

Exercice 8

Le personnage en crise

On sait que la dramaturgie aristotélicienne («prémoderne», concentrée) est un édifice rigide, tout en muscle (mais aussi en cerveau), qui donne à chaque élément son expression comportementale et, à travers le système de la causalité, sa fonction. Activité, fonction, causalité, tout cela se retrouve partout.

Comment peut-on alors y imaginer le surgissement de la complexité ? Aristote répond : à la faveur de la crise.

Exactement comme l'est le plot dans une structure dramatique concentrée, faisant passer le cours des choses de la stabilité de l'exposition à l'instabilité du développement, la crise fait suite à un événement qui la déclenche, moment identifiable dans la chaîne des causes et des effets et qui lui appartient. Mais il est cet événement tout à fait spécial qui brise précisément cette chaîne. Il déclenche donc, chez le personnage une échappée, toujours momentanée dans la dramaturgie concentrée, hors de sa progression implacable vers un objectif. Elle est momentanée, car elle a sa résolution, à la faveur d'un événement suivant, lorsque le personnage se résout à reprendre le cours de la simplicité.

La complexité s'articule en 3 moments : déclenchement de la crise - diffusion/suspension/confusion - résolution. Elle prend, comme nous allons l'expérimenter à plusieurs reprises, deux (in)formes :

- L'étirement du temps et la suspension de l'activité. C'est la phase de stupeur.
- La versatilité des activités. Ce sont les tremblements qui font produire les comportements les plus contradictoires.

Il est parfois bon de construire la complexité dramaturgique en pensant à notre propre complexité d'êtres humains.

Objectif

Dans cet exercice court et formaté, il s'agira de placer tous les éléments d'une crise à l'intérieur d'une structure concentrée (ce sera la dernière de cette année). Un événement déclencheur sera suivi d'une série de comportements oscillants entre stupeur et tremblements dans un ordre anarchique. Puis ce moment de crise se conclura, laissant le protagoniste réaffirmer ou reformuler son objectif.

La crise produit un effet de réel, donne accès au personnage au monde qui nous entoure. En effet, mis à part les cas pathologiques (qui, certes foisonnent), notre environnement humain balance, par nature, sans cesse entre détermination et doute, efficacité et indolence, errance et précision.

Contraintes

L'exercice se déroule en 7 temps :

1. Après avoir reconnu dans les extraits projetés les manifestations de la crise sous la forme de stupeurs et de tremblements, chaque groupe reçoit un livret préparé par nos soins. Il comporte 12 pages, 10 images et des indications.
Il comporte en page 2 un objectif global, qu'il faudra garder en perspective. Il sert surtout de guide thématique, car le propre de la crise est généralement une suspension ou un abandon momentané de celui-ci, et les actions du protagoniste de votre histoire seront donc «à côté de la plaque». Mais il reste important de savoir quelle plaque.
2. Identifiez un protagoniste parmi les personnages présents dans les dix images, et une situation en accord avec l'objectif global. Donnez-lui un caractère. Même si un personnage en crise peut devenir flou dans sa caractérisation, les autres protagonistes connaissent son caractère et agissent en conséquence («Sortons nous éclater en boîte, je sais que tu adores ça»), d'autant que leur but est généralement de ramener le personnage en crise dans le droit chemin de la dramaturgie.
3. Identifiez un événement déclencheur sur base de l'image en page 3. Il peut s'agir d'un obstacle momentanément trop important pour le protagoniste, d'une trahison ou de la perte d'un adjuvant, etc. La relation entre cet événement, l'objectif et la crise doit être palpable, même s'il peut être amusant de produire un événement déclencheur fantaisiste.
Décrivez la scène à la manière d'un step outline : clair, concis, complet. Pas de «c'est alors que» suivi de trois petits points.
4. A la suite de cet événement, associez à chaque image des pages 4 à 8 une situation. La direction à prendre est décrite en haut de la page : il s'agira d'une stupeur ou d'un tremblement. Veillez à respecter cette consigne : le but est de produire des comportements un minimum contrastés. Comme à l'habitude, restez comportemental dans la description de la scène.
5. En page 9 on trouvera la dernière scène qui est aussi la fin de crise. Un événement se passe qui permet au protagoniste de mettre fin à ses tourments. L'apparition d'un nouvel adjuvant ou l'action d'un adjuvant existant, une conversion, à vous de trouver.
6. En page 10 une scène permettra la réaffirmation de l'objectif ou la reformulation de celui-ci.
7. En page 12 le «dos de couverture», on écrira le pitch de la scène de crise, et enfin, en retournant le livret on écrira le titre de cette histoire. Remettez le travail après y avoir apposé votre nom.

Matériau fourni par l'atelier

- Un livret annoté avec 10 images en provenance d'un même film.

Documents projetés

- Montage de la crise de Buzz, dans Toy story de John Lasseter, 1995 Retour ligne manuel
- Un extrait de Bienvenue à Gattaca, de Andrew Niccol, 1997 Retour ligne manuel
- Un extrait de Les 7 samourais, de Akira Kurosawa, 1954. Retour ligne manuel
- Un extrait de Birdman, de Alejandro González, 2014.

Matériau produit

- Une histoire complète avec titre, récit et pitch.

Durée de l'exercice

- 1 séance. Travail par deux ou seul, mais pas par trois.

(Janvier 2016)