

La Création du Personnage (modèle traditionnel)

« ... des personnages, ces vivants sans
entrailles. »
Paul Valéry

Le modèle classique du personnage cinématographique est l'élément central à l'histoire ; c'est lui qui incarne les thèmes et valeurs de l'histoire, le point de vue de l'auteur. Un personnage est une entité fictive, qui dure juste le temps du film. C'est une structure dynamique, un ensemble de comportements essentiels et universels qui se manifestent en forme de personne, animal, extraterrestre, monstre. Etant représentation, un personnage est souvent associé à la notion d'archétype, tel que la femme fatale, le rebelle, l'homme chassé, le self-made man, etc.

L'intersection entre personnage (ce qu'il est) et action (ce qu'il fait) donne le mouvement à l'histoire. Pour Aristote et jusqu'à la fin du 19ème siècle on considérait comme incontestable la priorité accordée à l'action par rapport au personnage dans une histoire (« [les personnages] reçoivent leurs caractères par surcroît et en raison de leurs actions », Poétique). Avec la naissance du roman, surtout, le personnage a perdu cette notion de simple agent destiné à remplir une fonction dans une histoire ; il a pris une ampleur psychologique, ce qui semblerait mettre l'action en second plan. Néanmoins, le débat sur la priorité se poursuit encore aujourd'hui (rappelons-nous les différentes étiquettes pour décrire le genre d'un film – un film « Hollywoodien » où l'action est en premier plan, et les films plutôt indépendants, plus intimistes où le personnage est relevé).

Commencer avec l'action ou avec le personnage ? La question est trompeuse et n'a pas de réponse. L'action et le personnage sont indissociables : l'action est le personnage.

Le vrai problème n'est pas l'action ou le personnage, la distinction, selon Robert McKee, se fait entre **caractérisation** et **caractère**.

Avant de parler de la caractérisation regardons ce qui a dit Aristote à propos du personnage. Ses quatre traits fondamentaux sont toujours valables aujourd'hui :

Valeur : « Un caractère aura une valeur si la parole ou l'action déclenchent une ligne de conduite ; le caractère sera bon si elle est bonne. C'est possible pour chaque genre de personnage ... » Aristote nous dit qu'une personne ne doit pas être inutilement méchante, mais tout ce que dit et fait un personnage doit être efficace pour l'histoire.

Conformité : « ainsi on peut donner comme caractère à un personnage la virilité, mais il n'est pas conforme à la nature d'une femme d'être telle. » Les personnages doivent être dans le ton et convenables.

Ressemblance : « ceci est différent que de faire le caractère bon et conforme ». Le personnage, bien qu'il doive être d'une manière idéale « meilleur que nous » doit aussi avoir quelques imperfections.

Cohérence : « si même le personnage qui est l'objet de l'imitation est inégal à lui-même et que ce soit là le caractère qu'on lui prête, il faut encore qu'il soit également inégal. » C'est le trait le plus important du personnage, en ce qui le définit dans la durée de l'action. La vraisemblance de l'histoire dépend de la vraisemblance (cohérence) du personnage.

Principe important : « Même dans les caractères il est nécessaire de rechercher toujours ou la nécessité ou la vraisemblance (cohérence) de manière à ce qu'il soit nécessaire ou vraisemblable qu'une personne d'un certain type dise ou fasse des choses d'un certain type ... »

Caractérisation, élément fondamental de la dramaturgie a été défini de différentes manières parfois contradictoires ; en général, c'est l'ensemble de toutes les qualités que l'on peut observer/reconnaître dans un être humain ; l'âge et le coefficient d'intelligence, le sexe, et la sexualité, le choix de la maison, les habits,

produits de consommation, niveau d'instruction et travail ; personnalité et habitudes, valeurs et attitudes, tout cela fait que chaque personne est unique au monde, un résultat de données génétiques et d'expérience de vie. En somme, un personnage est tri-dimensionnel, avec éléments physique, psychologique et sociologique.

Considérations à faire sur la création d'un personnage (caractérisation) :

- Son nom, si le donner, à quel point dans l'histoire et comment le faire connaître au spectateur. (Le nom renforce certaines caractéristiques du personnage et peuvent venir de celui-ci ; par exemple dans *Le témoin* le personnage principal s'appelle John Book en référence à la bible « le bon livre » et aussi à son métier : en anglais le verbe « to book » signifie aussi transcrire une accusation dans le registre de la police. Un autre exemple, dans la « Assurance sur la mort », le personnage principal, un homme faible se nomme Walter Neff, un nom qui signifie inepte)
- Lieu et année de naissance
- Son apparence physique (moins importante; une description trop détaillée peut poser des limites pour le casting)
- Sa classe sociale
- L'influence du milieu social et l'époque, l'auteur doit bien connaître le milieu sur lequel il écrit (une demande à se faire : le personnage provient-il du même milieu que l'histoire ?)
- Son niveau d'instruction
- La structure familiale
- Le profil des parents (origine, milieu socio-économique)
- Ses capacités ou incapacités physiques
- Religion, croyances, idées politiques (par exemple, son attitude vers la mort)
- Les traits de caractère (peurs, tics, désirs, ... par exemple qu'est ce qu'il ne supporte pas de faire ?)
- La cohérence avec l'action : crédibilité (est-il assez jeune ou vieux ? assez faible ou fort ? il faut trouver la juste mesure.)

Plus ces traits seront importants et moins ils seront évidents à l'écran, plus ils sembleront « naturels ».

La construction du personnage est un travail préparatoire antérieur à l'écriture ; une digestion complète du personnage se ressentira dans le scénario et aidera l'acteur à l'analyser et à l'interpréter.

Un système pour créer la caractérisation d'un personnage est en forme de questionnaire, même si s'interroger sur un personnage ne substitue pas la construction des conflits. On peut poser :

Avec qui vis-tu, où et comment ?

Quel livre lis-tu en ce moment ?

Quel est ton signe zodiacal ?

Quel est ton jeu de société préféré ?

Ta revue préférée ?

Ton son préféré ?

Le pire sentiment/sensation du monde ?

Quelle est la première chose à laquelle tu pense le matin quand tu te réveilles ?

Couleur préférée ?

Ton plat préféré ?

Combien de fois doit sonner le téléphone avant que tu ne répondes ?

Quelle est la chose que tu considères la plus importante dans la vie ?

Chocolat ou vanille ?

Te plaît-il de conduire vite ? Quelle fut ta première voiture ?

Si tu pouvais connaître une personne célèbre vivante ou décédée ?

Cocktail préféré ?

Jamais été amoureux, amoureuse ?

Le verre est-il moitié plein ou moitié vide ?

Qu'y a-t'il sous ton lit ?

Ton numéro préféré ?

Sport préféré comme spectateur ?

La personne la plus importante ayant jamais existé sur la terre ?

En dehors du questionnaire, un autre exercice ludique à faire pour l'auteur est de définir le personnage à travers des métaphores :

Si tu étais une plante, un morceau de musique, un couleur, un animal, un fruit, un péché mortel... tous les éléments qui sont susceptibles d'influencer le dessein artistique du film, la mise en scène et qui puisse donner une identité iconographique à l'œuvre.

Un conseil pour les auteurs : écrire une biographie sur chaque personnage, incluant les événements de leur vie, en cohérence avec l'histoire que l'on veut raconter(peut être est-il utile de connaître la couleur des chaussettes qu'il porte, peut être le daltonisme du personnage est un élément essentiel de l'histoire).

Pour que la caractérisation soit efficace le personnage doit être mis face aux choix à faire. Il faut tenir compte des éléments suivants :

- La fonction du personnage dans l'histoire. Le personnage peut ne pas avoir d'objectifs. Il peut être le simple partenaire d'un autre personnage ayant lui, un objectif.
- L'objectif conscient du personnage, ses intentions, ses actions physiques.
- La motivation du personnage à la poursuite de ses objectifs.
- La force de caractère du personnage, son sens de l'urgence, son niveau d'investissement dans la quête de son objectif, son état d'âme.
- Le contexte psychologique et physique dans lequel il se trouve à un moment donné.
- Les réalités établies dans chaque scène, c'est à dire les réactions du personnage à tout ce qu'il vit et éprouve dans une scène. Le niveau des conflits avec les autres personnages, l'environnement, les réalités psychologiques.

A chaque situation on peut poser les questions suivantes au personnage :

- Qui suis-je (quel masque je porte)?
- Comment je me sens ?
- Quel est l'objet de mes désirs ? (objectifs)
- De quoi ai-je besoin ? (motivations)

Pour résumer, les **objectifs** doivent :

- Provenir des ambitions des personnages.
- Etre portés en direction des autres personnages.
- Réfléter la vie intérieure des personnages.
- Avoir un rapport avec le thème et l'idée principale de l'histoire.

Un personnage solide :

- Est résolu.
- A un désir conscient.
- (il peut aussi avoir des désirs inconscients ou contradictoires)
- Est capable de poursuivre son objectif de façon convaincante
- A la capacité de susciter une opposition cohérente
- Est capable d'atteindre l'objet de ses désirs, malgré les difficultés.

Qu'est-ce que c'est le protagoniste ?

Des fois défini le **héros** de l'histoire, le **personnage principal** est celui qui :

- Vit le plus de conflits et incarne le thème principal du film.
- Subit une transformation ou est lui-même la cause d'une transformation (dans les autres personnages, ou pour le spectateur). Dans le modèle classique le protagoniste est au centre d'un événement qui, par définition, produit un changement. Donc le protagoniste est au cœur du changement. La confrontation de ses motivations et objectifs avec les obstacles est le mécanisme clé qui permet l'évolution aussi de l'histoire ; l'arc de transformation du personnage est strictement lié aux nœuds dramatiques de la structure.

- A le plus de profondeur psychologique. Un personnage principal est renforcé par les forces négatives qui l'entourent. La faiblesse d'une histoire peut venir d'un manque d'ambiguïtés ou manque de valeurs qui s'opposent aux valeurs défendues par le personnage principal.

C'est par ses choix et ses actions qu'un spectateur connaît le mieux un personnage. Un personnage comme Rambo ne fait pas de vrais choix. Il ne change pas durant tout le film, il n'a pas de dimension.

Un personnage fait des choix en fonction de sa caractérisation, de ses motivations, de ses objectifs et de son sens de l'urgence.

Identification

Dans *Pierrot le Fou* de J-L. Godard, Ferdinand demande une définition du cinéma au metteur en scène américain Samuel Fuller. Fuller commence à énumérer les comparaisons en partant avec « un champs de bataille » et terminant avec le mot « émotion. » Il fait allusion non seulement à l'idée de la stratégie que un cinéaste devrait adopter, mais aussi de la réponse émotionnelle de la part du spectateur.

Pour Aristote la réponse du spectateur aux « faits effrayants et pitoyables » de l'histoire se traduisait en forme d'émotions de peur (qu'on partage avec quelqu'un semblable à nous) et pitié (qu'on partage avec une personne qui ne mérite pas son malheur). Ces émotions portaient à la catharsis, ou purification, un soulagement agréable puisque l'équilibre émotif est restauré chez le spectateur et ses peurs sont purgées.

Le protagoniste est donc le vecteur d'identification avec le spectateur, en forme de sympathie (participation aux émotions du personnage), empathie (fusion, compassion) ou antipathie (rejet ou attraction négative). Le processus d'identification se développe à travers la gestion de l'information que le spectateur reçoit.

Concluons avec cinq petites règles utiles à la création d'un personnage :

- Laisser de l'espace à l'acteur. L'acteur fait vivre le personnage à partir du sous texte.
- Tomber amoureux de ses personnages, surtout les méchants.
- Etre sadique avec le personnage principal, le faire souffrir. Plus forte est la pression, plus radicaux les choix, plus forte l'émotion.
- Utiliser son expérience personnelle pour nourrir un personnage.
- Considérer les valeurs et les thèmes que chaque personnage représente, en quelle circonstance ? Quelle valeur est en jeu dans chaque scène?