

UN AVANT GOÛT DE CE QUI VOUS ATTEND...

EXTRAIT D'UN SCÉNARIO FANTAISISTE

Selon votre logiciel de navigation Internet, ce texte a été rédigé en Courrier New de taille 12 points.

Lisez d'abord une fois le scénario tel quel...

LE MEUBLEUR DE RÊVES

FONDU À L'IMAGE

1. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

CHANTALE, 12 ans, dort à poings fermés dans un grand lit posé au centre d'une petite chambre à l'allure misérable. Seule une table de chevet, toute simple, se trouve à gauche de son lit. Sur le pied du lit est posée une robe de chambre rose, visiblement abimée et usée.

2. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

La fenêtre de la chambre s'ouvre doucement, sans bruit. Dehors, le vent souffle en rafales. Soudain, le vent se calme. Une toute petite main toute verte apparaît sur le rebord de la fenêtre, puis une seconde main s'ajoute. Dans un bruit d'os qui craquent, UN PETIT HOMME, visiblement âgé, se hisse et s'assoit sur le rebord de la fenêtre en grimaçant de douleurs et en se frottant le bas du dos. Il est tout de vert vêtu. Il étire le bras vers l'extérieur pour y prendre quelque chose et il manque de tomber, mais il se rattrape de justesse. Il se replace en rentrant un curieux chapeau tout rond, qu'il pose sur sa tête en regardant en direction du lit de CHANTALE, toujours endormie. Puis il balaie du regard le reste de la chambre, vide, et son visage devient triste. Il saute alors en bas du cadre de la fenêtre et s'avance vers le lit.

LE PETIT HOMME

(en murmurant)

Je suis ici pour toi petite Chantale.

Il sort de sa poche droite un petit sac en cuir vert fluo et il l'ouvre doucement tout en souriant. Il enfonce deux doigts dans le petit sac, saisit une pincée du contenu et le lance au-dessus du lit de CHANTALE.

LE PETIT HOMME

(en murmurant)

Zip Zip que ma poudre meuble tes rêves... Et si dans ta vie les meubles te font défaut, que ma magie, moi le meubleur de rêves, te procure les plus beaux...

À ce moment CHANTALE se tourne dans son lit et fait face, les yeux fermés, au MEUBLEUR DE RÊVES qui aussitôt s'immobilise, l'air inquiet.

LE MEUBLEUR DE RÊVES

VOIX OFF

Surtout, ne te réveille pas petite, pas pendant que je suis encore ici. Sinon tous les meubles que tu vois maintenant dans tes rêves vont envahir ta chambre pour de vrai... et moi je fais mieux de disparaître...

CHANTALE, les yeux toujours clos, ne bronche pas, elle semble à nouveau avoir plongé dans le sommeil. LE MEUBLEUR DE RÊVES tourne doucement les talons et se rend à la fenêtre sur le bord de laquelle il s'installe, sans bruit. Soudain, un de ses souliers verts se détache et tombe bruyamment sur le sol. CHANTALE se réveille en sursaut.

3. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

Assise dans son lit, CHANTALE n'en croit pas ses yeux. Tout autour d'elle, sa chambre est remplie des plus jolis meubles d'enfants. Il y a une table à dessin, un gros globe terrestre sur trépied, et des chaises de poupées avec une petite table. Elle se lève et les touche un à un pour se rendre compte, puis elle frissonne. Elle regarde en direction de la fenêtre ouverte et s'approche pour la refermer. D'un air intrigué, elle ramasse sur le sol, une petite chaussure, toute verte.

FONDU AU NOIR

MAINTENANT...

Analysons le travail fait ici par le scénariste de CineCours.com

LE MEUBLEUR DE RÊVES

Un titre court, intrigant. Essentiel surtout pour les scénarios fantaisistes.

FONDU À L'IMAGE

On débute TOUJOURS par cette mention. Si vous préférez ne pas le faire, attendez d'avoir terminé la formation. Votre chargé de cours s'attendant bien entendu à vous voir appliquer cette règle à la lettre durant votre passage à CineCours.com

1. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

Un titre de scène clair, court, efficace. Dans l'ordre approprié. INT pour INTÉRIEUR et le tout en lettres majuscules, comme il se doit. On n'ajoute pas de précision sur l'apparence de la chambre dans le titre de la scène ou dans l'identification de scène, comme on dit également.

CHANTALE, 12 ans, dort à poings fermés dans un grand lit posé au centre d'une petite chambre à l'allure misérable. Seule une table de chevet, toute simple, se trouve à gauche de son lit. Sur le pied du lit, une robe de chambre rose est posée, visiblement abîmée et usée.

Le prénom est en majuscules, comme il se doit. La mention de l'âge est courte, elle permet au réalisateur d'éviter d'avoir à tout lire pour être en mesure d'imaginer le personnage. On peut aussi indiquer - une adolescente - une enfant - c'est au choix, mais la précision est recommandée, sauf lorsque cela n'a pas d'importance. On peut par exemple dire - un quinquagénaire - sans plus de précision pour une personne dans la cinquantaine.

Dans la première phrase on apprend tout ce qui compte et rapidement. Un prénom, l'âge, la situation ou l'action - elle dort - le lieu et ce qui le caractérise, une chambre à l'allure misérable. Il est recommandé de chercher à faire ainsi des phrases hautement descriptives, sans se perdre dans les détails. Le reste du texte ajoute des éléments d'ambiance. Grâce à la mention de la table de chevet, seule et toute simple, on comprend que le personnage ne vit pas dans une famille bien riche. Pour confirmer qu'elle se trouve chez elle et non pas en visite chez des gens moins fortunés, on mentionne la robe de chambre usée. Comme vous le constatez, tout est pensé en fonction de l'objectif à atteindre. Vous y arriverez vous aussi, ce n'est qu'une question de pratique, vous verrez.

2. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

La fenêtre de la chambre s'ouvre doucement, sans bruit. Dehors, le vent souffle en rafales. Soudain, le vent se calme. Une toute petite main toute verte apparaît sur le rebord de la fenêtre, puis une seconde main s'ajoute. Dans un bruit d'os qui craquent, UN PETIT HOMME, visiblement âgé, se hisse et s'assoit sur le rebord de la fenêtre en grimaçant de douleurs et en se frottant le bas du dos. Il est tout de vert vêtu. Il étire le bras vers l'extérieur pour y prendre quelque chose et il manque de tomber, mais il se rattrape de justesse. Il se replace en rentrant un curieux chapeau tout rond, qu'il pose sur sa tête en regardant tendrement en direction du lit de CHANTALE, toujours endormie. Puis il balaie du regard le reste de la chambre, vide, et son visage devient triste. Il saute alors en bas du cadre de la fenêtre et s'avance vers le lit.

Ici, on change de scène, même si le lieu est le même, même si le temps n'a pas passé de manière marquée. La raison en est l'arrivée d'un nouveau personnage. On peut aussi profiter du départ d'un personnage pour faire un changement de scène.

Dans les huis-clos, c'est-à-dire les récits qui se déroulent entièrement ou longuement dans un même lieu, l'arrivée ou le départ d'un personnage est utilisée pour justifier un changement de scène. Le réalisateur apprécie grandement ces changements de scène qui lui évitent de se retrouver

avec un scénario rempli de scènes interminables. C'est plus facile pour lui de s'y retrouver et de mettre le récit en images avec plusieurs scènes assez courtes.

Le changement de scène doit, par contre, commencer précisément avec l'arrivée du nouveau personnage. Cette arrivée est donc une justification et on s'en sert pour débiter donc ici la seconde scène. La mention du temps qu'il fait dehors sert à établir l'ambiance mystérieuse à compter de l'instant où le vent se calmera soudainement. Ce qui est évidemment anormal et fantaisiste, car tout le monde sait que le vent ne cesse pas de souffler si brusquement. Tout cela constitue la mise en place de l'entrée du second personnage du récit, le personnage fantaisiste.

Les détails qui suivent ensuite ne sont pas excessifs. Dans le cas des personnages bien réels, il faut limiter les détails à l'essentiel. Mais il est facile et court de préciser qu'une personne est de forte taille ou, au contraire, maigrelette et décharnée.

Avec les personnages fantaisistes, c'est autre chose. On doit toujours songer que le réalisateur n'est pas dans notre tête et ne voit pas ce que nous voyons en nous. Donc, relisez ici la description du personnage vert, pour constater ce qu'il faut préciser afin d'aider le réalisateur à mieux l'imaginer.

Finalement, les gestes du personnage sont tous utiles dans la description. Lorsqu'il se frotte le dos, il indique son âge. Lorsqu'il s'étire le bras pour prendre son chapeau dehors et qu'il manque de tomber, il indique sa fragilité.

Lorsqu'il regarde CHANTALE dans son lit, d'un air attendri, il démontre son humanité et sa sensibilité.

Lorsqu'il balaie la chambre du regard d'un air triste, le vide de la pièce nous apparaît encore plus profond, plus misérable.

Tout cela vient justifier l'arrivée du personnage et son intervention prochaine.

LE PETIT HOMME
(en murmurant)

Je suis ici pour toi petite Chantale.

Ici, on mentionne LE PETIT HOMME parce que rien ne permet encore de connaître son nom dans ce qui est décrit depuis le début. Il le livrera plus loin son nom, dans l'espace dialogues. La phrase qu'on lui fait dire est courte et efficace. Elle permet d'entendre sa voix, et de démontrer que ce personnage fantaisiste est sensible à l'enfant qu'il connaît par son prénom.

Il sort de sa poche droite un petit sac en cuir vert fluo et il l'ouvre doucement tout en souriant. Il enfonce deux doigts dans le petit sac, saisit une pincée du contenu et le lance au-dessus du lit de CHANTALE.

Dans cette action, le personnage démontre ses capacités d'intervention dans la vie de l'enfant, il joue son rôle et vient porter assistance à l'enfant. La prise de la pincée démontre que le sac en contient encore beaucoup, et sous entend que ce rôle auprès de CHANTALE se répète régulièrement auprès d'autres enfants dans sa situation. Le geste de lancer permet de voir le produit lancé, ici une poudre magique. Le réalisateur comprendra qu'il devra créer ici un effet spécial certain.

LE PETIT HOMME

(en murmurant, sur un ton enjoué)

Zip Zip que ma poudre meuble tes rêves... Et si dans ta vie les meubles te font défaut, que ma magie, moi le meubleur de rêves, te procure les plus beaux...

En faisant dire ces paroles au personnage fantaisiste, on le confirme dans ce statut particulier. La phrase est suffisamment longue pour que le ton enjoué ressorte et démontre que le personnage aime ce qu'il fait et qu'il en a l'habitude, ce qui confirme le sous entendu énoncé plus tôt, quant au fait qu'il fait cela souvent pour les autres enfants pauvres. Dans cette réplique, le

personnage s'identifie, ce qui autorise le scénariste à désormais l'appeler par son nom MEUBLEUR DE RÊVES dans tout le reste du scénario.

À ce moment CHANTALE se tourne dans son lit et fait face, les yeux fermés, au MEUBLEUR DE RÊVES qui aussitôt s'immobilise, l'air inquiet.

Voici le moment de tension qui doit arriver dans un récit, un point précis où l'issue est incertaine. Un point précis où tout peut arriver ou presque.

Comme CHANTALE se tourne dans son lit et fait face, tout en dormant, au MEUBLEUR DE RÊVES, celui ci change d'air, il devient inquiet. Cette tension qui apparaît est suscitée par l'éventuel réveil de CHANTALE. Le dialogue qui suit vient ajouter encore quelques précisions et ainsi accroître encore la tension dans la scène.

LE MEUBLEUR DE RÊVES VOIX OFF

Surtout, ne te réveille pas petite, pas pendant que je suis encore ici. Sinon tous les meubles que tu vois maintenant dans tes rêves vont envahir ta chambre pour de vrai... et moi je fais mieux de disparaître avant qu'il ne soit trop tard encore une fois...

Par ces paroles, en VOIX OFF, le MEUBLEUR DE RÊVES confirme ce que l'on avait cru comprendre. CHANTALE ne doit pas se réveiller. Mais il ajoute la précision qui nous manquait... la raison pour laquelle cela ne doit pas arriver.

En précisant aussi qu'il doit partir avant qu'il ne soit trop tard encore une fois, il nous fait comprendre qu'il a déjà réveillé accidentellement des enfants dans la même situation et que des complications s'en sont suivies. Il nous démontre aussi, en continuité avec ses gestes dans la scène 2 - il se frotta le bas du dos - qu'il n'est plus tout jeune et qu'il fait davantage d'erreurs qu'il en faisant jadis.

CHANTALE, les yeux toujours clos, ne bronche pas, elle semble à nouveau plongée dans le sommeil. LE MEUBLEUR DE RÊVES tourne doucement les talons et se rend à la fenêtre sur le bord de laquelle il s'installe, sans bruit. Soudain, un de ses souliers verts se détache et tombe sur le sol. CHANTALE se réveille en sursaut.

En décrivant CHANTALE toujours plongée dans le sommeil, on calme un peu le jeu et on permet au MEUBLEUR DE RÊVES de se retirer sur la pointe des pieds. Mais ici, le scénariste introduit la perte de sa chaussure, démonstration supplémentaire et conséquence à la fois de son vieillissement, comme étant l'erreur à l'origine du bruit qui réveille CHANTALE.

3. INT. CHAMBRE DE CHANTALE. NUIT

Assise dans son lit, CHANTALE n'en croit pas ses yeux. Tout autour d'elle, sa chambre est remplie des plus jolis meubles d'enfants. Il y a une table à dessin, un gros globe terrestre sur trépied, et des chaises de poupées avec une petite table. Elle se lève et les touche un à un pour se rendre compte, puis elle frissonne. Elle regarde en direction de la fenêtre ouverte et s'approche pour la refermer. D'un air intriguée, elle ramasse sur le sol, une petite chaussure, toute verte.

FONDU AU NOIR

Changement de scène, cette fois parce qu'un personnage se retire ou disparaît.

Dans la première phrase, - elle n'en croit pas ses yeux - le réalisateur comprendra qu'il doit montrer CHANTALE complètement abasourdie par ce qu'elle voit. Le réalisateur trouvera sûrement là une belle occasion de jouer avec le spectateur qui, lui-même, s'attendrait à ce que la jeune fille surprenne LE MEUBLEUR DE RÊVES sur le bord de sa fenêtre.

Ce n'est que dans la suite, dans la mention des plus jolis meubles, que le réalisateur présentera les meubles apparus. Le spectateur comprendra alors que le rebord de la fenêtre est désert, que LE MEUBLEUR DE RÊVES a tout juste eu le temps de se retirer.

Le regard de CHANTALE, en direction de la fenêtre, le confirme. Le petit soulier vert trouvé sous la fenêtre, vient confirmer, quant à lui, plusieurs éléments. D'abord, que LE MEUBLEUR DE RÊVES a fait une autre gaffe, ce qui ajoute à sa maladresse et démontre encore une fois qu'il se fait vieux pour ce genre de tâche. Ensuite, que tous les meubles qui se trouvent dans la chambre, désormais, sont bien arrivés là à la suite de la visite du personnage fantaisiste. Ce qui donne de la crédibilité à ce personnage, ce qui permet aussi de comprendre que CHANTALE ne rêve pas et que ces meubles qui l'entourent sont bien là.

Il faut aussi tenir compte du fait que, pendant le récit, une enfant en train de dormir se trouvant dans les scènes, les spectateurs auront tendance à se demander si l'absence de meubles n'était pas qu'un rêve, justement. Le soulier trouvé au bord de la fenêtre fera comprendre que

CHANTALE n'avait vraiment pas de meubles dans sa chambre, avant que LE MEUBLEUR DE RÊVES ne fasse un arrêt chez-elle.