

# I. PROCÉDES DE CONSTRUCTION DES PERSONNAGES

## 1. Provoquer l'identification

- lui donner des attraits sympathiques, flatteurs ou séduisants qui appellent de l'estime ou de l'admiration. Mais attention, tout tient dans la manière de les présenter pour que le spectateur accepte tel ou tel défaut. « *Aux grands cœurs, donner quelques faiblesses.* » Boileau
- le montrer en danger ou dans le malheur, ou de le frapper dès le début d'un terrible malheur. Le spectateur sera alors toujours avec lui. Attention encore, il ne s'agit pas d'endormir le spectateur.

Claude Chabrol, *Que la bête meure*. Le héros, dont son petit garçon écrasé par un chauffard, va basculer en mettant en cause l'idéologie de la légitime défense et susciter un malaise chez le spectateur.

- montrer le personnage commettant une petite faute à la manière des enfants. « *Une personne qui fouille n'a pas besoin d'être un personnage sympathique, le public aura toujours de l'appréhension en sa faveur.* » (Hitchcock-Truffaut)
- sentiments et situations de base : les triangles œdipiens, la jalousie, l'abandon (ou le sentiment de), ...
- le point de vue
- identification à un groupe
- identification et comparaison « *Si la faiblesse d'un personnage avec lequel un personnage s'est identifié est présentée au public d'une manière plaisante, il en résulte une satisfaction infinie* » (Vale)

Dans *Kramer contre Kramer* de Robert Benton, Dustin Hoffman, un papa très maladroit, tente de se débattre avec des œufs brouillés.

## 2. La crainte

Pour Aristote, la crainte (phobos) (et la pitié (éléos)), est une des deux actions que la tragédie doit exercer sur les âmes afin de « purger l'homme de réelles passions ».

- Le cinéma, art du hors-champ et du non-montré (le non-vu et le non-encore-vu), utilise toute une gamme de crainte : frisson, horreur, angoisse, épouvante. Elle est souvent liée à un personnage « *malfaisant* », comme le personnage de Nicholson dans *The Shining* (violence gratuite, folie incompréhensible, ...) (Stanley Kubrick), ou Le *Testament du Docteur Mabuse* (apparitions démoniaques en fantôme, en masque, en voix cachée, ...)
- provoquer la peur en faisant participer le personnage qui se trouve dans une situation de danger et qui a peur : on le voit avoir peur (*The Shining*, la femme de Nicholson, Shelley Duvall dans la salle de bains par exemple)

## 3. La pitié

La pitié que nous inspire un personnage est proportionnelle à notre familiarité avec lui. En effet, un personnage qui ne nous est rien, dont la vie personnelle nous est inconnue peut subir la mort ou la souffrance sans nous émouvoir.

Une situation où l'injustice prédomine, peut aussi inspirer la pitié même si le personnage ne nous est pas connu, parce qu'il incarne toutes les victimes.

## 4. Changement de fortune

Selon Aristote, le changement de fortune (metabasis) est un ressort de la tragédie et se produit souvent avec une reconnaissance et un coup de théâtre (peripetia). Le changement de fortune est en général un changement de condition produit par une circonstance imprévue : dans les mélodrames (partir d'une condition basse et arriver à un grade supérieur ou l'inverse), les comédies avec échange de places entre maîtres et valets, dans les récits d'angoisse où l'homme paisible devient un gibier traqué, ...

## 5. Reconnaissance

Selon Aristote, la reconnaissance (anagnorisis), dans le sens d'identification de quelqu'un qu'on ne reconnaissait pas ou qu'on prenait pour un autre, est une des situations les plus fortes et est liée à une méprise : « *répare la série des méprises qui avaient permis à l'intrigue de se développer.* » (Thomasseau)

Les signes de reconnaissance : objets, cicatrices, colliers, souvenirs, timbres de voix, raisonnement, ...

Dans *Les Lumières de la ville* de Chaplin, la jeune héroïne naguère aveugle reconnaît, par déduction et intuition, en ce vagabond pitoyable ce soi-disant milliardaire qui avait pris son d'elle. L'intensité des regards est à peine soutenable.

## 6. Méprise, malentendu, quiproquo

Ressorts fondamentaux de l'art dramatique. Il s'agit d'histoires où l'on prête à un personnage et à son corps défendant, une identité, un caractère, des comportements, des actes qui ne sont pas les siens. Ou inversement, le héros se met à assumer l'identité d'une autre personne.

- faire prendre un personnage pour le criminel, le lâche, la putain, ... (*La dame aux camélias*, ...)
- le meurtre par erreur (Édipe)
- méprise sexuelle : traitée souvent sous l'angle comique *Certains l'aiment chaud* de Billy Wilder, *Tootsie* de Sydney Pollack, ...
- « il est très fort », un personnage ordinaire est pris pour un personnage important, dangereux : *La mort aux trousses* de Hitchcock), *Kakemusha* de Kurosawa.

Qu'ils soient comiques ou tragiques, ces ressorts sont les plus ressentis car ils mettent en jeu la vérité de l'inconscient et aussi le délire

de l'interprétation mais aussi car les propres questions sur son identité s'y trouvent reflétées, dénoncées, mises en jeu.

### 7. La dette

Dette matérielle, dette d'un service rendu, dette de la vie, ... qui peut être symbolique ou concrète. Elle est souvent contractée avant que le récit commence.

### 8. Condition sociale

L'opposition entre deux classes sociales est un ressort dramatique ancien et est souvent assortie d'une histoire d'amour.

### 9. Valeurs morales

Toute histoire repose sur des valeurs morales explicites ou implicites. Les crapules érigées en héros par Sergio Leone ont quand même un code d'honneur, dans *le Parrain* de Coppola, le code est par contre plus flou enveloppé dans une approche poétique. Mais Jacques Rancière note que s'il n'y a plus de loi morale, que si tous les personnages affectent le cynisme, il n'y a plus véritablement d'histoire possible (se poser la question sur *Réservoir dogs* de Tarantino).

### 10. Perturbation

La dynamique d'une histoire est souvent fondée sur des perturbations principales (tout au long de l'histoire) ou secondaires (naissant et terminant), que vit le personnage : état non perturbé, perturbation, conflit ou lutte et réajustement.

- type de perturbations : faim, soif, froid, travail, séparation, .....
- l'histoire peut commencer par l'un des quatre état décrit ci-dessus, mais la plus grave reste à venir
- la perturbation, c'est aussi séparer deux parties liées : comme séparer des enfants de leur mère dans *Sansho*, dans *Le Port de l'angoisse*, Harry Morgan est séparé de son bateau; ou alors forcer à coexister des parties comme dans *Les 39 marches de Hitchcock*, ...

### 11. Difficultés

- l'obstacle de nature circonstancielle, la complication accidentelle et temporaire (une montagne à franchir, apprendre une langue étrangère, se casser un jambe, ..)
- la contre-intention ; cherche à empêcher le but d'un personnage
- des tensions concrètes (faire sortir le héros de l'immeuble en flammes, ou des confrontations entre personnages (films d'action)

### 12. But

(Swain). Le but d'un personnage doit être spécifique, concret et immédiat. Le plus souvent le but du personnage présenté au début du film n'est pas le but sur laquelle est construite l'histoire. Afin de créer un décalage et une attente mais aussi pour permettre au personnage de progresser vers son « but ».

- deux objectifs sont visés par deux personnes et sont incompatibles : conflit ou rivalité
- un personnage ressent deux objectifs contradictoires et doit faire un choix : dilemme
- un personnage poursuit deux buts pas forcément incompatibles et qui vont s'imbriquer
- le but doit avant avant la fin du film ou être atteint, ou visé (fin ouverte) ou non atteint et abandonné, ou in atteignable, ..
- bien définir les buts principaux et les secondaires (qui se recouvrent comme une chaîne continue, quand l'un finit, un autre commence). Une confusion des deux peut être aussi voulue.

### 13. Intentions, volontés

Le personnage doit non seulement les dire mais aussi les manifester, car le spectateur n'a alors aucune preuve de la force des intentions du personnage.

Dans *le Port de l'Angoisse*, Harry est montré comme un individualiste et il le proclame. Puis il refuse d'aider par deux fois des résistants (action nuisible à son travail), et capable ensuite d'accepter la mission par besoin d'argent et de tirer sur un patrouilleur.

### 14. Dilemme

Lorsqu'un personnage est acculé à choisir entre deux situations comportant l'une et l'autre un grave inconvénient, car quoiqu'il en soit, il perd quelque chose et qu'aucune solution n'est bonne.

### 15. Antagoniste

L'antagoniste est une personne, un groupe, une catastrophe naturelle, une maladie, un handicap, un problème psychologique, une loi sociale, l'environnement, un animal, un monstre, ... une pulsion interne au personnage, ... et est donc « la personne, l'élément ou la puissance qui s'oppose au personnage principal dans les efforts que fait celui-ci pour atteindre son but. » (Swain).

- lui donner un minimum de séduction physique, d'intelligence, d'habileté, .. « Plus réussi est le méchant, plus réussi le film, .. » (Hitchcock) dont les personnages portent ambiguïté, mystère et séduction.
- Il apparaît souvent dans le cours de l'action comme par hasard, et une autre fois où le héros le cherche volontairement.

### 16. Mac Guffin

C'est le document secret, les papiers, le secret qui constitue apparemment l'enjeu fictionnel et qui, selon Hitchcock, doit être « extrêmement important pour les personnages du film, mais sans importance pour moi, le narrateur. » Ainsi l'histoire se construit autour d'un prétexte (fait avancer l'action) mais les enjeux sont ailleurs, l'important est l'action.