

QU'EST-CE QUE LA « SCÉNARISTIQUE » ?

Pour un “système“ préalable à la modélisation du “scénario“.

par Alain Aubert

Si ce que l'on appelle “nouvelles technologies“ relance la donne financière, technique et esthétique du film, elles transforment aussi implicitement le scénario. D'où des champs de recherche à pointer, mais n'entrant pas dans le présent cadre. On partira ici, plus spécialement, du lien croissant entre informatique et scénario, que l'on peut nommer en somme S.A.O., ou Scénarisation Assistée par Ordinateur. Dès 90, dans la lignée de Movie Master, voire du T.A.P.E., des logiciels paraissent, soit pour formater, soit créer : Collaborator, Dramatica, Plots Unlimited, Scriptor, ScriptThing, Scriptware, Scriptwriting, Storyline, Storyspace, ou Writer's Block, etc. Final Draft est traduit en français, Scenario Pro naît directement dans l'hexagone. Ajoutons qu'évidemment l'intelligence artificielle a commencé à explorer ce secteur.

On n'entrera pas ici dans le jeu comparatif, fort prisé des auteurs américains. Car il y a plus vital : quelle “pensée“ plus profonde sous-tend cette quasi-industrie ? Autrement dit, est-on parti de la pratique, pour la mettre pragmatiquement en forme, ou a-t-on élaboré auparavant un “système“ exhaustif et non réducteur du scénario ? Le pragmatisme est évident, incluant par suite une idéologie implicite qui y préside. Il faudrait donc mener une analyse distinguant idéologie et modélisation scénarique. Mais ici notre but est positif : offrir certaines bases préalables à la modélisation. En effet, il ne s'agit pas de refuser cet entrisme de l'informatique, car il s'accomplira. Il s'agit de penser en amont, pour que la création en ait la maîtrise, et non l'inverse. Une certaine rationalité exhaustive pourra peut-être alors lui assurer plus de liberté.

Propositions méthodologiques préalables.

Quels principes se donner, pour viser juste, en extension et en compréhension ? La recherche filmique s'est souvent appuyée sur des méthodes issues d'autres pensées. Ainsi certains se sont parfois inspirés des problèmes épistémologiques de la taxinomie. On note alors que « les objets à classer ne sont pas seulement des films, mais aussi des opérations... situées en amont et en aval, et plus nombreuses qu'on ne l'imagine » ¹. D'où notre but : (re)penser la façon dont se produit l'une de ces opérations en amont (la scénarisation), d'une manière aussi spécifique et peut-être exhaustive que possible, pour conférer aux modélisations ultérieures des bases autres que le simple empirisme. Comment ? Des analystes ont ainsi souvent noté le manque de ce qu'on pourrait appeler une sémiologie (ou encore, plus précisément, une sémio-pragmatique) de la réalisation.

Sans y prétendre ici, un horizon d'attente poserait cependant certaines exigences.

- Refuser l'empirisme qui domine trop ce sujet. Non pour dévaluer la pratique et le discours professionnels, mais pour démontrer qu'ils prennent leur valeur ultime dans leur propre dépassement conceptuel. Il y a là urgence, face aux diktats réducteurs.
- Avancer avec logique, en ne laissant rien de côté, pour réoccuper le terrain. L'ampleur du champ oblige à ordonner d'abord ce qui peut paraître peu maîtrisable.
- Écarter la saisie en compréhension : ceci reste une proposition classificatoire. Mais sans devoir traiter ici chaque point relevé, on les éclairera de façon signalétique ².
- Ouvrir des voies à la recherche : l'ensemble ne doit être ni clos, ni spéculatif, mais viser une valeur heuristique pour aider de façon symbiotique recherche et création.

Trois disciplines articulées autour du scénario

En raison du flou entourant le scénario, on y repérera des disciplines spécifiques.

- Un courant choisit un objet-scénario, et en étudie le système comme œuvre. La “critique génétique” rentrerait dans ce champ, illustrée par de très beaux fleurons³. On propose de nommer cette discipline, étudiant chaque scénario, la “scénariologie”.

- Un autre courant tente, contre l’empirisme, d’étudier non un scénario en soi, mais le processus les produisant tous, en cherchant les invariants d’une infrastructure⁴. On propose d’appeler cette discipline, qui étudie la scénarisation, la “scénaristique”.

- La pratique scénarique : conception, construction, rédaction, vers un script⁵. On propose d’utiliser, concernant ce processus de création, le mot de “scénarisation”. Évidemment, tout ceci n’exclut en rien d’autres axes d’approche du scénario : sociologie, psychanalyse, économie, sciences de la communication, de la cognition, etc.

Propositions méthodologiques spécifiques

Quels processus permettront une scénaristique et donc une autre “modélisation” ?

- Le premier consiste à travailler sur un scénario existant élu comme parangon, ou sur plusieurs (échantillon dit aléatoire), sans rejoindre pour autant la scénariologie. En effet, on vise ici à en déduire des traits valables pour d’autres classes de scénarios⁶.

- Le second processus consiste en la recension d’un autre corpus concret : déclaration des praticiens du scénario (ce que certains nommeront le paratexte) ; énoncés de théoriciens du film croisant le sujet (ici il s’agirait alors du métatexte) ; analyses issues de disciplines externes dures (devra-t-on parler ici de l’hypertexte ?). On en induit les traits d’une entité, que l’on devra confronter aux scripts et aux films⁷.

Ensuite, deux principes permettront d’élargir ce qui en ressort en scénaristique.

- Le refus de la normativité. Par-delà les différents logiciels qu’elle induit tous, elle pose “la” norme, dicte le type, calibre le produit, pour une diffusion exponentielle. - L’obligation d’opérationnalité. Rien là de contradictoire avec ce qui précède. Bien au contraire, ceci prolonge la valeur heuristique. Tel est le cadre méthodologique.

Voyons les objections. La finalité peu paraître trop vaste et son objet se diluer. D’où risque de manques internes. Répétons que l’on écarte la saisie en compréhension. Être programmatique permet le lacunaire, mais vouloir modéliser oblige à tout baliser. Il pourrait en naître également le sentiment d’une relative propension à l’exhaustivité. Mais c’est la pression de l’empirisme ambiant qui oblige à ne rien laisser échapper, et à reprendre sur tout son terrain cette nouvelle « tendance du cinéma » en général, pour laquelle le scénario semble redevenir le tout du cinéma (outre la spectacularité). Ensuite, l’objet aurait le tort d’être virtuel, car on veut formaliser un processus en soi. La doxa réflexive pointerait l’absence d’un corpus dûment actualisé sur lequel travailler. Ceci se résout par la bande : ne pouvant voir l’objet, on le saisit par ses conséquences. Et c’est aussi la nature même de la mise en logiciel que de “travailler” de l’immatériel. De plus la science admet aujourd’hui qu’une part de cet immatériel entre dans son objet. Enfin on objectera que l’analyse du procès créatif ne peut se faire en dehors des œuvres. C’est exact, sinon se perd l’aspect profond de la création filmique, qui émerge en elles. Aussi a-t-on pris soin de réintégrer le scénario-texte, du strict point de vue choisi ici, et le film lui-même. En fait, on verra qu’il n’y a, pour nous, que du scénarico-filmique.

Le cadre de cette recherche clairement posé, puis dûment réexaminé, on passera sur l’arcane des raisonnements et le détail des processus, pour en proposer les résultats. Une fois acquis, on pourra les considérer comme un simple mais nécessaire préalable. On en donnera d’abord une vision globale : l’environnement général de la scénarisation. Puis, en son centre, on verra l’émergence d’un modèle : le “système-scénario” interne.

I. Environnement de la scénarisation

Les dix sous-territoires du cinéma

« Un auteur, un producteur d'objets sémiotiques se meut à l'intérieur d'une épistémé, qui est la résultante de son individualité et de la société où il est inscrit ». Dans ce cadre, « il lui est possible de procéder à des choix limités », pose Greimas⁸. Sans réduire sa pensée, il faut donc voir à l'intérieur de quelle structure, hiérarchisant les systèmes sémiotiques qui le concernent, se meut cet éventuel auteur, le scénariste ?

Or « le cinéma s'offre comme un vaste et complexe phénomène socio-culturel, qui, si on le prend en bloc, ne se prête à aucune étude rigoureuse », notait bien Metz⁹. Il faudra donc sectoriser de notre point de vue, en posant au centre le **produit-œuvre**. Et en repérant en amont ses aspects économique et structural : la **production / écriture**, puis, le film existant, voir en aval ses deux mêmes aspects : la **consommation / lecture**. Celles-ci se subdivisent professionnellement à leur tour, mais les termes en sont flous. Il en faut donc d'autres qui toutefois ne se justifieront que s'ils cernent de vraies entités. On se souvient du lexique qu'ébaucha Souriau à partir de la notion de « filmique »¹⁰. Pour le compléter, on se propose d'utiliser divers préfixes adéquats, qui le prolongeront. Il s'ensuit une grille opérationnelle, divisant le territoire-cinéma en **10 sous-territoires**.

La production / écriture

Un sous-territoire précède l'ensemble : on parlera (pré : avant) de préfilmique. L'un de ses deux secteurs, fait de travaux d'écriture, sera le **préfilmique scénarique**. L'autre, qui est formé de diverses activités financières, sera le **préfilmique financier**.

Puis suivra ce qui est devant la caméra (pro : devant, pour) : le profilmique. Mais, visant décors, objets et costumes, on le divise d'abord en **profilmique matériel**. Et logiquement, pour l'acteur et toute la figuration, on parlera de **profilmique humain**.

Enfin, s'interpose, entre profilmique et produit (inter : entre), l'interfilmique. Visuel ou sonore, tout ce qui enregistre le signal forme **l'interfilmique technologique**. Le découpage étant une forme de rhétorique¹¹, on parle de **l'interfilmique rhétorique**.

La consommation / lecture

Des pratiques se font autour du film concret (péri : autour) : le périfilmique. L'une prend en charge sa distribution, formant le secteur du **périfilmique distributif**. Et vient la consommation d'un produit non consommable, ou **périfilmique consommable**.

Ensuite, postérieurement à la projection, il y a (post : après), le postfilmique. Les discours sur le film, du banal au complexe, forment le **postfilmique exégétique**. Enfin, s'ouvrant sur tout le corps social, pour s'y diluer, vient le **postfilmique socialisé**.

On peut discuter certains aspects de cette grille : hétérogénéité, consécution, etc. On admettra qu'elle offre cependant une capacité d'intégration concrète la légitimant¹². Sans développer, disons que la scénarisation s'inscrit dans un **rapport de contingence**, si ce sont les sous-territoires autres que le profilmique scénarique, qui la déterminent. Ce même processus de scénarisation est corrélativement dans un **rapport de nécessité**, si c'est lui qui les détermine. La scénarisation est ainsi prise dans cette dialectique¹³, évitant tout idéalisme. En excusant sa condensation, on en proposera alors un modèle¹⁴.

II. Le système-scénario interne

On propose, après examen de toutes les possibilités, de voir le procès scénarique sous la forme de **polarités** : source – enquête / idée – métaphore / problématique / schème / personnage / intrigue / spatialisation / temporalisation / dialogue – son. On peut alors en déduire une double infrastructure, qui s'ordonne selon deux réseaux : a / entre chaque polarité et les sous-territoires (système externe qu'on ne verra pas ici), b / entre les polarités elles-mêmes, qui nous intéresse comme **système scénario interne**. Son questionnement existe, mais déborderait ce cadre, où il s'agit d'une mise en place.

Les sources et l'enquête

Elles apportent tout au long du processus scénarique un enrichissement constant, qui irrigue spécifiquement chaque polarité : on les placera circulairement autour d'elles.

Sur les **sources**, on discuterait des grands cris de l'artiste : « Mon imaginaire ». On montrerait aisément que rien n'est totalement imaginaire. Ou pour « Mon vécu », que la création, même distanciée, passe toujours par l'être et a minima son inconscient. Puis la gamme ira des influences (in)conscientes, jusqu'aux documents de médiation (faits-divers, justice, Histoire, thèmes, mythes, œuvres, etc : ainsi pour « Falstaff », Welles est parti de « Richard II », « Henry IV », « Henry V », « Les joyeuses commères »...). Les praticiens savent qu'on écrit mieux si l'on remonte à ses sources les plus cachées. Leur recensement et leur interrogation sera à organiser dans un secteur leur étant dédié.

Pour **l'enquête**, il faudrait poursuivre tout un travail assidu de réhabilitation¹⁵. On sait qu'elle peut s'opérer par le contact direct, avec ou sans création de documents, par collecte sonore ou graphique, utilisation du document d'un non collaborateur, etc (Welles ira consulter les chroniques de Holinshed, 1580, qui inspiraient Shakespeare). Mais on développerait ici un quadruple postulat, en rapport avec Bourdieu et d'autres. Soit : la relativisation de l'enquêté, corrélative à la relativisation de l'enquêteur¹⁶. Puis : la non neutralité de l'enquêteur¹⁷, ainsi que la relativisation par la pratique artistique. Ici aussi, une méthode de tri devra interroger ce qui influe ou non sur les pôles du script.

Il importe donc « d'aider à penser » le lien entre sources, enquête, et scénario. On partira du principe que l'enquête scénarique est la commande d'un projet artistique. Elle est une série de transits entre des sources et des pôles, fournissant des matériaux. Suit un tri, opéré par une **idée**, qui est retravaillée par une **problématique** et un **schème**, en **personnages** liés par une **intrigue**, selon une **spatialisation** et une **temporalisation**, au moyen de **dialogues et de sons**. Le « système » repose sur ces huit polarités obligées.

L'idée

Sans jamais la définir, la doxa professionnelle veut à la base du script une **idée** (Hitchcock en parlait déjà ; aujourd'hui « concept » ou « high concept » sont un diktat)¹⁸. Mais l'idée a toujours été vue comme le pivot d'un scénario. Encore faut-il la définir. On devra bien distinguer ce qui condense l'action en une phrase, ou **idée narrative**¹⁹, de ce qu'est la trouvaille créatrice scénarico-filmique profonde, ou **idée spécifiante** (par exemple : unifier les apparitions de Falstaff, en créant un mentor symétrique du roi, et débauchant le prince selon une alternance, ponctuée d'annonces jusqu'au reniement). Il est couramment admis que l'idée doit offrir, et cela est à discuter, certaines qualités : soit d'ordre général (originalité, universalité, authenticité, émotivité, centralité, etc) ; soit d'ordre utilitaire (porteuse de visualité, aisément transmissible, développable, etc). Mais le trait vital reste sa capacité à trier et centraliser, par suppression et adjonction²⁰.

Outre l'idée, avec ses cinq composants, tout script crée une **métaphore**²¹ : a / un ou plusieurs personnage(s), b / une ou des époque(s), c / un ou plusieurs lieu(x), d /

un ou des objet(s) à fonction dramatique, e / une mini-intrigue (les situations) ; (en reprenant le cas de “Falstaff” : l’héritier, le père par le sang, le père par l’instinct / Guerre de cent ans / taverne, palais, bataille / couronne / (mini-intrigue : voir ci-dessus). La métaphore aurait aussi ses qualités (audiovisualité, justesse, compréhensivité, etc), et ses défauts (ultra-particularisme, extensivité, etc). Tout ceci se prête à formalisation.

La problématique

Influencée par la critique, la doxa parlera de thème au lieu de **problématique**. Or tout script a un lien avec la conscience et l’Histoire : c’est sa problématique propre. Elle part de thèmes, qui seront retravaillés par une idéologie et un schème (ci-dessous), et met en réseau des personnages dans une intrigue, devenant matière d’un « sens », ordonné en question / position, valant pour ce script (“Falstaff”, en termes nietzschéens, la dialectique du Dionysiaque et du Jupitérien, engendrant l’Apollonien qui les nie). Quand une problématique domine clairement l’intrigue, il y a **problématique objective**. Scénariser, c’est la faire évoluer sous l’apparence narrative (“Les sept samouraïs” : « Peut-on défendre l’opprimé ? » devient « Qu’est-ce qu’un samouraï en ce temps ? »). Mais un sujet-auteur peut injecter, consciemment ou non, sa **problématique subjective**. Elle sera vécue (inconsciemment : Eisenstein projetant en “Ivan” sa propre hantise)²², ou sera choisie (ici, il faut nuancer : cela peut être intuitif, ou consciemment engagé)²³.

Le schème

L’empirisme qui domine, face aux autres pôles, minimise la prénotation de forme. Tout un courant traditionaliste hypertrophie la fonction de l’acteur, des dialogues, etc. Un autre, dit moderniste, prônerait la destruction de la forme, la fonction de l’aléa, etc. Or, même en tant que prénotation, il y a toujours une forme. D’où la notion de **schème** : un principe figural moteur, permettant de transformer les thèmes en une problématique, et de structurer les interactions entre personnages en un réseau cohérent et évolutif (pour “Falstaff” : balancement entre deux entités - roi et Falstaff - d’un mouvement vital - le prince - qui s’accroît et se bloque - reniement - pour enfin s’élever : il devient roi). Ainsi, le schème prendra bien des aspects ; seule comptera sa puissance formalisatrice : a / comme principe de géométrisation (ligne courbe, brisée, spiralee, triangulation, etc) ; b / comme principe de dynamisation (répétition, entrelacement, ou emboîtement, etc) ; c / comme principe d’une homologie (avec le cinéma, l’idéation, ou tout processus). D’où ses qualités : motricité, synthèse, transformation, structuration, spécification, etc.

Le personnage

S’il est une prénotation à revisiter, car elle écrase tout, c’est bien le personnage. D’abord éviter le flou notionnel en repérant celui du script, ou **personnage scénarique**. Le distinguer de sa seule fugace incarnation, au tournage, ou **personnage profilmique**. Et enfin de l’étrange et seule modalité où il est consommable, ou **personnage filmique**. En vérité, pur être de papier, qu’est-ce, finalement, qu’un personnage dans un scénario ? Ce n’est qu’une entité non visible, non audible, non figurative, mais anthropomorphe : a / choisie au sein de sources par l’idée ; b / puis érigée en composant de la métaphore ; c / concrétisée, par écriture, en construction virtuellement physique, sociale, psychique ; d / ayant une relation avec un réel scriptural décrit, et avec d’autres entités virtuelles ; e / dont la lecture crée une image mentale, renvoyant à un personnage filmique à venir. D’où l’importance de sa construction physique (silhouette, gestuelle, visage, et regard) ; socio-historique (là, on recroise la “bio” des professionnels, mais c’est encore plus)²⁴ ; socio-psychique (ici, le flux psychologique domine, alors qu’il s’agit d’autre chose)²⁵. Il restera à élaborer une grille indicatrice, non normative, des moyens de construction²⁶.

L'intrigue

De tout temps réglée par la dramaturgie et le narratif, elle domine les logiciels. On ne réexaminera pas ici les questionnements existants, mais on resituera la question. La doxa du métier l'a presque toujours dit : « Un bon film, c'est une bonne histoire ». Si le cinéma est vu comme un art, on montrerait aisément qu'elle n'est qu'un matériau, c'est-à-dire, pour les cinéastes narratifs ayant un style, une matière première obligée ²⁷. Aussi, dans le sens très précis que nous lui donnons, nous préférons parler d'intrigue. La recherche nous mène à une occurrence définitionnelle de **l'intrigue scénarique** ²⁸ : l'intrication d'un réseau de relations, fondé sur un nombre assez limité d'invariants, selon une combinatoire très variable en quantité, reliant des personnages scénariques, concevable par le sujet-auteur (scénariste), sans référence à la consécution temporelle.

L'intrigue puise la matière de son contenu dans des **bassins sémantiques** ²⁹. Toute intrigue manipule toujours des entités classables comme suit : Loi / Ordre / Désir / Objet / But / Savoir / Pouvoir / Obstacle / Conflit / Conscience / Limite / Destin (à ce niveau idéal, une filière sémantique globale s'insinuerait-elle souterrainement ?). L'auteur joue de ces entités selon une idée en une problématique réglée par un schème. Mais il y a plus : ne se coulent-elles pas universellement dans une forme de ce contenu ? Brémond le démontre : « Toute fonction débouche sur une alternative, l'avenir qu'elle anticipe peut se réaliser ou ne pas se réaliser ; c'est une loi structurale du récit » ³⁰. Pour nous, il s'agit d'une concaténation en termes précis : situation / action / situation. Eu égard à la spécificité du filmique, c'est ce que l'on nommera la **triade existentielle** : à savoir, une intrication ternaire de situations et d'actions actualisant toute existence. Ceci ouvre, par-delà l'évidence, les premières voies d'une formalisation complexe ³¹.

Mais, pour s'actualiser, l'intrigue requiert une matière pour son expression ³². L'examen montre que la matière première d'une intrigue n'est pas les personnages, mais, plus exactement et spécifiquement, ce qui se passe entre eux, leurs **interactions**. Soit : a / interactions socio-économiques, b / interactions environnementales, c / interactions structurales, d / interactions dramaturgiques, e / interactions socio-psychiques. D'où un nouveau champ exhaustif de questionnement, riche et aisément formalisable.

À ce stade, une illustration s'impose, sans trop développer. Soit un échantillon du travail stématique binaire que les composants des polarités permettent d'ouvrir : le cas des interactions socio-économiques, souvent occultées, mais toujours présentes. Un questionnement binaire s'ouvre avec deux catégories : consommation / production. Hormis une alternance fréquente, où l'intrigue situera-t-elle en priorité le personnage ? Supposons le choix du deuxième terme (« Terre de la grande promesse, de Wajda, etc). Une nouvelle double insertion s'ouvre alors : position de propriété / position de travail. Proposons ici la seconde (« L'homme qui tua la peur », de Ritt, « Il posto », d'Olmi, etc). Il adviendra une troisième voie, encore à deux termes : non exploitation / exploitation. Soit le second (« Rude journée pour la reine », d'Allio, « Père patron », des Taviani, etc). D'où deux autres items : acceptation de l'exploitation / résistance contre l'exploitation. Soit le second (« Kühle wampe » de Dudow, Brecht, « Coup pour coup » de Karmitz, etc). Ceci peut se dédoubler aussi : absence de débouché positif / débouché positif envisagé. Concluons avec le second (« Crime de M.Lange », de Renoir, « Jonas », de Tanner », etc). D'autres voies sont à explorer. Variantes, contradictions, transferts, nuanceront le tout.

Il resterait à voir comment, dans l'intrigue, s'agence la forme de son expression, cette couche que travaille séculairement la dramaturgie, dont on reprendra un partage : **aspects rationnels** (axe logique / non logique, axe vraisemblable / non vraisemblable) ; **aspects passionnels** (dramatisation / non dramatisation, satirisation / non satirisation). Ces axes sont opérants, mais d'autres sont aussi à explorer, de façon également binaire.

La spatialisation

Elle consiste à développer l'intrigue dans un espace-lieu devenant espace-décor. Ceci renvoie au profilmique matériel, où pourront se déployer des triades existentielles. Comment baliser, et charger de « sens » cet enveloppement, ou **macro-spatialisation** ? D'abord, pour reprendre Bachelard, en avançant la notion de **topo-analyse scénarique** : l'espace saisi par l'imagination doit être vécu avec toute la partialité de cet imaginaire. Puis, dans le sens du matérialisme, on avancera la notion de **topo-critique scénarique** : à savoir, l'étude matérialiste systématique des sites de notre vie collective ou intime³³.

On aborde alors un terrain trop écarté, et scénarico-filmique par excellence, qui renvoie au territoire fondateur qu'est l'interfilmique rhétorique, la **micro-spatialisation**. Comment les « points de vision », les « points d'écoute », ou les « points d'audio-vision », s'inscrivent-ils dans le travail scénarique concret, qui doit rester purement scriptural³⁴ ? Quel balisage esthétiquement réglé permettra de penser l'articulation au découpage³⁵ ? D'où débat : pour un cinéaste (styliste), le scénarique devance-t-il vraiment le filmique ?

La temporalisation

Point nodal, la temporalité scénarique induit-elle des structures spécifiques ? Plus qu'ailleurs, sauf rareté, elle ne s'érige qu'en articulant continuité et discontinuité, et en réglant la durée absolue (temps) et toutes les formes de la durée relative (rythme). C'est le champ le plus 'formalisable', encore que le rythme gardera sa part d'indicible.

La première éventualité envisage un travail possible en **continuité temporelle**. Le processus s'y prête, car c'est l'un des traits, parmi d'autres, de son unité de travail (« scène », ou « sous-séquence », définie par : unité de lieu, de temps, d'action, de sens). Ceci redevient scénarico-filmique en raison d'une bifurcation non sans conséquence : continuité vraie (plan-séquence) ou reconstituée (raccord dans le mouvement, suture) ? Ceci ne concernerait plus le scénariste, ce qui se conteste (ainsi il travaille le rythme).

La seconde éventualité sera donc d'opérer selon la **discontinuité temporelle**, obtenue, ici, par l'une des modalités structurales universelles, à savoir la **suppression**. Il faut d'abord distinguer un premier niveau, qui est celui de la micro-temporalisation, entre les plans mêmes : micro-ellipse (photogramme), ellipse immédiate (secondes). La scénarisation ne semble pas impliquée : c'est pourtant scénarico-filmique (rythme). Puis on peut déceler un deuxième niveau, qui serait celui de la macro-temporalisation, soit qu'elle joue entre les diverses séquences : ellipses indéfinies (estimables en jours) ; soit entre les parties du scénario (actes du paradigme américain ; pour nous : les blocs). Toujours en discontinuité, l'autre modalité est l'**inversion en avant** ou bien en **arrière**. Elle se situe rarement au niveau de la micro-temporalisation, sauf cas de flashes courts. Par contre, elle est assez fréquente en macro-temporalisation, selon deux modes connus (à savoir, l'inversion en avant, ou flash-forward ; l'inversion en arrière, ou flash-back). Des affinements, hors de notre propos, peuvent rendre complexes ces deux axes de base.

Il reste enfin à explorer un terrain, très fluide par nature : le **rythme scénarique**. On entend par là cette rythmique très particulière qui se dégagera strictement du script (en excluant a priori celle de la direction d'acteurs, des mouvements, du montage, etc, encore qu'un processus scénarique très élaboré puisse les inscrire en lui virtuellement). Cette rythmique sera déjà fortement déterminée par les choix sur les axes ci-dessus. Mais tout programme devra respecter rythme, respiration et souffle propres à tout script.

Les dialogues

Leur écrasante primauté dans la doxa exigerait une reconsidération rigoureuse. Et tout d'abord, dans leur statut. Sous l'emprise du logocentrisme (réel, théâtre, roman), la recherche peut sembler insuffisante, quant au statut du dialogue au sein du filmique. On partirait de Metz disant qu'un dialogue de film n'est jamais tout à fait diégétique³⁶. Il faudrait ensuite faire intervenir le jeu, ou : expressivité faciale et mimo-gestualité³⁷. Ou le dialogue ne leur est pas lié, ce qui est très rare au cinéma, ou bien il leur est lié. Auquel cas, entre dialogue et jeu, opéreront les notions **d'harmonie** et de **contrepoint**.

Ensuite, il faut voir la pertinence des types usuels du point de vue de l'énoncé. Lié professionnellement à l'exposition, comment spécifier le **dialogue d'information** ? Plus homogène au filmique, comment doter d'une transcendance le **dialogue d'action** ? Dominant une forte tradition française, y a-t-il un artifice du **dialogue psychologique** ? Et comment fonder en nécessité l'insertion, dans les interactions, du **dialogue d'idées** ? En pratique, il y aura un tissage variable de ces catégories, à revoir plus filmiquement.

Le procès scriptural peut aussi minorer les conditions concrètes de l'énonciation. La phonologie part d'une évidence : outre les mots, nous parlons avec notre voix³⁸. Et ses paramètres font sens, consciemment ou non. C'est toute la subtilité du **jeu vocal**. Un même énoncé pouvant varier, doit-on alors aborder hauteur, timbre, puissance, registre, tessiture, intensité, souffle ? Et si oui, comment dépasser la simple intonation ?

Enfin, d'étrange façon en apparence, la théorie est plus prolixe sur la **voix-off**³⁹. Elle montre que la scénaristique devrait aussi remettre en cause, ici, la partition in / off, et user d'autres typologies : commentaire, voix intérieure, voix over, l'acousmètre, etc. Et surtout revient en force la problématique trop oubliée du contrepoint avec l'image. La doxa scénarique néglige trop de même l'univers balisé du travail filmique du **son**⁴⁰. Tout cet ensemble appelle une exploration formalisée plus vaste que la norme actuelle.

Pour un bilan provisoire

La scénaristique étant un lieu de questionnement, doit être elle-même interrogée. Par sa relation à l'étude textuelle des scénarios, s'agit-il d'un préalable méthodologique, ou d'un simple côtoiement de secteurs de la recherche, dont le croisement serait fortuit ? Quel est en fait son statut : champ, méthodologie, discipline, secteur de la narratologie ? Elle est toutefois à coup sûr une problématique globale des principes de la scénarisation, dont l'efficace se teste : quelles ressources pédagogiques pour apprendre à scénariser ? quel potentiel de retour réflexif pour les praticiens ? Des réponses sont déjà à l'œuvre.

Peut-elle offrir la totalisation indispensable à toute modélisation informatique ? Elle peut en effet être déchiffrée finalement comme un « modèle total des contraintes ». Or tout scénariste sait que son métier est un jeu avec ces contraintes. Autrement dit, pourra-t-on poser la scénarisation comme un geste libre, neutre, intuitif, et nouméal ? Ou comme un geste déterminé, idéologique, encadré, transitif, et refoulé comme tel ? La scénaristique tournera-t-elle cette aporie sans fin contre elle-même sans la clarifier ? Ou est-ce qu'une mise en réseau en démultiplierait les données et ce qu'elles induisent ?

En ce sens, la recherche dans l'espace de la scénarisation et de la réalisation apparaît comme moins aisée à formaliser et à modéliser que dans celui de la réception. Encore qu'ici un autre propos ouvrirait le lien en cours avec l'intelligence artificielle⁴¹. Pour l'heure, sa récompense réside dans sa visée : le cœur même de la « création » scénarico-filmique.

¹ GOIMARD Jacques, "Splendeurs et misères des classifications", in "Théorie du film", collectif, sous la direction de J.Aumont et J-L.Leutrat, Éditions Albatros, Paris, 1980, p.107

² On retrouve cette démarche chez de grands "modèles", par exemple dans "Langage et cinéma", de Christian METZ.

³ Voir, à titre, d'exemple LE BERRE Carole, "François Truffaut", Éditions de l'Étoile / Cahiers du cinéma, Paris, 1993 ; et LEBLANC Gérard (et B.Dewismes), "Le double scénario chez Fritz Lang", Armand Colin, Paris, 1991.

⁴ On en trouverait une esquisse chez PARENT-ALTIER Dominique, "Approche du scénario", coll. Université 128, Éditions Nathan, Paris, 1997 ; mais cet ouvrage intéressant rejoint, par destination, la nécessité empirique du manuel. Une avancée remarquable : VANOYE Francis, "Scénarios modèles, modèles de scénarios", coll. Université, Éditions Nathan, Paris, 1991 ; du point de vue adopté ici, il recroise toutefois la scénariologie, ce qui possède sa logique.

⁵ Depuis toujours aux USA, par contre plutôt récemment en France, les manuels portant sur cette pratique prolifèrent, (dont de nombreuses traductions) soit offrant un réel intérêt, soit déviés par l'excès didactique (et voir les logiciens).

⁶ Quoique différemment, VANOYE recoupe, en un sens, cette démarche.

⁷ Encore une fois hors de toute proportion, existent de grands "modèles" : ainsi dans l'édition originale en deux volumes, "Esthétique et psychologie du cinéma", de Jean MITRY, Éditions universitaires, Paris, 1963.

⁸ GREIMAS Algirdas-Julien, "Du sens", Éditions du Seuil, Paris, 1970, p.153

⁹ METZ Christian, op. cité, Éditions Larousse, Paris, 1971, p.5.

¹⁰ SOURIAU Étienne, "L'univers filmique", Éditions Flammarion, Paris, 1953, p.7 à 9.

¹¹ Voir notamment "Rhétorique générale", GROUPE µ, Éd. Larousse, Paris, 1970 : "les logiciens contemporains ont fondé une nouvelle rhétorique..., d'où une jonction n'est pas exclue entre les deux tendances : tendance logique (fonction conative du langage), et tendance esthétique (fonction poétique)", p.12.

¹² On a procédé ailleurs à l'examen précis des neuf rapports (18, si on les explore dans chaque sens). Ils recouvrent de vastes champs en proposant aux analyses scénariologiques une systématique écartant l'impressionnisme.

¹³ On n'évacuera pas ici le concept althusserien de "détermination en dernière instance par l'économie", mais ceci sort du propos. Cela revient dans ce modèle par l'articulation au périmètre financier ou au périmètre distributif..

¹⁴ On peut le figurer selon un schéma : entouré par le cercle des sources et de l'enquête, un "octogone de la scénarisation" offrirait un sommet à chaque polarité, en connexion avec toutes les autres ; au centre : l'écriture.

¹⁵ Surtout en France, en la rémunérant dans les contrats. Aux USA, elle est très pratiquée.

¹⁶ Voir BOURDIEU Pierre, "Choses dites", Éd. de Minuit, col. "Le sens commun", Paris, 1987, dont p.108 et 155.

¹⁷ Ibidem, p.114 et ss.

¹⁸ Cf. TRUFFAUT François, "Le cinéma selon Hitchcock", Éd. Robert Laffont, Paris, 1966, ou Seghers, Paris, 1975, etc. Pour le "high concept", unifié et fortement charpenté, il doit être vendable dans le monde entier à toutes les classes d'âge, cf. notamment plusieurs entretiens de SPIELBERG Steven

¹⁹ Les USA frôlent la boutade avec le "pitch", dont il y a même des festivals...

²⁰ Voir GREIMAS, op. cité : on sait que c'est la double opération profonde qu'il pose comme fondatrice du « sens ».

²¹ Voir JAKOBSON Roman, "Décadence du cinéma", traduction de l'article "Upadek filmu ?", Prague, 1933, in "Cinéma, théorie, lectures", n° spécial de la "Revue d'esthétique", textes réunis par D.Noguez, Klincksieck, Paris, 1973. Voir SCHRADER Paul, entretien in "Cinématographe", n° 53, Paris, 1980. Il est utile de croiser ces deux avis. Pour la "micro-métaphore" voir GERSTENKORN Jacques, "La métaphore au cinéma", Éd. Klincksieck, Paris, 1995

Globalement, d'un point de vue philosophique, voir RICŒUR Paul, "La métaphore vive", Éd. du Seuil, Paris, 1975.

²² Voir FERNANDEZ Dominique, "Eisenstein", Ramsay-Poche-Cinéma, Éd. Grasset, Paris, 1975 : Il y déchiffre dans ses films le combat mené par Eisenstein refoulant de façon drastique sa propre homosexualité (métaphore ?).

²³ Cela va de Mizoguchi à Bunuel, etc, d'une part ; de Biberman à Costa-Gavras, etc, de l'autre ; et toute une gamme.

²⁴ Certains s'interrogent sur la nécessité de la fiche "biographique". Sans développer ici, outre le patronyme et l'état civil, il faudrait parler d'insertion dans la stratification sociale, de mobilité sociale, et de structuration sociale de la personnalité, selon les notions de "rôle" (Mead, Moreno, Parsons, etc), ou de "personne" (Mead, Bertiaux, etc).

²⁵ Sans pouvoir développer, il conviendrait de pouvoir écarter le "psychologisme" (de Bunuel aux "modernes"), de partir d'abord du behaviorisme et de ne faire appel que ponctuellement à la phénoménologie, la psychanalyse, etc.

²⁶ On propose, entre autres, une taxinomie selon une dichotomie "moyens extra-diégétiques de construction / moyens intra-diégétiques de construction", se subdivisant en "moyens verbaux / moyens non verbaux", eux-mêmes en "comportement verbal autonome / non autonome", "comportement non verbal autonome / non autonome", etc.

²⁷ On ne le dirait pas ainsi pour le cinéma courant de bonne tenue, et encore moins pour les séries télévisuelles.

²⁸ D'autres termes pouvaient être choisis : thème, sujet, argument, trame, canevas, scénario, dramaturgie, diégèse, fable ; mais aussi, plus élaborés en théorie narratologique : discours, histoire, récit, narration ; Chacun offre une raison de refus. La notion a suscité bien des essais de classements : Aristote, Aarne, Friedman, Veselovsky, Souriau, des dramaturges, etc. Le mot adéquat serait "intrication", de intricare, intriquer, emmêler, qui donna cette "intricacy", dont parle Hogarth, et que reprend EISENSTEIN ; voir "Le film, sa forme, son sens", Éd. Bourgois, Paris, 1976.

²⁹ Voir DURAND Gilbert, "Les structures anthropologiques de l'imaginaire", 1969, rééd. Éd. Dunod, Paris, 1992.

³⁰ Voir BRÉMOND Claude, "Logique du récit", Éd. Seuil, Paris, 1973, p.121 ; cet ouvrage est la référence absolue.

³¹ Il oblige ; à définir ce qu'est une "situation scénarique" (information, ustensilité, adversité, tension, projet, situation principale, secondaire, micro-situation, macro-situation, situation fondatrice, générée, intérieure, extérieure, etc). Puis ce qu'est une "action scénarique" (forces, schèmes pratiques, moyen, concours, finalité, effet, modification, réaction, action principale, secondaire, micro-action, macro-action, action fondatrice, générée, intérieure, extérieure, interaction). La triade impliquera principe de bifurcation, de transformation, opérateur de complication, champ des influences, champ des actions, choix, opérateur de résolution, champ de rétributions ; tout se dédouble deux niveaux : triade extérieure / triade intérieure, et se redistribue en phase / non en phase, selon le "point de vue" des personnages.

³² On a repris, pour détailler les couches de l'intrigue, le modèle de Hjelmslev, dont Metz écarte la notion de "substance". C'est clair quant au contenu. Pour l'expression, on pourrait s'interroger sur la reprise des notions de matière et de forme. Mais en écartant l'objet cinéma pour se placer du point de vue de l'objet virtuel intrigue, l'emploi semble rester pertinent. De plus, on n'y verra pas une déviation, mais un emploi à tendance évocatrice, et à valeur méthodologique d'exposition. Voir METZ Christian, "Essais sur la signification au cinéma", Éditions Klincksieck, 1968, Paris, réédition 1971, p.237.

³³ Voir CASTELLS Manuel, "La question urbaine", Éditions Maspero, Paris, 1972, réédition 1981, notamment p.10.

³⁴ Voir, sur le pur terrain narratologique, JOST François, "L'œil-caméra", Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987, travail offrant d'utiles appuis théoriques à la scénaristique, mais dont celle-ci se démarque, ainsi que de la narratologie structurale de Propp, Brémond, Greimas, etc, comme une science appliquée de la théorie pure.

Le titre est plus restrictif que le propos, mais un sous-titre, "Entre film et roman" (cf. Genette), invite à relativiser.

³⁵ Voir certains articles ou travaux (A.A.) Notamment une "paradigmatique du filmique", ainsi développée : mise en unité de plan, système articulé champ / hors-champ, paramètres du champ (point de vue, angulation, échelle, stratification, composition), paramètres du hors-champ, dynamique virtuelle ; mise en binôme de plans : variation d'axes, changement d'axes ; mise en série de plans : montage ; mise en unité, binôme, série, de séquences ; de blocs ;

³⁶ METZ, op. cité, tome 1, 1968, p. 60 et ss.

³⁷ Sur l'expression non verbale, permettant, pour nous, une relecture de ses rapports avec la communication verbale, voir COSNIER et BROSSARD, "Communication non-verbale", Éd. Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Paris, 1984

³⁸ Voir RONDELEUX Louis-Jacques, "Trouver sa voix", Éditions du Seuil, Paris, 1977.

³⁹ On pourra citer ici notamment Eisenstein, Poudovkine, Balazs, Schaëffer, Kracauer, Kozloff, Burch, Fano, Chion, etc ; ou différemment Metz, Percheron, Marie, Gardies, Odin, Jost, Château, Ropars-Wuilleumier, Jullier, etc.

⁴⁰ Voir la liste ci-dessus et d'autres, dont Bailblé, etc, plus le terrain, théorisé de longue date de la musique au cinéma.

⁴¹ Ce "système-scénario" posé et détaillé, le niveau de déploiement suivant serait à envisager sous l'égide de l'intelligence artificielle ; certains pays, (dont les USA et le Québec) travaillent depuis une décennie à l'articuler avec la scénarisation.