De tels courts métrages existent déjà (Le Vieil Homme et la mer d'Alexandre Petrov), de même ce qu'on appelle des "rides" (prononcer "raïde" - voyages, ou trajets de caméra réalisés généralement pour des parcs d'attraction) qui ont souvent pour but de simuler un parcours dans un paysage parsemé d'événements et surtout d'impressionner le spectateur en le mettant à la place de la caméra. On comprend que dans ce dernier cas la perfection technique de l'image, le mouvement et le relief vont jouer un rôle important pour "tromper" le spectateur, le "transporter"... Suggérer image par image l'espace dans lequel nous nous mouvons sera donc primordial et l'aide de logiciels, bien adaptés à cette problématique, très précieuse. Cependant, on a vu des cas où la main de l'artiste suggère très valablement la notion d'espace et

l'exploite avec brio (démonstration éloquente dans l'introduction de Qui veut la peau de Roger Rabbit ? où la cuisine est particulièrement bien perçue comme espace dynamique).

À noter qu'aujourd'hui, pour les films en images de synthèse les ordinateurs calculent systématiquement 24 ou 25 images par seconde comme le fait une caméra de prise de vues réelles - ou 30 ou plus si besoin est (bien sûr, il est possible de ne calculer qu'une image sur deux).

#### DOIVENT NECESSAIREMENT PASSER PAR LES CONTRAINTES TECHNIQUES.

Les histoires doivent nécessairement passer par les contraintes techniques. De ces contraintes peut naître un style original... N'oublions pas que pour faire un film d'animation, les moyens utilisés ne sont pas toujours des dessins, ce sont parfois des personnages en papiers découpés ou des silhouettes, des poupées ou des marionnettes, de petits êtres malléables en argile, pâte à modeler ou plastiline - on a même vu des sculptures animées - ou encore des tableaux au pastel (modifiés sous la caméra à chaque image), des peintures sur verre ou tout simplement sur papier, de l'animation de sable ou d'objets, etc... Tout ou presque est imaginable. Aujourd'hui, la puissance de calcul des ordinateurs permet d'envisager de nouvelles combinaisons qui viendront enrichir la palette des choix possibles ou améliorer des techniques anciennes encore utilisables... Mais chaque nouvelle solution comporte de nouvelles contraintes spécifiques. Si celles-ci sont "trop sévères", cela peut même annuler l'intérêt de la nouveauté, tout au moins le minorer. Les choix vont être orientés, dès L'ÉCRITURE DU SCÉNARIO, selon la nature du récit, des personnages, selon les matériaux qui vont être utilisés, tout simplement parce que certaines choses qui sont ici possibles sont là impossibles ou inadaptées. Une poupée en bois ne gesticule pas de la même façon que le fameux Bugs Bunny ! Les idées exprimées ne seront pas les mêmes non plus, évidemment.

Prenons comme exemple la technique la plus classique, bien qu'en voie de disparition : celle des CELLULOS transparents sur lesquels seront gouachées les phases d'animation en laissant transparaître le décor. Les contraintes les plus évidentes sont dues à la transparence imparfaite du cellulo, qui limite en principe à quatre le nombre de couches possibles, ainsi qu'à son format, limité lui aussi ne serait-ce que par les dimensions du vitrage presseur et par le champ de la caméra. Cette limitation à quatre couches qu'on ne doit pas dépasser aura pour effet immédiat de limiter le nombre de personnages qui peuvent être présents à l'écran (dans un même cadre). Si ces contraintes-là ne sont pas anticipées dès le scénario et dès le découpage, des difficultés apparaîtront au moment de la réalisation des plans, qui peuvent, si elles ne sont pas maîtrisées, rendre le film très indigeste !

Choisir des poupées articulées évoluant dans un décor en trois dimensions impliquera évidemment des contraintes spécifiques, mais permettra aussi une mise-en-scène plus proche du cinéma, avec un travail nettement plus sophistiqué au niveau des éclairages et de la profondeur de champ, ce qui est presque impossible avec les techniques 2D plus classiques. En effet, les travellings de trop grande amplitude font que le trait du dessin va grossir exagérément, le grain du papier apparaîtra et deviendra de plus en plus présent... (et si l'image est numérisée ce sont les pixels qui grossissent trop rapidement - plus rapidement encore que le grain du papier - et parce que trop visibles, deviennent gênants...). Consolons-nous cependant, car de toute contrainte naît un langage et un style originaux, dont les artistes savent fort bien tirer parti. En tout cas les meilleurs d'entre eux... C'est même

ce qui est passionnant dans cette aventure ! Quel parti allons-nous pouvoir tirer de nouvelles contraintes, comment les utiliser ou les détourner ?

L'animation classique - celle où les phases d'animation des personnages sont dessinées avant d'être reportées, généralement par photocopie, sur les celluloses et peintes à l'aide d'un pinceau - qui est encore la plus fréquente, est maintenant de plus en plus souvent assistée par ordinateur, c'est-à-dire que les dessins d'animation encore dessinés avec un crayon sont numérisés (digitalisés) par l'intermédiaire d'un scanner et mis en couleurs grâce à un logiciel 2D de COLORISATION et de "COMPOSITING" \* (3). Les contraintes dimensionnelles sont cette fois celles qu'imposent les scanners, mais on dispose d'une plus grande liberté grâce à la transparence ici parfaite, des différentes couches qui sont virtuelles. Un très grand nombre de personnages devient envisageable. Plus de soucis de couleurs assombries par le nombre de celluloses qui les recouvrent et qui obligeaient à les modifier en fonction de leur place respective (cela s'appelait la COMPENSATION) et une grande facilité pour ce qui est de jongler avec les ombres dont on peut aisément régler la transparence et la couleur. Cette facilité permet de multiplier les éléments d'une mise-en-scène à volonté (ainsi, par exemple, pourrait-on créer facilement toute une armée en multipliant judicieusement quelques personnages, et même la faire se refléter dans l'eau si cette armée traverse un gué ou un pont). Le prix à payer serait cependant l'augmentation du temps de calcul pour recomposer et "calculer" une image particulièrement complexe, sans oublier que nous avons toujours besoin d'au moins 12 images (x 2) pour faire une seconde de film.

\*Compositing = il s'agit ici d'assembler entre eux tous les éléments qui composent un plan (animation souvent faite d'entités séparées, par exemple les bouches, les yeux, les ombres, les overlays, les masques, etc, peuvent avoir été scannées et colorisées séparément) afin d'obtenir l'image finale...

Très vite, une palette de possibilités (et d'impossibilités) va délimiter le champ d'action. Il n'empêche que l'HISTOIRE racontée, même si elle peut être différente en fonction des choix artistiques et techniques, devra de toute façon INTÉRESSER le spectateur, le CAPTIVER, emporter son adhésion...

**POUR CELA, RIEN DE TEL QU'UNE BONNE HISTOIRE !**

Stanley Kubric : "Une bonne histoire est toujours une sorte de miracle!" cité par François Forestier dans le n°1 de "Le nouveau cinéma".

TEMOIGNAGE : Du roman de Daniel Pennac L'Œil du loup nous devons faire un film pour la télévision, un "SPECIAL-TÉLÉ" d'une durée de vingt-six minutes, ce qui est très court pour raconter une telle histoire ! Vingt-six minutes pour transcrire tout le roman, avec autant de personnages, de lieux, d'événements, voilà qui allait nous obliger à faire des choix, parfois déchirants, à réduire le nombre de personnages, d'événements, en évitant évidemment de dénaturer l'histoire, en gardant l'essentiel, le plus significatif... L'idée d'une VOIX-OFF (ici la récitante) s'est rapidement imposée comme étant une solution intéressante, car elle permet des raccourcis, des ellipses, indépendamment d'un avantage non négligeable : pouvoir conserver le phrasé de l'auteur, Daniel Pennac. Et surtout, elle nous apporterait cette VOIX INTÉRIEURE du garçon et du loup, cette compréhension privilégiée, somme toute magique, faite de mots et d'images, qui devait passer par le regard, comme l'annonce le titre.

Il n'empêche qu'il restait encore des choix et des sacrifices à faire, comme réduire le nombre de personnages, car nous ne pouvions leur accorder suffisamment de temps à tous, et évidemment supprimer ou transformer les événements où ceux-ci sont impliqués tout en veillant à ce qu'une nouvelle cohérence du récit subsiste.

Dans ce cas précis de L'Œil du loup, un travail de reconstruction de la structure narrative s'avérait nécessaire : c'est-à-dire faire alterner en les égrenant tout au long du récit les interventions du garçon et celles du loup, alors que dans le roman elles étaient regroupées en deux chapitres : l'œil du loup d'un côté, l'œil du garçon de l'autre, ce qui aurait donné tout simplement deux films au lieu d'un seul. Ensuite, se laisser porter par les mots comme les avait voulu Daniel Pennac et surtout les traduire en images...

Au cours des conversations que j'ai pu avoir avec le jeune public, généralement scolaire, la question fréquemment posée concerne cette liberté prise par rapport au roman. Il arrive qu'elle se présente comme un reproche, que je devine suggéré par les enseignants, ceux-ci résistant par principe et par réflexe à toute infidélité, donc au concept même de liberté par rapport à une orthodoxie, celle de l'écrit. Je voudrais les rassurer en leur disant que cette question a été discutée aussi avec l'auteur du roman, qui a donné son accord à cette nouvelle construction du récit si différente.

On imagine aisément que dans ce cas les recettes classiques de construction ne sont pas utilisées, car ici le "voyage" consiste à suivre ce que raconte l'auteur par la voix de la récitante, donc à suivre ce que disent les phrases et les mots empruntés à l'écrivain - en triant soigneusement ce qui doit subsister et qui sera donc la partie visible de l'iceberg. Pas seulement à les suivre, mais aussi à les exprimer à l'aide d'images...

Certes ce n'est pas tout à fait aussi simple, on s'en doute. Le fil conducteur rendu explicite par la voix de la récitante s'impose comme une épine dorsale autour de laquelle s'organisent les images. Encore faut-il les organiser de telle sorte que le film existe par lui-même et ne soit pas qu'une simple illustration. Pour en savoir plus, voir les pages consacrées à L'Œil du loup.

Mais si pour construire un scénario, recettes il y a (et il y en a !), celles-ci ne sauraient tenir lieu d'idées. Respecter des règles, utiliser des recettes ne suffit pas à obtenir à coup sûr un bon scénario, c'est-à-dire une bonne histoire. D'ailleurs les règles, si tant est qu'on les accepte, sont souvent (et doivent être) détournées, contournées, parce qu'elles ne sont pas adaptables à toutes les situations, mais aussi par nécessité créative ou même par souci d'originalité. Qu'on le veuille ou non, le spectateur anticipe toujours le dénouement à venir et finit par s'habituer à ces règles du jeu sans forcément les identifier avec précision. À force d'être confronté aux mêmes mécanismes, à la même façon de résoudre les problèmes, il en vient à repérer les ficelles. Il faut pourtant continuer de le surprendre, de l'étonner, ce qui est plus que souhaitable, quasi nécessaire ! Ainsi, sa curiosité sera-t-elle tenue en éveil par ce stratagème. L'originalité dans la construction du récit peut y contribuer également.

Tous les conteurs jouent au chat et à la souris, ou si vous préférez, proposent un jeu dont les règles sont peu à peu dévoilées par le récit, jeu qui nécessite évidemment un minimum de complicité avec l'auditoire. Nous devons faire de même. Mais l'événement seul, si intéressant soit-il, ne suffit pas à faire naître l'émotion.

C'est surtout son positionnement dans le temps qui fait que nous lui donnons une signification. L'anticipation (provoquée) d'une chose horrible génère la peur. Un événement heureux que nous anticipons et voilà que nous sommes rassurés. Ensuite, que ces événements se produisent comme prévu ou pas, cela ne peut changer les émotions déjà ressenties. Mais si les événements "annoncés" ou espérés ne se produisent pas, outre l'effet de surprise (bonne ou mauvaise), du dépit, de la rancœur, parfois même de la colère peut naître en nous. Cela peut cependant



être programmé, maîtrisé, donc "récupéré", comme cela peut être involontaire. On voit là à quel point le spectateur est suspendu dans le temps et en "attente". De quelle façon répondrons-nous à cette attente, satisfaisant ses désirs (ou ses répulsions) conscients et inconscients, en les devançant ou en les suscitant ?

Une question souvent débattue : est-ce que le scénariste doit absolument connaître le dénouement dès le début ? Répondre par la négative suppose une autre alternative : s'étonner soi-même en l'inventant en cours d'élaboration, donc en improvisant... Le talent du scénariste à improviser, à "retomber sur ses pieds" n'est peut-être pas si rare. Néanmoins la première méthode, la plus avouable, est celle qu'on conseillera le plus souvent. Pour décider du dénouement, pour l'inventer, il faut de toute façon mettre en place la mécanique qui va y aboutir. Peu importe la méthode, qu'elle soit spontanée ou qu'elle soit savamment construite, si les bonnes idées sont là.

Certes, l'histoire racontée a son importance, voilà qui tombe sous le sens. Une bonne histoire est primordiale. Mais la façon de la raconter peut changer beaucoup de choses ! C'est ainsi qu'une histoire déjà connue peut captiver à nouveau (ce n'est pas rare) grâce au talent de celui qui la raconte et qui la renouvelle, qui invente une nouvelle façon de la raconter. Il s'agit bien d'une nouvelle création.

L'histoire, quelle qu'elle soit, est généralement faite d'événements successifs qui nous conduisent vers un but, un dénouement que nous attendons et vers lequel nous allons progresser en un temps imposé, relativement court.

Cela dit, une "mécanique" trop bien rodée ne suffit pas toujours à nous contenter. Il faut aussi se demander si elle contient suffisamment de thèmes susceptibles d'entrer en résonance avec les préoccupations conscientes et inconscientes du spectateur, de l'émouvoir, de le "remuer", en un mot de le faire voyager virtuellement. C'est-à-dire suffisamment d'enseignements, suffisamment de messages, suffisamment de surprises...

Le moment est peut être venu de se poser la question : quelle différence entre cinéma et dessin animé ?

La différence essentielle tient dans le réalisme, le cinéma la doit d'abord à la photographie qui lui permet de capturer avec une certaine précision une part de la réalité, alors que le dessin animé, lui, ne s'y prête pas aussi volontiers et excelle plutôt à styliser, à traduire les déformations et les outrances même et surtout les plus folles, puisque tout est dessiné, inventé et que le crayon reste un instrument de liberté exceptionnellement efficace ! Mais cette différence fondamentale va en s'amenuisant, car le numérique (les effets visuels) permet d'un côté de s'affranchir de la "sagesse obligée" du réalisme au cinéma, alors que dans l'autre sens il rend possible à l'art de l'animation l'acquisition d'univers synthétiques très réalistes, ou prétendument réalistes, ce qui a toujours été une difficulté avec les techniques manuelles plus volontiers graphiques, difficulté parfois insurmontable, parfois redoutée.

Ce que l'animation image par image excelle à représenter, ce sont des univers nécessairement stylisés, donc simplifiés. Les mouvements francs sont aisément exprimés, mais ce n'est pas le cas des attitudes ou expressions plus subtiles, où la psychologie, par exemple, intervient. Si au cinéma la caméra permet de restituer à l'écran d'imperceptibles mouvements des lèvres, des sourcils, du regard, donc les expressions les plus "fines" de l'acteur (auxquelles notre regard est très sensible), il n'en est pas de même lorsque ceux-ci sont dessinés, animés à l'aide d'une succession de dessins, ne serait-ce qu'à cause des inévitables accidents du trait de

crayon qui risquent d'être plus visibles que le mouvement subtil lui-même... Avec les nouvelles techniques, notamment de motion-capture\* (4), on doit s'attendre à une évolution vers une gestuelle plus proche de celle de l'acteur, plus réaliste. Il est probable que cette technique qui va s'améliorer très vite, n'en doutons pas, exigera encore de sérieuses simplifications, stylisations. Les meilleurs résultats - c'était déjà le cas avec la "rotoscopie" - sont obtenus quand l'acteur qui prête son jeu aux caméras l'a déjà bien stylisé, épuré. Filmer un mime n'est pas une mauvaise idée.

Il résulte donc de cette nécessaire stylisation une structure du découpage particulière au dessin animé, notamment faite de scènes nettement plus courtes, avec des mécanismes de raccords de plans moins complexes qu'au cinéma. Je ne parle pas des (mauvaises) habitudes qui ont cours dans l'animation pour la série TV la plus courante et qui ont abouti à un langage particulièrement pauvre, fait de clichés et de tics, n'exprimant que des idées sommaires... ce qui ne saurait nous satisfaire !

En résumé, les idées doivent pouvoir être exprimées de façon plus strictement visuelle et graphique, avec comme langage principal la forme, le trait, la couleur et surtout le mouvement reconstitué image par image qui n'est pas du tout le même qu'au cinéma. Cette particularité doit être présente à l'esprit du scénariste.

\* De ces tics nous pourrions reparler au chapitre consacré au story-board, puisqu'à ce stade ils apparaissent déjà.

Avant d'en arriver à écrire le SCÉNARIO proprement dit, on aura en principe d'abord rédigé un SYNOPSIS, document que l'on doit pouvoir "parcourir d'un coup d'œil", c'est-à-dire 1 à 3 pages (selon la durée du film). Ce synopsis est le résumé de l'histoire, à ne pas confondre avec ce que les Anglo-Saxons appellent le "STORY LINE", qui résume l'essentiel en quelques lignes. Certaines phases sont parfois négligées - cela dépend des interlocuteurs et des habitudes (variant d'un pays à l'autre, d'un studio à l'autre) et des exigences contractuelles de la production - à savoir la rédaction plus détaillée du récit appelée "OUTLINE" (en quelque sorte son ébauche), en 7 à 12 pages environ, et ce qu'on appelle "STEP OUTLINE", énumération numérotée de toutes les SCÈNES (une scène se compose de plusieurs plans et une séquence de plusieurs scènes, quand ces deux dernières notions ne sont pas confondues - à noter que "scene" en anglais correspond en français à "plan" pour le cinéma et à "scène" pour le théâtre... ce qui peut être à l'origine de certaines confusions. Un PLAN, dans un découpage pour le cinéma, est l'unité constitutive du langage filmique, unité nettement plus petite (élémentaire) qu'une scène au théâtre (ainsi une scène pour le cinéma est-elle faite de plusieurs plans, en raison des cadrages qui changent souvent pour coller de près à l'action, pour l'exprimer). Cette succession numérotée des scènes peut se matérialiser par une phrase résumant chacune d'elles, parfois sur des fiches indépendantes qui peuvent être de couleurs différentes. On parle aussi de SÉQUENCIER qui, comme son nom l'indique, a pour but de préciser le découpage en SÉQUENCES. De là à préfigurer le découpage en s'efforçant que chaque phrase corresponde peu ou prou à une action, donc parfois à un plan, il n'y a qu'un pas qui est parfois franchi. On devine aussi l'intérêt pratique du séquencier, surtout s'il est vraiment précis et donc anticipe sur le futur découpage, notamment en matière de dépouillement. Ne pas oublier que dans le cas d'un film d'animation le découpage se concrétise aussi et surtout très vite par le "STORYBOARD" (ou encore SCÉNARIMAGE) qui prend donc en charge cette gymnastique qu'est le DÉCOUPAGE et dont les vignettes peuvent être volantes, c'est-à-dire interchangeables, ce qui est très commode durant la phase d'élaboration du découpage, tout comme peuvent l'être aussi les fiches de ce "step outline".

Vient ensuite la phase du TRAITEMENT (ou "TREATMENT") qui est une description détaillée des actions du film ou DESCRIPTION NARRATIVE (15 à 45 pages) et qui peut déjà comporter plus ou moins de dialogues - quoi qu'on en dise - puis la CONTINUITÉ DIALOGUÉE proprement dite, qui est cette fois un scénario complet (sans toutefois les prescriptions techniques de mise-en-scène), scénario donc divisé en séquences et en scènes, précédées des indications "extérieur", "intérieur", "jour", "nuit", etc... Une habitude intéressante qui nous vient du cinéma consiste à présenter le scénario sur deux colonnes : à gauche ce qui concerne l'image, à droite la description de l'action et des éléments sonores, dialogues, voix-off, sons... (seul inconvénient, cela rend la lecture plus ardue, plus technique). Cette continuité dialoguée est aussi appelée MASTER SCREEN SCRIPT, ce qui signale qu'il s'agit là d'un stade essentiel, lequel doit être suffisamment détaillé pour donner une idée précise du futur film.

Le DÉCOUPAGE TECHNIQUE ou "SHOOTING SCRIPT" est la continuité dialoguée cette fois avec toutes les indications techniques (Gros plans, Plans rapprochés, moyens, lointains, Plongées, Contre-Plongées, Panoramiques, Zoom avant, arrière, etc...) qui vont être matérialisées par le storyboard, lequel est bien ici à sa place, car les prescriptions techniques de mise-en-scène en font partie. La rédaction d'un vrai découpage technique ferait donc double emploi avec le storyboard qui est bien, lui, le document de référence essentiel que tout le monde dans la chaîne de fabrication reconnaît comme tel et qui préfigure les phases dessinées ultérieures, si ce n'est que les films d'animation ne sont pas toujours faits de dessins. Leur technique alors est parfois encore plus proche de celle du cinéma, notamment par le positionnement d'une vraie caméra mobile. La différence essentielle étant celle de la prise de vues IMAGE PAR IMAGE. Il peut s'écouler un temps considérable consacré à la fabrication entre deux images, sans que cela soit perceptible à l'écran. C'est une différence plus importante qu'il n'y paraît au premier abord, car il faut anticiper sur la RESTITUTION DU MOUVEMENT à vitesse normale, et c'est là qu'intervient le TALENT DE L'ANIMATEUR qui prend en charge le rôle de l'acteur combiné parfois avec celui du METTEUR-EN-SCÈNE.

On l'a vu, les plans dans un dessin animé sont généralement plus courts que dans un film de prise de vues réelles. En effet, les actions sont simplifiées, stylisées, voire réduites à l'essentiel. Les interactions entre les événements et les personnages sont difficiles à gérer si elles sont trop nombreuses et trop complexes, ce qu'elles sont dans la réalité et avec de vrais acteurs. On comprendra que le travail qui consiste à synthétiser totalement la mise-en-scène, à tout imaginer dans le moindre détail, à tout dessiner, peut devenir très fastidieux s'il y a trop de paramètres (c'est-à-dire trop de mouvements, de gestes, de positions) à gérer dans un plan et d'un plan à l'autre (car il faudra RACCORDER les plans entre eux).

RESUME DES ETAPES QUI CONSTITUENT L'ELABORATION DU SCENARIO :

(le nombre de pages évoqué correspondant à un film de long métrage, donc de plus ou moins 80 minutes - cela est bien entendu très théorique) :

1 - "STORY LINE" ou BREF RÉSUMÉ = quelques lignes (souvent retranscrites dans les dossiers de presse, par exemple). 2 -SYNOPSIS = résumé de 1 à 3 pages. 3 - "OUTLINE" = résumé de 7 à 12 pages. 4 - "STEP OUTLINE" ou SÉQUENCIER = énumération numérotée des scènes, 1 phrase par scène, ou découpage en séquences, donc moins détaillé.

08/03/2013 19:18

5 - TRAITEMENT ou "TREATMENT" = 15 à 45 pages. Description détaillée de l'action du film (à noter que ce terme "treatment" peut être utilisé pour désigner la note d'intention). 6 -CONTINUITÉ DIALOGUÉE ou "MASTER SCREEN SCRIPT" = 1 à 2 pages par minute de film. 7 - DÉCOUPAGE TECHNIQUE ("SHOOTING SCRIPT") ou plutôt STORYBOARD où chaque plan est illustré par un ou plusieurs dessins. Toutes ces étapes ne sont pas toujours utiles. Dans la pratique, on se contente seulement des étapes 1, 2, 5, 6, 7 et parfois moins.

Pour ceux qui s'intéressent particulièrement à l'art d'écrire un scénario, il faut savoir qu'il existe de nombreux livres qui traitent de ce sujet, et notamment : "Ecrire un scénario" de Michel Chion (Cahiers du Cinéma-I.N.A.), ouvrage très pertinent qui est devenu un classique et qu'on lira avec profit. Quant au catalogue des Editions Dixit (3 Rue La Bruyère, 75009 Paris) il en propose une bonne dizaine, ainsi que des stages de formation. Voir aussi les Editions Dujarric, if diffusion (33 Av. des Champs Elysées, 75008 Paris). Ces ouvrages sont consacrés au cinéma, qui est rappelons-le un proche cousin, et qui peut servir de modèle, en tout cas pour ce qui est de la narration.

L'histoire peut-elle être racontée en respectant une durée imposée ?

Le minutage de chaque plan donnera concrètement la réponse. Il n'est pas rare que l'on doive supprimer ou rajouter (ou rallonger) des plans pour respecter un format. C'est une bonne occasion pour enlever des plans qui ne sont finalement pas aussi indispensables qu'on le pensait. Ainsi, les animations qui montrent le ou les personnages se déplaçant d'un lieu à un autre sont-elles vraiment utiles ? L'ellipse n'est-elle pas aussi éloquente ? Voilà les questions qu'il faut se poser.

La durée est généralement imposée par avance, quand il s'agit d'inclure le film dans un programme télévisuel par exemple. Les formats les plus courants sont de 13 ou surtout de 26 minutes (et le nombre de films est souvent lui aussi un multiple de 13) - le "Spécial TV" est lui un film unique de 26 ou 52 minutes.

On doit différencier le film unique des séries télévisuelles. Dans les films qui généralement sont des unités très cohérentes et construites, le récit doit se boucler en temps utile, c'est-à-dire avant la fin. Quand il s'agit de séries, c'est le concept de la série qui est valorisé, parfois de façon tellement visible que l'intérêt que devrait susciter le récit en lui-même n'est pas aussi évident, pour ne pas dire plus... Une bonne partie des idées se répartissent sur tous les épisodes de la série et n'obéissent plus à la contrainte du dénouement vers la fin du film, bien que celui-ci existe toujours malgré tout et qu'il obéit à des contraintes de temps très strictes, puisque les durées des épisodes sont imposées...

Un moyen (très approximatif) de se faire une idée de la durée repose sur le nombre de pages du scénario (continuité dialoguée) : 1 ou 2 pages correspondraient à une minute de film. À noter cependant, on l'a vu, que les plans d'un dessin animé sont généralement plus courts que ceux d'un film de prise de vues réelles. Dès que les dialogues sont écrits, ou s'il est prévu un narrateur, donc une "voix-off", il faut chronométrer la durée des répliques, ce qui renseignera utilement sur l'espace qu'elles vont occuper dans le temps... Si la durée cumulée des dialogues occupe trop de temps par rapport à la durée totale du film, celui-ci peut commencer à paraître bavard. Tout dépend évidemment du contenu et de la qualité de ces dialogues et de leur utilité par rapport à la bonne compréhension de l'histoire. Il est difficile de fixer des règles qui seraient aussitôt démenties... Ne pas oublier que les actions, même muettes, utilisent du temps.

Une autre différence entre le cinéma de prise de vues réelles et le cinéma d'animation, c'est que dans le premier cas, le langage filmique prend sa tournure définitive au montage, lequel participe à sa structuration. En effet, on tourne plus d'images qu'il n'en faut et plusieurs prises de chaque plan qui peuvent être très différentes. Il est pratiquement hors de question de faire de même en animant, d'abord parce que la moindre seconde d'animation supplémentaire représente un coût qui ne se limite pas au prix de la pellicule supplémentaire et de son développement, loin s'en faut. Le montage est déjà plus ou moins inclus dans le storyboard, ce qui veut dire que les solutions proposées sont nécessairement plus pauvres, moins inventives et surtout moins pertinentes et moins spontanées. Cela dépend essentiellement de la richesse des idées du storyboard qui peuvent commencer à être précisées dans le scénario, si toutefois le scénariste donne des précisions quant au langage cinématographique envisagé (surtout si celles-ci sont pertinentes et inventives !). Elles seront alors (ou non) utilisées dans le storyboard. Nous venons de voir qu'en dessin animé, on ne tourne généralement pas plusieurs prises différentes des plans, ce qui revient à dire qu'on ne jette ni ne coupe autant d'images au montage. Cela ne veut pas dire que le montage n'existe pas, même si une pratique barbare s'est installée qui consiste à seulement "DÉRUSHER" (ne supprimer que les images dites de sécurité), plus qu'à monter. Le montage, il faut le dire bien haut\* (5), a son rôle à jouer. Il est important et ne doit pas se limiter à seulement rectifier les erreurs, car le montage virtuel permet d'intervenir sur l'animation elle-même, si besoin, donc de l'améliorer en intervenant notamment sur son rythme.

(\* Aparté : Est-il besoin de dire que je suis de ceux qui essaient de garder une vraie place au montage, par exemple en prévoyant des secondes quand ce ne sont pas des plans supplémentaires et qu'il faut parfois lutter pour imposer cette idée, car elle conduit à animer et donc à payer plus que ce qu'il y aura à l'écran! (chaque dessin coûte de l'argent !). Dans cette optique, cette donnée peut déjà être envisagée dès le scénario, puis confirmée au story-board. Il est évidemment souhaitable de vérifier qu'elle sera respectée à la réalisation. Cela suppose un minimum de dialogue entre le scénariste et le réalisateur, ce que les habitudes qui se sont généralisées et qui tiennent à une spécialisation outrancière ne favorisent guère! Je suggère que l'on résiste contre ces pratiques chaque fois que possible... et surtout qu'on ne les enseigne pas/plus dans les écoles, ou au moins qu'on en dise tout le mal qu'il convient !)

## SCENARIO : LE CONTENU

Il paraît logique que vous ayez tout d'abord défini le CONCEPT qui régit le film, encore appelé MOTIF ou IDÉE, c'est-à-dire l'intention contenant les idées principales autour desquelles s'organise le scénario. Si cela n'a pas été fait avant d'écrire l'histoire elle-même, il faudra tôt ou tard le faire (voir précédemment les différentes étapes de la scénarisation). Bien identifier le concept ne peut qu'aider à organiser efficacement la dramaturgie (dans à peu près tous les dossiers, il convient de rédiger une note d'intention claire et séduisante qui militera en faveur du projet, ainsi que des résumés plus ou moins courts, synopsis, descriptions des personnages, etc...). Mais commençons par penser à notre histoire sans nous préoccuper d'autre chose que de l'exprimer clairement, en un mot de faire en sorte qu'elle intéresse déjà le lecteur.

De quels moyens disposons-nous ?

Tout d'abord les PERSONNAGES, s'il y en a (on ne peut pas exclure totalement qu'il puisse ne pas y en avoir, il peut en effet exister des films abstraits ou tout

simplement des films qui ne montrent que des paysages ou des objets). Les personnages de l'histoire doivent être bien caractérisés, leur psychologie bien établie, puis ils doivent être dessinés, voir sculptés ou modélisés (synthèse 3D). Tout comme s'il s'agissait de choisir des acteurs, ce à quoi ils vont ressembler est très important, ils doivent susciter notre intérêt, nous plaire (nous séduire, ou tout le contraire) car l'IDENTIFICATION aux personnages est une composante importante, une des voies privilégiées pour s'ouvrir à la DRAMATURGIE à laquelle nous allons bien sûr participer, en accepter les codes implicites, la logique interne, en un mot nous "en laisser conter" avec plaisir, peut-être même avec passion. Ainsi devons-nous pouvoir éprouver des sentiments à leur égard : affection, tendresse, amour, complicité, enthousiasme, joie, déception, désaveu, haine, peur, répulsion...

Ainsi (c'est le cas pour de vrais acteurs), nos personnages doivent "PASSER LA RAMPE", posséder une bonne "PHOTOGENIE" s'ils sont autrement que dessinés (et même s'ils sont dessinés, c'est là qu'intervient l'indispensable talent du CRÉATEUR DE PERSONNAGES). Ils doivent posséder aussi et surtout ce charme qui touchera le spectateur (en un mot susciter une sorte de "COUP DE Foudre", ou "CÔTE D'AMOUR") pour que celui-ci soit attiré, envoûté, effrayé et puisse s'identifier spontanément au personnage, trembler pour lui, voire l'aimer ou le haïr, ne serait-ce qu'un instant... Bien sûr il faudra aussi, mais c'est une autre histoire, qu'ils servent le récit dans lequel et par lequel ils vont vivre et qui sera exprimé grâce à eux.

Construire les personnages est véritablement tout un art, toute une alchimie complexe et subtile. Leur crédibilité dans la logique du récit doit être bien établie et suffisamment convaincante pour paraître naturelle, pour qu'ils puissent nous entraîner dans leur jeu, nous convaincre de leur réalité, rendre crédibles et inévitables leurs actes, les événements auxquels ils participent, nous captiver...

Comme le font de nombreux romanciers, il peut être utile d'établir des fiches sur les personnages, leur inventer une identité, un état civil, une vie quotidienne, une famille, un entourage, une psychologie... Il n'est généralement pas souhaitable de tout expliciter au spectateur, et même doit-on ménager des zones d'ombre qui contribuent elles aussi à tenir en éveil la curiosité.

Mais les personnages, si séduisants puissent-ils être, ne suffisent pas. Encore faut-il qu'ils aient quelque chose d'intéressant à faire, à dire, à exprimer... C'est d'ailleurs là qu'est le piège. Lorsqu'ils viennent d'ailleurs, de légendes, de romans ou de la BD par exemple, ils ont déjà une existence et un passé, une popularité, de réelles "qualités", mais cela ne suffit pas toujours à faire de bons films, loin de là ! Il en est de même des histoires qui ne transmettent pas facilement leur magie et résistent parfois à la nécessaire transformation. C'est dire l'importance du rôle du scénariste...

#### CONSTRUCTION DU RECIT, EFFICACITE :

Pour soutenir l'intérêt du spectateur, selon l'ouvrage *Écrire un scénario* de Michel Chion et bien d'autres, il ne faut pas le perdre en route, en un mot il faut le captiver, d'où la nécessité d'établir une progression continue et bien construite. Il faut en effet que toute scène AVANCE en répondant à d'autres questions qui ont été posées précédemment. Chaque scène et chaque plan doivent PROGRESSER et devenir meilleurs ou pires. Il en est de même pour les dialogues, chaque réplique doit faire avancer l'histoire, informer le spectateur sans en avoir l'air...

Étant admis qu'une progression dramatique est nécessaire, il est évident que l'on devra parvenir à un PAROXYSMES, ou "CLIMAX", de préférence dans le dénouement, celui-ci étant le point culminant de cette progression, l'aboutissement d'une série de crises, TEMPS FORTS (ou "peaks", pointes) dont il est le plus important. N'oublions

pas cependant que trop de temps forts risquent de se nuire... Tout est question de dosage par rapport aux enjeux, aux émotions exprimées dans le film, au rythme souhaité qui naîtra de la combinaison des mouvements internes aux plans et du MONTAGE que préfigure le DÉCOUPAGE, lequel installe déjà un rythme...

Pour "capturer" le plus tôt possible le spectateur on utilise ce qu'on appelle une ACCROCHE ou encore AMORCE ou "TEASER" (aguicher), c'est-à-dire une entrée en matière qui doit être immédiatement captivante. Attention cependant à ce que l'accroche ne soit pas trop spectaculaire ou trop forte pour ne pas dévaluer la fin ou ce qui suit. Elle doit être bien intégrée dans la progression dramatique. Cependant, il ne suffit pas d'avoir su éveiller l'intérêt du spectateur, encore faut-il le garder attentif jusqu'à la fin du film ! D'où la nécessité de cette progression, indépendamment de toute considération esthétique.

L'EXPOSITION qui est le lieu du film où il doit y avoir la plus forte concentration d'informations (celles-ci ne doivent surtout pas avoir l'air d'en être) doit être dramatisée, c'est-à-dire parfaitement intégrée à l'action et sa durée gagne à être limitée. Pas de distribution gratuite d'information : moins on explique, mieux ça vaut. Le spectateur doit tout comprendre, même et surtout ce qui n'est pas explicité (encore faut-il que ce soit possible...). Nous l'avons vu, il a une propension naturelle à anticiper ce qui va se passer ; on peut jouer avec cette anticipation, le devancer, le surprendre).

\* Le spectateur doit tout comprendre, même et surtout ce qui n'est pas explicité. Encore faut-il que ce soit possible !

Ceci dit, une histoire peut être intéressante même s'il n'y a pas de suspense. L'intérêt du spectateur doit être cependant maintenu en éveil, évidemment, même si personne n'est en danger dans le film. Un exemple me vient à l'esprit : "CRAC" de Frederic Back , film qui raconte une histoire toute simple, avec cependant dans un des rôles principaux le temps qui passe... ce qui est déjà un mécanisme narratif efficace, mais qui ne serait rien sans le charme de l'univers graphique, l'humour discret, en un mot l'exceptionnel talent de l'auteur qui maintient en éveil notre curiosité, et procure un plaisir visuel jamais mis en défaut.

Considérons que c'est un minimum vital. Bien sûr, il y a les bonnes idées, les moins bonnes, les mauvaises et aussi les fausses bonnes idées. Inutile de préciser lesquelles nous intéressent... Chaque plan doit exprimer au moins une idée qui fasse avancer le récit ou au moins l'action. Sinon, il y a de fortes chances pour que le plan ne soit pas indispensable. Autant s'en passer. L'idée (il peut ne pas y en avoir qu'une) d'un plan, c'est aussi la façon dont le plan va contribuer à exprimer, à servir la narration.

Quelques remarques personnelles : Le principal défaut que l'on peut rencontrer, me semble-t-il, serait la faiblesse des idées que contiennent les films, les épisodes des séries TV, ou manque d'idées tout simplement. Ainsi des automatismes de mise-en-scène sont fréquemment utilisés pour "occuper" l'écran, n'exprimant autre chose qu'une technique, des habitudes (pas toujours bonnes) qui n'apportent rien au récit ni non plus au spectateur, simplement parce que ce sont des recettes préfabriquées peu coûteuses qui permettent de gagner du temps au détriment de l'inventivité. On pourrait imaginer que chaque plan exprime réellement quelque chose de nouveau et si possible de façon originale, ne serait-ce que -il faut l'espérer - parce que la situation est originale. Sinon, comment captiver le spectateur ? Cela dit, attention, un excès d'originalité à tout prix, s'il n'est pas utile au récit, peut aboutir à du maniérisme et détourner l'attention de l'essentiel. Ce pourrait être le cas s'il y avait des gags

surajoutés ou même une mise-en-scène trop sophistiquée qui ne serait pas justifiée. Ne pas oublier que des repos sont nécessaires, ne serait-ce que pour mettre en valeur les moments riches. Une fois de plus, c'est là une question de dosage, et ça n'est pas si simple ! Néanmoins, soyons-en sûrs, l'absence ou l'insuffisance d'idées produira toujours le même effet négatif et consternant.

### QUELLES IDEES ?

Il y a d'abord les "grandes" idées (les idées principales) autour desquelles s'organise l'action. Elles sont définies par le concept, donc elles existent de toute façon (si toutefois le concept le permet). Encore faudra-t-il qu'elles soient un peu intéressantes (sous-entendu pour le spectateur). Supposons qu'elles le soient. De leur enchaînement judicieux naîtra une logique à l'intérieur de laquelle une crédibilité spécifique au récit va s'installer qui exercera son dictat sur les comportements des personnages, les événements, les gags, les dialogues... Et c'est là qu'il faudra savoir choisir ce qui convient à telle ou telle histoire, reconnaître ce qui est hors sujet, d'un autre style, ce qui n'est pas si facile, car lorsqu'on écrit on manque bien souvent de recul... Faire lire à un tiers ou écrire à plusieurs ne peut qu'être bénéfique, au moins à cet égard.

Si une scène n'apporte pas une réelle contribution au récit - et sans doute manque-t-il "L'IDÉE QU'IL FAUT À LA PLACE QU'IL FAUT" - cette scène doit être remplacée par une scène plus pertinente ou même tout simplement supprimée. Les raccourcis et les ELLIPSES sont en effet suffisamment monnaie courante et donc aisément compris du public pour qu'on s'en serve. Le cas le plus fréquent de plans dépourvus d'intérêt, c'est celui des déplacements : un personnage ou un véhicule qui se déplace pour se rendre d'un endroit à un autre, ou d'un plan à un autre. Ce sont des plans généralement peu coûteux (des cycles dans ou devant un décor qui défile). Dans la plupart des cas on pourrait les éviter ou les réduire à leur plus simple expression, c'est-à-dire les EXPOSER\* (6) juste le temps nécessaire à la compréhension du récit. À moins évidemment qu'ils ne servent en eux-mêmes à exprimer quelque chose, à marquer une pause ou à renforcer le suspense qui s'installe parce qu'on attend de savoir ce qui va se passer à l'issue de ce déplacement... pour ne citer que cela. Une autre manie très répandue dans les séries pour la télévision, ce sont les mouvements de caméra inutiles mais qui économisent de l'animation et consomment du temps. Il ne faut perdre de vue que tout mouvement de caméra utilise du temps pour lui-même avant de servir le récit !

\*exposer : ce terme est utilisé pour préciser la durée (le nombre d'images) pendant laquelle le plan sera visible à l'écran; la FEUILLE D'EXPOSITION est une sorte de feuille de route sur laquelle sont précisées les instructions qui permettront le tournage du plan conformément aux intentions qui figurent au story-board, lesquelles sont reproduites et détaillées sur les documents constituant le lay out et confirmées par l'animateur, vérifiées et validées ensuite grâce au LINE-TEST. qui est un contrôle de l'animation quand elle est encore au stade de dessins .Nous reparlerons de tout ceci dans les chapitres traitant du LAY OUT et de L'ANIMATION .

Exposition - Conflit -Dénouement Depuis des temps immémoriaux, le nombre 3 jouit d'un préjugé particulièrement favorable, que ce soit dans les religions, les légendes, l'art, peut-être même dans l'inconscient collectif. Les récits, contes, poèmes et chants comportent volontiers des développements en trois phases ou actes, principe que l'on retrouve évidemment au théâtre, probablement partout dans le monde, et qui semble remonter à la nuit des temps.



Le respect d'une division ternaire appliquée aux scénarios a ses partisans convaincus, même si rien de vraiment objectif n'indique que ce soit vraiment justifié, si ce n'est le charme que celle-ci opère au niveau du langage et de la pensée, et qui fait qu'on l'accepte volontiers comme règle incontournable, pour ne pas dire magique. Quoi qu'il en soit, voici comment devraient se décomposer ces trois actes : d'abord une introduction qui se termine par un premier coup de théâtre, puis un développement plus long qui se termine par un deuxième coup de théâtre où les problèmes semblent plus insolubles que jamais. Cette phase peut elle-même se diviser en trois parties. Enfin, le troisième acte : le dénouement qui est en quelque sorte le coup de théâtre final.

Cette règle de 3, schéma qui n'est pas sans faire penser aux tracés régulateurs des peintres, a même été mesurée, nous l'avons vu précédemment, afin de mieux doser son efficacité :

#### EXEMPLE DE CONSTRUCTION TYPIQUE

Citée dans le livre de Michel Chion, on y reconnaîtra les principes de construction devenus classiques, largement utilisés de par le monde, ayant donc fait leurs preuves...

**PREMIER ACTE** : un quart du temps du film\* (7). C'est l'introduction ("set-up") où toutes les données du film sont exposées, qui se termine par un coup de théâtre ("plot-point").

**DEUXIEME ACTE** : deux quarts du film\* (7). C'est le développement dans lequel les problèmes semblent devenir insolubles ou en tout cas sont exposés de telle façon que la curiosité du spectateur est aiguësée, donc en attente d'être satisfaite.

**TROISIEME ACTE** : un quart du film\* (7). Ce sont le dénouement et la solution, dont le "climax" ou paroxysme. En principe, le dénouement doit naître des données de l'histoire elle-même, et pas d'une intervention miraculeuse autant qu'inespérée venant au secours du scénariste, sinon du spectateur...

\*Ces durées sont purement indicatives et approximatives.

Procédé rassurant s'il en est, cela ne veut pas dire qu'il soit indispensable de l'utiliser. On peut imaginer que certaines histoires se prêtent mal à ces règles. Comme toute recette, elle ne saurait garantir la qualité d'une narration à elle seule ni remplacer une bonne histoire. Tout au plus peut-elle aider à mieux structurer un scénario un peu hésitant quant à sa construction. Mais j'ai déjà vu des scénaristes qui s'interdisaient de bonnes idées car ils ne voulaient pas rajouter un quatrième événement dans une construction qui n'en prévoyait que trois, ce qu'ils étaient probablement les seuls à savoir...

-----

Les séries ont pris la place des feuilletons. Ceux-ci présentaient la particularité de maintenir en haleine le spectateur alors que l'épisode était terminé, mais pas l'histoire. Ainsi devait-on avoir hâte de voir le suivant, lequel apporterait des réponses aux questions non résolues dans l'épisode précédent. Suspense suspendu... L'art du feuilleton est entre autre celui de susciter l'envie de connaître la suite, sachant que ce désir sera systématiquement comblé avec retard. Cette attente évidemment renforce l'intérêt, la curiosité du spectateur. Encore faut-il avoir envie de connaître la suite...

La série, au contraire, propose, bien que dépendant du mécanisme général, des épisodes refermés sur eux-mêmes et interchangeables, ce qui n'est évidemment pas le cas des feuilletons qui doivent être diffusés dans un ordre bien établi. Ce qui fait la

force et le succès d'une série, c'est d'abord son concept, mécanisme qui sous-tend la dramaturgie des épisodes qui pourrait être décliné indéfiniment, si toutefois le concept est suffisamment fécond. Le spectateur se familiarise avec le concept, les personnages, en un mot il est "fidélisé" et d'autant plus que le nombre d'épisodes est important. La personnalité des personnages finit par l'emporter sur leur comportement, sur leurs actes. Ceux-ci deviennent alors des "connaissances" à qui l'on prête volontiers des intentions, quoi qu'ils puissent faire réellement dans les épisodes. Il se pourrait même que la dramaturgie puisse devenir secondaire, s'il l'on trouve suffisamment d'intérêt en dehors d'elle !

Par ailleurs, il arrive fréquemment que toute l'énergie et l'invention des auteurs se trouvent concentrées surtout dans le concept et que les histoires elles-mêmes ne soient pas à la hauteur de leur moteur, ce qui peut quand même sérieusement en réduire l'intérêt. Un début d'explication pourrait être tout simplement que le concept ayant servi à la pré-vente de la série a pu paraître séduisant alors que les scénarios restent à écrire... Être inventif sur commande sur 26 ou 52 épisodes n'est pas à la portée de tout le monde ! S'agissant de dessins animés, on a aussi tendance à penser que les enfants (ils sont la cible la plus fréquente) n'y verront que du feu, même si ce n'est jamais clairement avoué, on s'en doute. Très déficiente quant aux contenus, la production courante de séries télévisées est rarement d'un bon niveau artistique. Manquerait-on d'artistes véritables, ainsi que de bons scénaristes ? La question mérite d'être posée...

Mais le problème du scénario (donc du contenu) résolu - supposons qu'il le soit - il reste encore du chemin à faire pour éviter que ne se perdent en route les bonnes intentions, et ce ne sont pas les pratiques et habitudes (qu'on sait expéditives) des productions et des professionnels habituels que l'on va rencontrer sur la chaîne de production qui vont nous rassurer, d'autant que ces pratiques sont enseignées et vont probablement continuer à l'être encore un certain temps...

Les programmes de formation, les ateliers d'écriture dédiés à l'animation, il faut le dire, ne paraissent pas non plus être à la hauteur de ce que l'on pourrait attendre et semblent en tout cas très en retard sur ce qui se fait, se dit et s'écrit pour le cinéma.

Ces mécanismes obligés de la série, quels sont-ils ? Les normes de la série "industrielle" seraient incontournables : faire toujours plus vite, le moins cher possible (et donc "pas bien") des produits - je n'ose pas dire des films - qui sont, il faut le dire, le reflet de ces exigences. Après tout, les automobiles sont fabriquées à peu près partout dans le monde de façon industrielle, en série, et elles sont souvent très réussies et très performantes, à quelques exceptions près ! Y a-t-il vraiment une impossibilité à faire intervenir la qualité, l'invention, l'art même, dans des films destinés à la télévision ?

Que les budgets soient notoirement insuffisants, encore et toujours, n'empêche pas d'avoir des idées, d'avoir du goût, c'est cela qu'il faut enseigner. L'est-ce vraiment ?...

Écrire un scénario pour le dessin animé, est-ce si différent du cinéma de prise de vues réelles ? Sans doute non, si l'on considère la dramaturgie, ou plus simplement qu'il s'agit de raconter une histoire. Oui, si l'on s'intéresse à la façon dont sont exprimées les idées et les actions, car une véritable spécificité du moyen d'expression apparaît, nécessairement mise en évidence dans le storyboard, où l'image dessinée domine largement.

Doit-on aussi, comme cela se pratique pour le cinéma, prévoir un travail spécifique sur les dialogues, c'est-à-dire un vrai dialoguiste ? La réponse est oui, évidemment, dans la mesure où tout scénariste n'est pas d'emblée un bon dialoguiste. Il n'y a là

aucune différence avec un film de prise de vues réelles. Les personnages expriment ce qu'ils ont à dire aussi avec leur voix.

Le dialogue, c'est à la fois du son et du sens, et l'histoire rebondit d'une réplique à l'autre, passant par les actions des personnages, certes, mais aussi par ce qu'ils expriment avec leur voix, quand il ne s'agit pas d'un film muet ou d'une histoire racontée par un récitant... Ou une voix intérieure, par exemple, système que nous avons utilisé dans L'Œil du Loup car cela s'imposait presque, c'était déjà le procédé littéraire qui permettait à Daniel Pennac de raconter les souvenirs du loup. Dans ce cas précis, ce choix n'est pas anodin. Il permettait de limiter l'anthropomorphisation du loup, qui est un travers fréquent des dessins animés.

À noter que la possibilité de faire parler les animaux a longtemps été une exclusivité de l'animation image par image, jusqu'à ce que des effets spéciaux soient devenus possibles qui aient permis à la prise de vues réelles de s'approprier cette spécialité (Babe, le cochon devenu berger est un exemple significatif). Cela grâce aux performances de l'informatique qui ne cessent de s'améliorer de façon spectaculaire.

La mise en images du récit - c'est-à-dire quand on dessine le storyboard est une phase essentielle de l'adaptation. C'est à ce moment que les idées prennent leur forme définitive, celle sous laquelle elles seront perçues. Il n'y a pas là non plus de recette miracle : toutes sortes d'écoles cohabitent. Dans nos pays où la bande dessinée fait partie de la culture, celle-ci influence fortement la façon dont les storyboards sont présentés. Ils ressemblent à des bandes dessinées, tout simplement. Ce n'est pas un avantage absolu, car nous sommes habitués à lire la BD, ce qui nous influence plus ou moins inconsciemment dans notre façon de lire un storyboard, or le découpage utilisé pour les BD n'est pas transposable au dessin animé, dont le langage est avant tout, rappelons-le, celui du cinéma, à quelques nuances près. Le risque de se laisser séduire par les vignettes comme on l'est par celles d'une bande dessinée existe réellement et c'est pourquoi d'autres présentations (verticale de haut en bas, par exemple) sont tout à fait défendables. Un des problèmes majeurs que peut poser le storyboard, est que nous surévaluons l'importance réelle de ce qui est dessiné, tout simplement parce que nous regardons les images le temps qui est utile à leur compréhension, et ce temps qu'on peut allonger à volonté est vraiment très différent de ce qu'il sera à l'écran !

La présentation façon BD offre cependant l'avantage d'une lecture facile, notamment pour des lecteurs qui ne sont pas à l'aise face à une présentation trop technique. Ce qui conduit à penser qu'on pourrait envisager de distinguer une présentation "client", servant à présenter le projet à différentes instances - elles sont nombreuses en cours de montage financier, par exemple - d'une présentation plus technique avec toutes les considérations "utilitaires" qui s'imposent.

Plusieurs types de storyboard coexistent. Il arrive que l'on choisisse de dessiner tout d'abord un storyboard artistique, ou en tout cas qui exprime les intentions de l'auteur, puis un storyboard technique, anticipant parfois la phase dite de lay out (l'appellation familière de storyboard "lay-outé" est assez explicite).

Pour cette dernière utilisation qui peut être très technique, il me semble que présenter un seul plan par page (donc éventuellement une seule image si le plan n'en nécessite pas plusieurs), est une bonne solution. Cela permet d'inclure dans cette page toutes les prescriptions techniques concernant le plan. De plus la saisie informatisée de toutes ces informations, y compris les images, commence à être sérieusement envisageable aujourd'hui, même si elle n'est pas encore passée dans les habitudes. Le recours à l'informatique pour assurer une gestion exhaustive de

toutes les informations contenues dans le storyboard est tout à fait concevable. Mais il ne devrait pas se borner à favoriser seulement les réutilisations de décors et d'animations, qui, si elles sont effectivement une source d'économie, sont aussi une réelle cause d'appauvrissement, quand il ne s'agit pas de figures de style qui utilisent volontairement la répétition. En effet notre œil repère particulièrement bien ce qui est répétitif, tant il est habitué à l'infinie diversité de tout ce qui est naturel et vivant. Ainsi l'utilisation de cycles doit-elle être savamment dosée, et l'on a remarqué qu'au delà de deux fois et demie la répétition est repérée et perçue comme gênante...

Depuis à peu près deux décennies, les deux dernières du siècle, on a vu s'organiser une "industrie européenne du dessin animé" surtout préoccupée de séries TV se déclinant en quantités. De nouvelles solutions d'organisation et de codification de la production et du travail pour s'adapter aux contraintes de la série et de sa rentabilité ont été tentées avec plus ou moins de bonheur. Cela concerne aussi la façon d'envisager le découpage - donc le langage et donc aussi le storyboard sans oublier la scénarisation qui ne saurait échapper à cette logique. Il existe un traité d'une quarantaine de pages intitulé Le Storyboard d'animation de série (auteurs : Bernard Deyriès, Robin Lyons, coédité par Cartoon - Programme Média de l'Union Européenne, le CNC et le Centre de Formation Technique des Gobelins) qui, s'il est intéressant parce que basique, me paraît déjà très "dépassé" et cela, dès sa parution. Les auteurs précisent bien que les pages de ce traité n'ont pas pour objet d'enseigner aux "storyboardeurs" l'aspect créatif de leur métier. Et c'est bien là qu'est le problème car la majorité des productions de séries de dessins animés ignorent complètement l'aspect créatif et les résultats c'est-à-dire d'innombrables heures de programmes sur le petit écran - s'en ressentent sérieusement. Je n'irai pas jusqu'à dire que ces tentatives de codifier la façon de travailler soient à elles seules responsables du manque de créativité, mais elles participent finalement de ce mouvement affairiste et technocrate qui l'a exclue de ses préoccupations.

Est-il nécessaire de rappeler que dans la majorité des productions (il en est de même des formations) on a tendance à privilégier au détriment des autres composantes\* (8) un semblant de perfectionnisme graphique et un langage convenu où des règles élémentaires (sujet, verbe, complément) seraient scrupuleusement, pour ne pas dire religieusement respectées, tout cela s'apparentant à une sorte d'académisme spontané, recourant évidemment aux poncifs du genre -ce qui ne veut pas dire que le beau est au rendez-vous, même si de prétendues règles de l'art sont respectées.

\* parmi les autres composante , on peut citer l'histoire elle-même, les idées et messages véhiculés, le récit ou ici scénario, le langage filmique ou découpage, la qualité des personnages, leur psychologie, l'invention, et aussi les autres qualités artistiques tant plastiques que graphiques, l'art du mouvement, l'univers sonore, la musique...

un film comme dans n'importe quel récit, l'importance des personnages n'est plus à démontrer, tant elle est évidente. On ne peut parler des personnages comme s'ils étaient totalement indépendants de l'histoire dans laquelle ils interviennent, encore qu'il ne soit par rare que des bibles de personnages préalablement établies génèrent des histoires c'est même fréquent quand il s'agit de séries - ce qui suppose alors que ces personnages organisés autour d'un concept existent suffisamment par eux-mêmes tant du point de vue psychologique que plastique. À l'opposé, l'animation japonaise utilise avec une grande constance des personnages dont le style graphique banalisé est toujours le même, à peu de choses près. L'avantage en est que les différents studios dessinent toujours de la même façon avec beaucoup

d'efficacité, des personnages qu'ils savent déjà dessiner et réutilisent volontiers leurs animations, surtout si elles ont fait leurs preuves...

Évidemment, peut-être par conditionnement culturel, notre préférence va plutôt à la recherche d'originalité des personnages que nous voudrions toujours nouveaux et à la richesse qu'apporte leur diversité, car nous attendons d'eux qu'ils nous surprennent. C'est donc plutôt de cela que nous parlerons. Quoi qu'il en soit, c'est toujours par eux que l'histoire existe, qu'elle s'accomplit. Parce qu'ils nous ressemblent -un peu, ou beaucoup, ou peut-être pas du tout pour ceux qui se rêvent différents de ce qu'ils sont... - il nous permettent d'emprunter leur regard, leur voix, leur cœur, en un mot, ils ont le pouvoir de faire rêver.

Il en est de même avec les dessins animés. Une différence importante cependant entre "prise de vues réelles" et "dessins animés" que nous devons en partie aux stylisations graphiques et comportementales (souvent caricaturales) que l'on rencontre dans ces univers factices entièrement dessinés : le degré de crédibilité que l'on peut atteindre, nécessairement limité par la transposition graphique. Celles-ci peuvent ralentir (pour ne pas dire empêcher) le cheminement vers l'identification. Ça peut être aussi l'inverse : lorsque que les mécanismes de l'intimité sont mis à nu, grossis à la loupe, distordus dans des miroirs déformants et donc mis en évidence, cela peut accélérer l'identification, parfois à un point tel que, par le biais de l'humour ou de la caricature, les défenses seront prises à revers et que le spectateur se trouvera obligé de participer à cet échange qui puise à même son énergie en utilisant ses sentiments à son corps défendant...

On le voit, toutes ces interactions entre le spectateur et les personnages de l'histoire peuvent être réellement complexes. C'est ainsi que l'on se retrouve captivé, c'est-à-dire, n'ayons pas peur des mots, capturé, livré pieds et poings liés au bon vouloir des raconteurs d'histoire, des marchands de rêve, des personnages eux-mêmes qui sortent de l'écran sans qu'on les y ait invités. Mais revenons aux personnages "normaux" et prévisibles, puisque nous devons les inventer... Il semble que la combinaison des héros ou héroïnes autour desquels gravitent les seconds rôles, les personnages occasionnels, les figurants, fonctionne tout aussi bien quand il s'agit de personnages dessinés que quand il s'agit d'acteurs.

Les personnages de bandes dessinées, que nous connaissons tous, nous offrent une bonne démonstration de certains mécanismes qui ont fait leurs preuves. Ainsi en est-il de Tintin ou de Corto Maltese qui incarnent parfaitement cette catégorie de héros équilibré, sage et présentable, bien sûr honnête et juste, courageux de surcroît, mais suffisamment neutre pour permettre la gravitation (et le cabotinage) des personnages secondaires hauts en couleurs et qui tirent volontiers la couverture à eux, quand ils ne deviennent pas tout simplement le personnage principal. Si ni le capitaine Haddock ni le professeur Tournesol ne sauraient éliminer Tintin qui est un vrai héros actif, par contre un certain Pirlouit occupe volontiers le devant de la scène au détriment de Johann dont on se passe plus facilement - quant aux Schtroumpfs qui étaient au départ des personnages relativement secondaires, ils ont acquis haut la main leur indépendance. Il y avait là au départ des concepts suffisamment riches, imbriqués les uns dans les autres et qui ont été habilement "dépliés" puis exploités. Qui de Spirou ou de Fantasio est le véritable héros ? Amusez-vous à vous interroger sur vos héros préférés.

Un cas intéressant : Astérix et Obélix. Avant d'exister tels qu'on les connaît, Uderzo avait imaginé le héros "jeune premier" grand, beau, fort et musclé (le contraire de ce qu'est Astérix) et son alter ego, donc le second rôle, n'était, lui, pas gâté par la nature.

Cette combinaison très "classique" - sans doute trop classique - n'a guère connu de succès. C'est en redistribuant les cartes et grâce à un plus subtil et fructueux dosage des "disgrâces" de la nature, quand ce n'est pas du contre-emploi, que le nouveau couple s'est révélé particulièrement intéressant (le talent de Goscini y contribua aussi).

Cependant, la combinaison très convenue du héros "vertueux" entouré de compagnons "hauts en couleurs", amis comme ennemis, fonctionne toujours bien, mais ne saurait suffire à elle seule. La popularité de Tintin, autour duquel gravitent des seconds rôles particulièrement réussis : le capitaine Haddock, le professeur Tournesol, Dupond et Dupont, la Castafiore, etc... tous des personnages particulièrement bien typés, qui sont très finement observés. Ce réalisme finalement très poussé jusqu'aux plus petits détails, n'autorise pas la moindre erreur de dosage dans la reconstitution et, pour nous, l'identification se fera grâce à ce réalisme-là qui nous montre des personnages que nous reconnaissons (ou que nous croyons reconnaître) pour les avoir rencontrés dans la vie quotidienne. Ce sont alors de vrais stéréotypes particulièrement bien choisis et qui exploitent admirablement les défauts savoureux de nos semblables ou de nous mêmes.

Si l'art de la bande dessinée est riche en personnages ayant déjà fait la preuve de leur efficacité, auprès d'un public qui les plébiscite, l'idée de récupérer ces personnages et leur popularité s'est rapidement imposée.

Comme nous l'avons vu, les albums de bandes dessinées se prêtent à une lecture et une approche qui n'a rien à voir avec le type d'attention que requiert un film (il faut insister sur ce fait, la différence est importante). Un film existe surtout par les personnages tout comme une bande dessinée, et le même soin doit être apporté à leur crédibilité tant graphique que psychologique.

C'est surtout dans leur façon d'exprimer des émotions, de vivre des situations et des événements que les règles du jeu ne sont plus les mêmes. Le langage que l'on va utiliser pour raconter est tout autre, c'est même là qu'est la différence essentielle ! C'est probablement la raison pour laquelle les tentatives d'adaptations de bandes dessinées, y compris les plus célèbres, sont tout à fait décevantes. En fait, on peut deviner que les préoccupations dans ces opérations sont plus d'exploiter un filon que de faire œuvre de création. Simple commentaire : les œuvres originales, les personnages qui sont en quelque sorte exploités, n'auraient pas connu autant de succès ni atteint la célébrité s'ils n'avaient pas véritablement fait l'objet de création et d'invention. Or, bien évidemment, faut-il recréer et réinventer en adaptant. Mais à nouveau, revenons à l'équilibre harmonieux que nécessite la combinaison de personnages. On a vu qu'elle devra plus ou moins correspondre à ce que le spectateur a déjà repéré dans son propre entourage, dans sa propre expérience, que celle-ci soit réelle ou parfois imaginaire. C'est aussi pourquoi les archétypes (roi et bergère, loup et Chaperon rouge) continuent d'avoir un tel succès, renforcé il est vrai par la mémoire collective qui en assure la transmission de génération en génération.

S'il est évident qu'un personnage doit avoir des caractéristiques d'abord exprimées dans le scénario, comme son apparence physique (ici nous pourrions dire graphique) qui le rendront attachant ou le contraire, les relations entre plusieurs personnages sont des caractéristiques que les scénaristes sauront exploiter (attraction ou conflit, situations générant l'identification et l'éveil du spectateur, en le surprenant, en l'inquiétant, etc.). Le dessin animé les utilise infiniment moins que le cinéma ou le livre. Sans doute les stéréotypes qu'on y rencontre sont-ils trop rudimentaires, imbus de leur monolithisme et de son indéniable présence. Mais, si un personnage comme

Blanche Neige ne permet aucune surprise quant à son comportement, on peut voir à quel point les sept nains sont susceptibles de fournir un microcosme où chacun d'entre-eux interagit grâce à sa psychologie - si sommaire soit-elle - générant gags et rebondissements, ceux-ci par ailleurs contenus dans l'identité forte que constitue un groupe, à l'intérieur duquel les mécanismes d'attraction et de conflit sont bien maîtrisés et bien dosés. Ainsi, les sept nains ont-ils connu un succès mérité, et c'est là l'habileté du scénario qui avait repris ce concept venu d'un autre âge.

D'autres combinaisons de personnages plus subtils, plus psychologiques (comme dans Pinocchio, Toy Story ou encore Peter Pan), vont exploiter les mécanismes d'attraction perturbés ou enrichis par les situations conflictuelles très classiques de l'univers enfantin - où l'adulte d'ailleurs se reconnaît aussi - le dessin animé probablement plus que toute autre discipline réveille en lui l'enfant qu'il a été.

Les personnages seraient-ils des marionnettes qui font du scénariste un manipulateur ? Évidemment oui, même si ce n'est pas toujours prémédité. La recherche du succès - susceptible d'engendrer des bénéfices - pousse les spécialistes à imaginer des recettes "imparables". Si ces recettes existent, encore faut-il mettre aux fourneaux un cuisinier (ou plusieurs). Mais actuellement en France, les intervenants de cette industrie sont rarement des "gastronomes" et les recettes tiennent plutôt du "fast-food", ce qui veut dire qu'il reste encore des territoires à découvrir, à explorer...