

Créer des personnages de films et de séries

Olivier Cotte

Créer des personnages de films et de séries

*Du protagoniste au personnage secondaire :
méthodes, conseils et techniques d'écriture du scénariste*

ARMAND COLIN

© Armand Colin, 2022
Armand Colin est une marque de
Dunod Éditeur, 11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff
ISBN 978-2-200-63146-8

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Table des matières

Avant-propos	7
Introduction	9
1. Comment faire exister un personnage ?	13
Le personnage et le récit, 14	
2. La création des personnages	43
La documentation, 43 — La backstory d'un personnage, 48 — Biographie et fiche signalétique, 51 — Le nom des personnages, 57 — Les caractéristiques physiques, 58 — Les détails et les tics, 61 — La caractérisation, 62	
3. Les types de personnages	67
Le protagoniste, 67 — L'antagoniste, 72 — La complémentarité des personnages, 77 — Les autres personnages, 79 — Les personnages secondaires, 81 — Les personnages tiers, 85	
4. Archétypes, stéréotypes et clichés	87
Archétype et stéréotype, 87 — La pauvreté et les dangers du stéréotype, 88 — Intérêt des stéréotypes, 90 — Le cliché, 91 — Les archétypes de personnages, 92 — Les archétypes mythologiques, 109	
5. L'évolution des personnages dans le récit	139
Principe de la transformation, 139 — À quoi correspond l'arc transformationnel ?, 143 — Présentation des trois arcs principaux, 148 — Mensonge et fantôme, 149 — Faiblesse, désir et besoin, 152 — Comment travailler les faiblesses, le désir et le besoin, 158	

6. Quelques modèles d'arc	161
L'arc et la structure en trois actes, 161 — Le voyage du héros, 164	
7. Les voix	177
Les dialogues, 177 — La voix off, 200	
8. Problèmes et trucs	203
Les problèmes, 203 — Rendez le plus vite possible votre personnage sympathique, 204 — Construisez un personnage réaliste et détaillé, 206 — Laissez votre personnage prendre ses propres décisions, 208 — Montrez, ne racontez pas, 210 — L'Écriture des scènes, 212	
Index des films	217

Avant-propos

Que retenons-nous d'un film ? Quels sont les souvenirs qui survivent des mois ou des années après avoir vibré devant les images, les mots, l'histoire, la musique, et tout ce qui forge une œuvre cinématographique ?

Des scènes emblématiques, cela est certain. Souvent des moments d'émotion intense. Parfois l'ingéniosité du récit. Dans une certaine mesure le dépaysement ou au contraire l'étonnante proximité qu'offre le contexte narratif... Mais surtout des personnages que, dans le meilleur des cas, l'on n'oubliera jamais. D'ailleurs, qui n'a jamais rêvé d'être ou de devenir l'une des figures d'un film marquant ?

La plupart du temps, ce sont ces personnages qui conduisent le film à s'enraciner dans notre mémoire. Pensez-y : lorsque vous vous souvenez d'un film, vous avez immédiatement le visage et la vie des personnages qui surgissent à l'esprit, mais pas forcément l'intégralité de la trame scénaristique, de l'intrigue. Il suffit de vouloir résumer le film à un ami pour prendre conscience que les souvenirs du récit sont parcellaires. On conserve rarement la suite des séquences dans son intégralité, mais les personnages importants restent vivants en nous.

Dans des cas extrêmes, il arrive que les personnages soient connus alors même que les récits dont ils sont les acteurs ne le sont que d'une partie du public. Cela vaut pour tous les médias. Ainsi, tout le monde connaît le personnage de Sherlock Holmes et peut même le définir en une liste de qualificatifs comme on le verra plus tard ; mais qui a lu les 60 récits de Conan Doyle composant ce que l'on appelle le canon Holmésien ? Mieux encore, ces 56 nouvelles et

4 romans s'appuient sur l'émergence des méthodologies et procédés scientifiques utilisés dans le cadre de la police de la fin du XIX^e siècle. Ce contexte historique et l'émerveillement qu'ils ont pu produire à l'époque sont aujourd'hui largement dépassés et ne devraient plus intéresser le lecteur ou le spectateur d'une adaptation filmique. Or, on peut relire ou visionner une des histoires originales en faisant fi des circonstances et du contexte, car on est entraîné par la psychologie et la puissance des personnages. Il en va de même pour nombre de récits mythologiques, pièces de théâtre, romans classiques, pour ne citer que quelques autres médias de fiction. Et bien sûr pour les films, car de plus, le cinéma nous offre l'image des personnages, en pied et en gros plans.

Évidemment, tous les personnages ne sont pas aussi immortels que Sherlock Holmes ou d'autres.

Comment parvenir à en créer de suffisamment puissants pour que les spectateurs s'y attachent au plus vite ? Pour qu'ils en comprennent les moteurs internes ? Non pas forcément qu'ils les aiment et encore moins qu'ils veuillent lui ressembler, mais qu'ils soient passionnés par le spectacle de leurs actions ?

C'est à l'approche de cette tâche assez délicate et, disons-le clairement, mystérieuse que cet ouvrage est consacré.

Vous trouverez là des méthodes pour démarrer de la page blanche, des approches pour concevoir chaque individu, afin d'enrichir une psychologie, de rendre un personnage attachant ou répugnant, d'amener le public à entrer dans le personnage pour mieux vivre l'histoire avec lui.

Introduction

Il est d'usage de dire que si l'intrigue consiste en une structure ; les personnages, eux, répondent à une fonction.

Le personnage est, dans l'histoire, celui qui agit pour atteindre son but et celui qui souffre des obstacles se dressant sur son chemin. Autrement dit, il constitue l'élément auquel nous allons, nous spectateurs, pouvoir nous identifier. Les actions qu'il réalise créent l'histoire. Un personnage est toujours actif, même si son rôle semble passif.

Et puisque l'on commence à parler de méthodes, il ne faut surtout pas imaginer que l'écriture suive aveuglément des recettes soi-disant censées permettre l'obtention d'un scénario parfait et qui plaît au public. S'il existait de telles recettes, tous les scénarios seraient exemplaires (ce qui n'est pas le cas) et ils auraient tous un succès fou (ce qui n'est pas le cas non plus). Il n'y a pas de recette, car une bonne histoire mettant en scène de bons personnages est trop liée à un style, à une culture, à un parti pris narratif ; la galaxie des histoires est protéiforme. En réalité, davantage que des recettes, il existe des méthodes de travail qui aident l'auteur à aller jusqu'au bout du processus d'écriture de son récit dans les meilleures conditions possibles tout en assurant un minimum de qualité et d'originalité. Ce sont ces méthodes qui sont exposées dans ce livre.

Pour autant, qu'entend-on par un travail de qualité issu de méthodes ? En premier lieu, le terme de « qualité » est vague, car il revêt de nombreuses facettes. Si un personnage fonctionne pour un récit d'aventures, il ne sera pas forcément légitime pour s'inscrire dans un drame, une comédie, ou une satire sociale. Qui plus est, un

personnage construit pour être intégré dans une production grand public de divertissement ne trouvera pas sa place dans une œuvre de cinéma d'art et essai basée, par exemple, sur une anti-structure et se donnant comme enjeu d'explorer de nouvelles pistes narratives. En résumé, on le constate aisément, ce qui fonctionne pour un type de cinéma ou de série est inadapté pour un autre. Et c'est aussi pour cette raison que l'on doit davantage parler de méthodes que de recettes. Si vous avez la méthode, elle pourra être utilisée pour la plupart des genres cinématographiques ou télévisuels. La recette, elle, est davantage ciblée pour répondre à une demande spécifique et codifiée (par exemple, pour un film de divertissement familial, il faudra que le protagoniste soit sympathique, qu'il ait un bon rapport avec sa famille proche, un but clair, et qu'il y parvienne après avoir échappé à des dangers d'une violence raisonnable, qui n'amèneront pas toujours chez lui une importante transformation, ou alors très positive et allant dans le sens d'une conformité culturelle).

L'un des écueils auxquels se heurte l'écrivain, et ce quel que soit son média de prédilection, est de ne pas achever son récit et de se poser a posteriori de mauvaises questions à son propos. Souvent, on a une bonne idée, ou à tout le moins une idée qui nous enthousiasme. Aussitôt pensée, aussitôt sur la page ou sur l'ordinateur : on empoigne l'ouvrage avec joie. Bien sûr, on s'est documenté sur les méthodes permettant d'organiser l'histoire, de dresser un plan, de préparer le terrain afin d'éviter de trop partir à l'aventure ; aujourd'hui, c'est d'autant aisé que les ouvrages consacrés à l'écriture comme les stages ou cours sont légion. Et puis à un moment, on bloque. On ne stoppe pas tout de suite, mais on sent que la fibre, le feu qui nous animait s'estompe. On écrit progressivement de manière moins passionnée, plus scolaire. Les mots posés sur la bouche des personnages sont plus neutres, plus informationnels, mais moins ressentis. Ça fonctionne, mais l'âme disparaît. Le travail nous lasse. Il nous déprime même. Et on finit par abandonner le projet en se disant que, finalement, l'idée de départ n'était pas aussi bonne que l'on s'était imaginé. Bien sûr, il se peut qu'en effet ce soit le cas, ou même plus sûrement que le plan et la structure soient mal construits. Mais la plupart du temps, la raison tient en ce que les personnages ne vous inspirent plus assez ; or, ce sont eux qui vous

entraînent. Vous désirez leur donner une chair et qu'ils existent pour les spectateurs. De la même manière que le public ou le lecteur suit des personnages bien davantage que la trame de l'histoire, vous, qui êtes finalement votre premier lecteur, êtes embarqué par les personnages. S'ils ne vivent pas suffisamment, le récit s'écroule et vous en êtes la première victime.

Il est donc indispensable de bien concevoir vos personnages et de leur donner assez d'espace pour vivre. Pour votre plaisir, et celui de tous les autres auxquels le récit s'adresse. C'est le personnage qui mène le récit. D'ailleurs, si le théâtre n'était basé que sur des trames ingénieuses, mais sans personnage, nul ne caresserait le désir de devenir acteur.

1

COMMENT FAIRE EXISTER UN PERSONNAGE ?

Nous voilà dans le cœur du sujet. Pour répondre à cette question essentielle, il est nécessaire de poser rapidement la mécanique d'un récit afin de comprendre la manière dont des personnages peuvent s'y inscrire.

Dans le cadre d'une histoire, quel que soit le média (roman, film, BD...), tout personnage doit posséder une légitimité d'existence. Il doit être présent pour une raison précise que le public va ressentir comme naturelle. Ce dernier ne pensera pas alors à s'interroger sur le bien-fondé de l'existence du personnage, car il coulera de source. Si ce n'est pas le cas, soit le personnage est mal conçu, soit il est inutile.

Les raisons pour lesquelles un personnage, selon son type et son envergure, a sa place dans le récit — comme on le verra plus loin — peuvent être multiples. Concernant les plus importants du récit, leur existence et légitimité fictionnelle dépendent de l'importance de leur but. Sans but, un personnage n'a aucune raison d'agir ou de réagir et le scénariste sera bien en peine non seulement de le faire vivre, mais même de développer un récit dans son ensemble. Nous-mêmes agissons au cours de notre existence selon des objectifs plus ou moins conscients qui nous servent de moteur existentiel et qui concourent à édifier notre substance. Néanmoins, le but n'est pas suffisant. Il est nécessaire que le personnage ait des difficultés pour

l'obtenir, car ce sont les efforts qu'il déploie qui intéressent le public, et ce, qu'il s'agisse du protagoniste ou d'un personnage secondaire. Il est toutefois à noter que, dans le cadre romanesque, et en particulier celui du roman réaliste du XIX^e siècle, un personnage anodin peut revêtir un intérêt justement parce qu'il est proche de nous et sans grande ambition : dans *Madame Bovary*¹, Charles Bovary est attachant malgré les banalités de ses désirs. Mais dans le cadre d'un scénario destiné au cinéma ou à la BD qui cherche à concentrer l'intérêt narratif en un court laps de temps ou sur une pagination raisonnable, et qui ne dispose pas autant des possibilités de décrire la psychologie de l'intérieur grâce aux spécificités du narrateur omniscient de la prose romanesque, ce travail est plus délicat à mettre en œuvre. C'est donc sur cette idée de mouvement manifeste du personnage par rapport au monde extérieur, et condensé dans le temps, que nous devons nous concentrer ici.

LE PERSONNAGE ET LE RÉCIT

Le personnage pourra vivre au mieux s'il est impliqué dans des circonstances qui lui permettent d'extérioriser sa nature individuelle. Dans la vie quotidienne, il suit sa routine et sauf cas exceptionnel, ne va pas fondamentalement se démarquer de ses congénères. Au contraire, lors d'une forte interaction avec l'environnement, il va déployer des ressources intelligibles pour le public et se révéler à lui-même. C'est donc grâce à la conjoncture que le personnage doit gérer qu'il va devenir intéressant.

Si vous tentez d'imaginer la manière dont rendre captivant le fait qu'un individu sorte de chez lui pour aller au supermarché afin d'acheter une boîte de raviolis, rentrer chez lui, la mettre à chauffer et la manger sur sa table, vous allez traverser quelques difficultés. Pourquoi ? Non pas parce que les raviolis en boîtes sont d'une qualité gustative discutable et que le public en sera dégoûté (encore que), mais parce qu'il n'y a pas d'enjeu. En premier lieu, ce n'est

1. *Madame Bovary, Mœurs de province* (1857), Gustave Flaubert.

pas grave s'il ne trouve pas sa boîte de raviolis favorite ou même tout type de boîte de raviolis, puisque les conséquences de l'échec sont minimales : il n'en mourra pas, ne risquera pas de passer à côté du conjoint de sa vie, cela ne l'empêchera pas de sauver le monde ou de gagner une guerre (contre ceux qui préfèrent les pizzas surgelées par exemple). Et surtout le récit risque de barber, car il n'y a aucun challenge : tout le monde est en mesure de sortir de chez soi, de traverser son quartier pour aller acheter cette boîte, la ramener, la faire chauffer et en transvaser le contenu gluant dans son assiette. Il n'y a pas de risque majeur, pas de mise en danger particulière (sauf évidemment si le monde extérieur est rempli de féroces zombis désireux de manger les humains et tout particulièrement les amateurs de raviolis en boîte). Nous sommes donc d'accord : à moins de rajouter des zombis, des extraterrestres, ou des difficultés à sortir de chez soi lorsqu'on est paraplégique ou agoraphobe, ce récit ne présente aucun intérêt. En premier lieu parce que le public se moque d'une action d'un banal désespérant, mais surtout parce que cette dernière ne permet pas au personnage d'exister pleinement. On peut néanmoins lui offrir une individualité, mais avec le risque d'une artificialité (il est possible d'imaginer sans trop en connaître la raison qu'il soit un fan de comédies musicales et qu'il aille au supermarché en chantonnant *One Day my Prince will Come* en attrapant sa boîte de raviolis sur les rayons). Ce sera drôle, mais insuffisant pour rendre ce personnage tangible. Il nous faut donc trouver mieux.

Il est nécessaire que l'histoire soit plus intéressante, pour nous comme pour le public. Pour cela, il nous faut une intrigue construite autour d'un trio d'éléments : un personnage, un but et des obstacles. Ces trois éléments travaillent de concert : un sujet (le protagoniste) — un but (l'objet de la quête) — les problèmes (obstacles) qu'il rencontre qui font qu'il y a un conflit. Inutile de chercher un autre élément, et impossible d'en enlever ne serait-ce qu'un seul d'entre eux. Le plus important d'entre eux, si l'on peut dire, est l'obstacle puisque sans lui, le personnage obtiendrait son but sans aucun problème et nous n'aurions pas d'histoire. Ainsi que le résumait Kurt Vonnegut (en raillant la structure du monomythe de Joseph Campbell dont nous parlerons plus loin) : « *Le héros a des problèmes,*

le héros résout ses problèmes » (« *The hero gets into trouble. The hero gets out of trouble.* »). Dans les faits, c'est aussi simple que cela. Si le héros a des problèmes, c'est parce qu'il ne peut pas immédiatement et sans difficulté parvenir à son objectif. Le récit nous informe de la manière dont il se débrouille pour y arriver, et ce quel que soit ce but. Bien sûr, nous pourrions imaginer que, dans le cadre de cet ouvrage consacré aux personnages, on pourrait faire largement l'impasse sur les deux autres éléments en les étudiant plus avant dans d'autres livres, mais ce n'est pas le cas. En premier lieu parce que le but est directement lié au personnage puisqu'il est une conséquence du désir de ce personnage spécifique. Tout le monde ne convoite pas les mêmes choses. Ensuite parce que les obstacles sont eux aussi personnels. Tout le monde ne peut pas se retrouver en difficulté devant un même type d'obstacle spécifique.

Le brassage de ces trois éléments permet d'obtenir un conflit. Il résulte des frottements entre le but recherché et les difficultés pour y parvenir. Cette règle fonctionne pour tout type de récit, qu'il soit intimiste ou d'action, et ce quel que soit le décor, l'époque, ou le genre. Sans conflit, nous n'avons pas de récit. Sans conflit, pas d'histoire.

-
- Un début de récit nous propose d'explorer un conflit. S'il n'y a
- pas d'opposition entre but et obstacle, l'histoire va patiner et,
- surtout, sera extrêmement difficile à développer. Le but étant lié
- au protagoniste, et les obstacles à ces deux éléments, la création
- du personnage est capitale puisque c'est elle qui va déterminer
- les deux autres.
-

Analysons de plus près les deux derniers éléments de ce trio.

Le but (ou objectif)

Un protagoniste, c'est-à-dire le personnage dont on suit davantage l'évolution et le parcours, poursuit un but. Ce dernier doit être déterminant, c'est-à-dire important pour le personnage. S'il est trop faible d'un point de vue narratif et selon le type d'histoire, le public ne comprendra pas les raisons pour lesquelles le personnage se

met en route et tente à tout prix d'esquiver ou de résoudre les difficultés rencontrées en chemin. Après tout, s'il ne tient pas tant que cela à atteindre son but, il est tout à fait légitime qu'il laisse tomber après quelques essais infructueux. On a tous abandonné des projets (voyages, apprentissage d'une langue ou d'un instrument de musique...) et il n'y a rien de mal à cela pour autant que cela ne devienne pas systématique. Pour qu'il soit captivant, il est nécessaire que le personnage s'accroche à son but, qu'il le désire ardemment. On ne construit pas, dans la vie de tous les jours ou dans le cadre d'un scénario, une tension dramatique sur une simple passade.

La qualité du but

Ce but conscient du personnage doit en conséquence être fort, mais également limpide, clair et facile à appréhender pour le public. Par clair, nous entendons un but qui ne relève pas de l'idée abstraite ou trop générale. Par exemple, tout le monde veut avoir de l'argent, mais il est hautement préférable de définir un moyen précis d'en obtenir, que ce soit par le désir de s'élever dans une entreprise ou de réaliser un cambriolage. En résumé, le but doit être un tant soit peu concret et saisissable afin de faciliter la lecture de l'intrigue. Voilà pour les notions générales.

Si le choix du but nous intéresse particulièrement dans l'écriture, c'est parce qu'il doit être intimement lié au personnage qui le poursuit. Pour reprendre l'exemple ci-dessus, si un protagoniste cherche à s'enrichir, on installe dès le départ une caractéristique importante de sa psychologie. S'il cherchait l'amour parfait, à retrouver des amis d'enfance ou une réalisation spirituelle, le profil d'origine serait différent. On peut parfaitement imaginer le personnage avant le but, ou l'inverse, selon l'ordre de votre inspiration, mais dans tous les cas il faudra définir le but selon le personnage ou le personnage selon le but. Ce dernier est lié à diverses influences, qui peuvent être culturelles, sociales, politiques ou familiales, il ne doit pas être facilement transmissible à un autre personnage.

Il est également nécessaire que le but soit difficile à obtenir. Si ce n'est pas le cas, l'histoire sera compliquée à développer et à enrichir