

Écrire la scène d'exposition d'un scénario !

Scénario

Le mot « scénario » a pour origine le mot italien scenario qui signifie « décor ». Il s'agit du canevas rédigé des épisodes d'un film incluant (mais pas systématiquement) des dialogues. Il contient peu ou pas d'indications techniques – réservées au découpage (et story-board) qui intervient après le processus de fabrication d'un scénario.

Scène

Elle correspond à l'unité d'action précise, caractérisée par une spécificité de personnages de temps et de lieu. Elle s'appuie sur la continuité de la suite de plans, inscrits chacun dans une durée réelle.

Séquence

Il s'agit d'une unité d'action, un fragment de film qui raconte une unité narrative en plusieurs plans en une suite d'événements (ou situations) isolables dans la construction narrative. Elle comporte des ellipses temporelles.

La caractéristique du scénario est celle de la précision. Il n'y a pas de place pour l'abondance ou la digression. Il s'agit d'un document de travail provisoire, d'un projet. Il se base sur la description de ce que l'on voit et entend, les dialogues et une sorte de didascalies (ton).

Scène d'exposition

Comme son nom l'indique, l'exposition consiste à exposer aux spectateurs les informations essentielles dont ils ont besoin pour comprendre la pièce, à savoir les personnages, le cadre spatio-temporel et l'intrigue/ le conflit. C'est le déclic qui met en branle le récit. Il crée un ordre, un contexte de départ dont le désordre révélera l'intrigue. Cette scène doit trouver un équilibre subtil : elle doit être suffisamment informative pour éclairer le spectateur, mais pas trop lourde pour ne pas ralentir l'action. Elle est généralement implicite et intégrée de manière fluide à l'intrigue pour éviter un effet trop didactique. Chronologiquement, il précède le récit, son basculement ; description des lieux, des personnages dans leur quotidien, informations sur eux par le manière d'être, le décor, le dialogue, gestes, ... et surgit l'élément déclencheur.

Les fonctions d'une scène d'exposition

Une scène d'exposition remplit plusieurs rôles fondamentaux pour engager le spectateur dans l'histoire :

Présenter le contexte : Elle situe l'action dans un temps et un lieu précis. Par exemple, elle peut indiquer si l'histoire se déroule dans une époque historique, un univers fantastique ou un cadre contemporain.

Introduire les personnages : Elle présente les protagonistes et parfois les antagonistes, en fournissant des informations sur leur personnalité, leur rôle dans l'intrigue et leurs relations entre eux.

Poser les enjeux : Elle expose le problème ou le conflit central de l'histoire, offrant ainsi une première idée des défis que les personnages devront surmonter.

Captiver l'attention : Une bonne scène d'exposition doit intriguer, susciter la curiosité et donner envie au spectateur de découvrir la suite.

Donner le ton : Elle établit l'atmosphère de l'œuvre (dramatique, comique, tragique, etc.) et informe le spectateur sur le genre de l'histoire.

Les personnages: introduire la « faille »

Les personnages et leur caractérisation

Traits de caractère	Épaisseur humaine	Crédibilité
Habitudes	Vraisemblance	
Aptitudes		

Les supports de caractérisation :

Physique : corps, traits du visage, habitudes vestimentaires, âge, etc.

Sociologique : nom, classe sociale, langage, situation familiale, métier, etc.

Psychologique : traits de caractère, attitude morale, vice et vertu, etc.

Comportemental : manies, mode de vie, hobbies, secret(s), etc.

Le schéma dramatique du scénario

Situation de départ (situation initiale)

Incident déclencheur : propulse le protagoniste dans une nouvelle situation à travers un révélateur

En découle la découverte d'un objectif subi (destinée)

Le personnage devient protagoniste et donne du sens à l'histoire

Pour remplir ses objectifs, celui-ci rencontre des obstacles

Résolution/chute (heureuse, malheureuse, frustrante, dramatique, banale...)

Les dialogues : apporte des informations, choisit les informations, vraies, ou incomplètes, ou douteuses, ...

Tout ce que l'image montre, ou peut montrer, la parole n'a pas à l'énoncer.

Le dialogue doit être considéré comme une forme narrative parmi les autres

Il doit être le plus concis possible : apporter le maximum d'informations ou/et d'émotions dans un minimum de mots.

Il doit être à l'image du personnage (niveau d'éducation, de langue, classe sociale, contexte, etc.) : chaque personnage a son propre langage qui lui est distinct.

Il doit être chargé de significations indirectes, porteur d'images visuelles mentales, ce que l'image a beaucoup de mal à produire.

Il n'interdit pas le silence, ressort rythmique de l'intrigue.

La voix off : Elle correspond à de la parole qui n'apparaît pas à l'écran et introduit la notion de hors-champ. Reste à définir si elle fait partie de l'action ou commente l'action. Dans tous les cas, elle doit être définie au moment de la rédaction du scénario.

Échange téléphonique

Enregistrement sonore (répondeur, télévision...)

Introduction d'un narrateur extérieur

Voix intérieure du personnage

Voix d'un mort (fantôme)

Son

Il peut recréer tout un espace que l'on ne voit pas : une prison (cliquetis des clés, bruits de pas, cris) alors que la scène est plongée dans le noir par exemple. Il enrichit l'image en s'y incorporant et en s'y assimilant. Il donne du relief et de la consistance à l'image. Il peut révéler l'état d'âme d'un personnage (porte qui claque) ou l'événement dans une action (explosion). Par nature, le son implique un déplacement, une agitation et offre une dynamique temporelle.

Extrait de *Amie, amante, meurtrière ? La fille au bracelet* de Stéphane Demoustier

Prologue

Une journée d'été au bord de la mer. Une petite maison en pierre a été construite à flanc de falaise, juste au-dessus d'une petite plage. Les pieds dans l'eau, Lise (16 ans), Jules (8 ans) et leurs parents (Céline et Bruno) sont en maillots de bain, armés d'épuisettes. Ils essaient d'attraper des crevettes. Ils s'amuse avec des crabes, se courent après parce que Jules essaie de mettre un crabe dans le dos de Lise. En courant, ils mouillent leurs parents...

Tandis que l'action suit son cours, un homme apparaît au fond de l'image, bientôt suivi d'autres silhouettes. Ils viennent de l'escalier qui descend de la vieille bâtisse et marchent sur la plage, en direction de la mer. L'un d'entre eux porte un brassard « Police Nationale ».

Bruno finit par remarquer leur présence et se retourne, bientôt imité par les autres membres de la famille. L'inspecteur de police s'adresse directement à Lise.

INSPECTEUR DE POLICE

Vous êtes mademoiselle Lise Bataille ?

LISE

Oui.

INSPECTEUR DE POLICE

Je vais vous demander de nous suivre mademoiselle.

Lise abandonne son épuisette et se dirige vers les policiers. Bruno et Céline observent la scène, interdits. Lise attrape une serviette de bain qu'elle passe autour de son corps de jeune femme.

LISE

Je peux me changer ?

L'inspecteur de police acquiesce.

Bruno voit sa fille, encadrée par deux policiers, s'éloigner sans se retourner. C'est allé très vite. L'inspecteur est toujours là, avec deux hommes.

LA MERE

On peut savoir ce qui se passe ?

INSPECTEUR DE POLICE

Oui. Nous avons également quelques questions à vous poser.

Le père et la mère échangent un regard inquiet. Ils sont inévitablement dépassés par la situation.

HORS DE PRIX

Pierre Salvadori/ Benoît Graffin

1. EXT. JOUR / RUE

C'est l'été. Le soleil illumine la jetée d'une station balnéaire chic de la côte atlantique. Les gens flânent, ralentissent parfois devant des vitrines où sont exposés vêtements de marque ou objets luxueux. Légèreté, insouciance et argent. Contrastant avec cette foule paresseuse et décontractée, apparaît un jeune homme d'une trentaine d'années, en blazer et au visage concentré, qui marche à toute vitesse. Il semble emporté et a du mal à ne pas trébucher. S'il heurte au passage un vacancier, il se retourne et s'excuse mais semble aussitôt entraîné par une force mystérieuse. Il tient en laisse une meute impressionnante de chiens qu'il essaie de contrôler avec dignité. Les chiens sont différents les uns des autres mais tous sont de race, parfaitement soignés et toilettés.

Une dame assez âgée et son teckel passe sur le trottoir d'en face et, brutalement happé par la meute, le jeune homme disparaît, au son des klaxons.

Dans la vitrine d'une bijouterie devant laquelle il passait, la main d'une vendeuse retire une paire de boucles d'oreille anciennes du présentoir.

2. INT . JOUR / BIJOUTERIE

Une boucle d'oreille se balance maintenant devant un lobe. La boucle disparaît... Une autre apparaît. Hésitation... Celle-ci ou la première? Les cheveux retombent devant l'oreille. C'est finalement la deuxième qui atterrit dans un écrin tandis qu'une carte de crédit dorée apparaît sur le tapis de caisse, posée là par une main masculine.

3. INT . JOUR / MAGASIN DE VÊTEMENTS

Un autre magasin. Une robe est emballée dans du papier de soie puis finit dans un sac tandis qu'apparaît à nouveau la carte de crédit couleur or, tendue par la même main d'homme et qu'une main de femme vient caresser furtivement.

4. INT . JOUR / MAGASIN DE CHAUSSURES

Une chaussure que l'on enfilerait et que l'on jauge devant un miroir. L'autre pied est chaussé d'un modèle différent. Hésitation : pied gauche, pied droit, pied gauche, pied droit ? C'est finalement le deuxième modèle qui est emballé à la caisse... suivi du premier, et encore la carte de crédit.

Les sorcières d'Akelarre Un scénario de Pablo Agüero et Katell Guillo

EN PLEINE RENAISSANCE, EN EUROPE,
DES MILLIERS DE FEMMES ONT PÉRI SUR LE BÛCHER
POUR DES FAITS DE SORCELLERIE.
COMMENT ONT-ELLES PU AVOUER TANT DE CRIMES IMAGINAIRES ?
PAYS BASQUE
ÉTÉ 1609

MAISON DE PÊCHEUR / INT. AUBE1

AMAÏA, une jeune fille de 16 ans d'une beauté sauvage, et sa cousine HIRUNE, à peine plus âgée qu'elle, s'habillent en jouant à se chatouiller, chacune essayant de retarder l'autre.

Un son de corne retentit dehors, dans le lointain. Amaïa et Hirune se figent un instant avant d'enfiler leurs sandales à la hâte.

VILLAGE / EXT. AUBE2

Amaïa et Hirune gambadent en direction de la plage. Elles rient ; elles font la course. En passant le long d'une grange, Amaïa entend des bruits étranges qui ressemblent à des halètements. Elle ralentit, s'arrête. Pendant qu'Hirune poursuit sa course, Amaïa s'approche de l'entrée de la grange et jette un œil curieux à l'intérieur.

POULAILLER / INT.-EXT. AUBE3

La grange abrite un poulailler. Une jeune femme à la flamboyante chevelure rousse, BIXENTA (20 ans), est en train d'y faire l'amour fougueusement avec un jeune homme, debout contre un pilier en bois. Autour d'eux, les poules agitées caquettent ; la paille vole à la surface du sol. Se dissimulant derrière le mur de la grange, Amaïa observe le visage de Bixenta.

La tête en arrière, les paupières à demi-fermées, celle-ci a un sourire indéfinissable. Ses gémissements de plaisir croissent en intensité à mesure que le jeune homme la pénètre de plus en plus vite et profondément. Ils s'achèvent en un cri extatique. Le temps semble se suspendre. Les lèvres entrouvertes, Amaïa écarquille les yeux. La corne sonne à nouveau, plus proche que tout à l'heure. Le jeune homme remonte son pantalon, en noue le lacet à la hâte. Il attrape son baluchon en toile posé dans la poussière et s'élance pour sortir de la grange. Bixenta tend le bras pour le retenir. Elle ne saisit qu'un pan de sa vareuse déjà usée, qui se déchire. Le garçon se rue dehors. Amaïa s'écarte et se plaque contre le mur pour n'être pas vue de lui. Bixenta reste avec le lambeau de lin dans la main.