



scénario

par Thierry Groensteen

vendredi 1er juin 2018, par [Thierry Groensteen](#)

[Juin 2018]

Techniquement parlant, un scénario est un document de travail qui préexiste à l'étape de la mise en images ; il fixe et décrit le contenu du récit (intrigue, personnages, péripéties, détail de chaque scène), comprend les dialogues et les indications à partir desquelles les images vont être réalisées. Cette définition vaut aussi bien pour un film que pour une bande dessinée, et plus généralement pour toute forme de récit visuel. Mais le terme est communément utilisé dans une acception moins précise, comme synonyme d'histoire (« par exemple : « le dessin m'a plu mais je n'ai pas accroché au scénario »). Dans ce cas, le scénario n'est plus assimilé à un document intervenu au début du processus de création mais à une forme ou couche de sens qu'il serait possible de dégager *a posteriori*, au terme de la lecture. Il va sans dire que ce qui est désigné alors ne saurait coïncider exactement avec le scénario au premier sens du terme.

Écrire un scénario suppose d'avoir des idées originales, de savoir échafauder une intrigue, trouver et utiliser la documentation nécessaire, développer un ou plusieurs arcs narratifs, rythmer son récit, caractériser un personnage, jouer avec la curiosité du public en ménageant des effets de surprise ou de suspense, rendre un dialogue vivant, etc. Tous ces compartiments de la technique d'écriture scénaristique sont très largement communs aux différents médias audiovisuels ; en ce sens, le scénario est une pratique transversale, et les manuels spécialisés, nombreux s'agissant de l'écriture de films ou de séries télévisées, contiennent évidemment nombre de recommandations applicables à l'écriture de bandes dessinées. L'un des meilleurs conseils à l'adresse des débutants est sans doute celui-ci, formulé par Thierry Smolderen : il faut s'efforcer « d'échapper à la fatalité des enchaînements de causes et d'effets prévisibles, de ces *scripts* tout faits qui se présentent spontanément à l'esprit quand on développe une situation romanesque de manière linéaire (et en particulier, dans le périmètre d'un genre bien établi où tous les plis, toutes les séquences "classiques" sont déjà bien définis). » (2016 : 67)

Cependant, comme on le verra plus loin, l'écriture d'un scénario est aussi une pratique qui doit s'efforcer de tirer le meilleur parti de la spécificité du médium utilisé.

En principe, donc, ce qui est premier dans le processus d'invention, c'est le scénario. Cela se conçoit aisément : de même qu'un cinéaste ne se met généralement pas au travail sans savoir ce qu'il veut raconter et ce qu'il va devoir tourner, un dessinateur a besoin de connaître le récit dont il va s'emparer. D'autant que le scénario a aussi une fonction transactionnelle : il servira de base de négociation avec l'éditeur (ou les éditeurs potentiels), il fera partie, fût-ce sous une forme ramassée (le synopsis) des premiers éléments fournis à celui-ci pour lui permettre de prendre connaissance du projet afin de marquer ou non son intérêt.

Certains auteurs, pourtant, se lancent dans la réalisation d'une histoire sans scénario préétabli. Ils improvisent à partir d'une idée (ou, s'ils appartiennent à l'Oubapo, ils répondent à une contrainte formelle). Pour un récit à caractère autobiographique ou la relation d'un voyage, le récit peut se construire à partir d'une expérience qui n'a pas encore été vécue au moment où le projet en est conçu. L'album d'Étienne Davodeau *Les Ignorants* (Futuropolis, 2011) en est une bonne illustration : le dessinateur s'est fait embaucher comme ouvrier chez un ami viticulteur sans savoir ce que cette expérience lui fournirait comme matière à raconter (les premières semaines, il a d'ailleurs failli renoncer à l'ouvrage projeté, car il ne se passait rien qui méritât d'y être consigné).

Nul n'a plus de liberté dans la méthode de travail que ceux que l'on appelle des « auteurs complets », c'est-à-dire des créateurs signant à eux seuls, sans collaborateur, les deux composantes de l'œuvre, celle qui relève de l'écriture et celle qui relève du dessin. Par ailleurs, ces deux composantes peuvent alors être mobilisées simultanément au cours du processus d'invention, que ce soit dans des carnets ou sur des feuilles de brouillon. Benoît Peeters (scénariste, entre autres, des *Cités obscures*, dessinées par François Schuiten) exprimait en 1988 sa nostalgie de la position privilégiée d'auteur complet : « Cette instantanéité des échanges, cette façon de mettre en jeu la matière du dessin dans l'invention narrative, cette aptitude à régler un problème narratif par une astuce graphique, une difficulté du dessin par une trouvaille littéraire, il semble bien qu'elles constituent, pour les praticiens travaillant en collaboration, l'image même du paradis perdu. » (1988 : 41)

Cette liberté est notamment perceptible dans la conduite du récit chez Fred, qui, confiant dans la dynamique du dessin, a toujours improvisé ses histoires à partir d'une simple idée de départ.

Peeters (2013 : 191) va jusqu'à établir une distinction entre « des récits *verbo-moteurs* et des récits *icono-moteurs*. Les premiers prennent une forme purement écrite avant d'être traduits en images, tandis que les seconds se développent immédiatement sur un mode visuel. »



Quand la bande dessinée naît d'un travail en collaboration entre un scénariste et un dessinateur, en revanche, la division du travail est une réalité inscrite dans le temps (l'écriture du scénario précède la phase d'exécution graphique), voire dans l'espace (scénariste et dessinateur travaillent parfois à grande distance l'un de l'autre, voire sans s'être jamais rencontrés). Mais cette dissociation n'est pas une fatalité. Peeters, justement, a de longues séances de travail avec Schuiten (auquel le lie une complicité qui remonte à l'enfance), à tous les stades de la réalisation de leurs œuvres communes, et le dessinateur est

crédité comme scénariste. Ce qui signifie que, si l'un finit par écrire les dialogues et l'autre par réaliser les images, l'histoire est née d'un processus dialogique, chacun la nourrissant de ses envies, de ses idées, de ses remords, etc.

Éric Lambé et Philippe de Pierpont forment un autre exemple de « couple » au fonctionnement atypique. Le deuxième cité, scénariste du premier, lui fournit une trame (qui peut prendre la forme d'une nouvelle) à partir de laquelle le dessinateur se met au travail, dessine « autour », décidant librement du nombre de pages, de la durée respective des séquences, de la mise en scène, etc. On pourrait également parler ici des collaborations fusionnelles de Muñoz et Sampayo, ou de Mattotti et Kramsky.

Dans quelques rares cas demeurés célèbres, il est arrivé que la préséance chronologique entre les phases de l'écriture et de dessin soit bouleversée.

Scénariste de *L'Incal* pour Moebius, Alexandro Jodorowsky préférait lui raconter oralement l'histoire, en la mimant. Sur la base des notes et des croquis pris au cours de ces séances de travail, le dessinateur se mettait au travail, le Chilien réintervenant dans un deuxième temps pour préciser les dialogues.

Stan Lee et Jack Kirby sont deux noms légendaires pour les amateurs de comic books de super-héros. On leur doit notamment la création des Quatre Fantastiques, du Surfer d'Argent, de Hulk et de Thor. Leur collaboration obéissait à un protocole singulier : après que les deux hommes se soient mis d'accord sur les grandes lignes du récit à venir, c'est le dessinateur, Kirby, qui, sans plus d'indications, réalisait les pages, au crayon, sous une forme purement graphique, endossant ainsi la responsabilité du détail des péripéties et du découpage. Lee reprenait ensuite la main pour rédiger le texte, en se basant sur les quelques annotations déjà inscrites dans les marges.

Ces exemples de collaborations demeurent toutefois des exceptions.

Reste que la forme concrète que prend un scénario conçu et livré par un scénariste professionnel peut être très diverse (comme le montrent les nombreux exemples reproduits par Gilles Ratier dans *Avant la case*) : nouvelle, suite dialoguée, *storyboard* dessiné...

La forme canonique est celle d'un écrit comprenant deux sortes d'énoncés (souvent répartis jadis dans deux colonnes juxtaposées) : des descriptions, plus ou moins détaillées, de ce qui devra être représenté, d'une part, et les répliques constituant le dialogue, d'autre part. Pour chaque case, donc : ce qui sera montré vs ce qui sera dit verbalement. Les descriptions sont destinées au dessinateur et à lui seul ; il lui reviendra de les convertir en images - de faire de la chenille un papillon, selon une métaphore un peu usée. Le dialogue, lui, fera partie de l'œuvre finale, il en constituera la « bande texte » (comme on parle de « bande son » au cinéma).

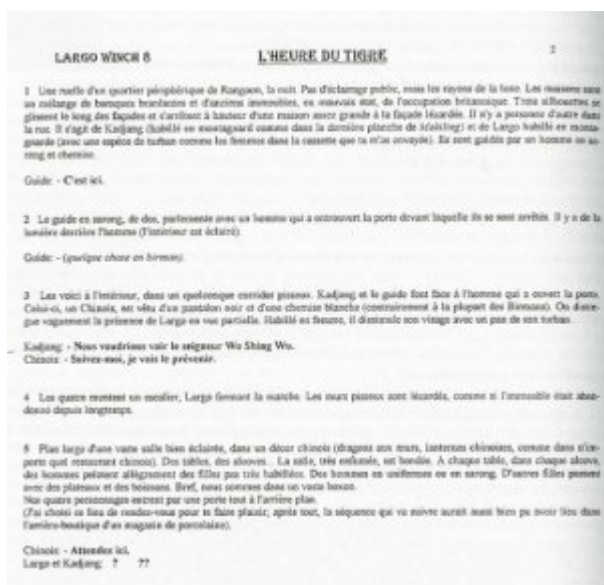
Le niveau de descriptivité des images varie beaucoup d'un scénariste à l'autre. Celui-ci se contente d'une indication succincte, laissant toute latitude au dessinateur de l'interpréter à sa guise ; celui-là fournit un grand luxe de détails. Pierre Christin confiait à ce propos : « J'utilise plus ou moins abondamment les didascalies en fonction des dessinateurs avec lesquels je travaille. Avec de vieux complices dont je connais tout et qui savent tout de moi, les indications sont réduites. Avec des artistes moins expérimentés ou plus éloignés, je prends plus de précautions. » (*Scénario et BD* : 54)

Alan Moore est connu pour la prolixité de ses descriptions et de ses consignes, le Britannique étant persuadé que c'est paradoxalement dans cette profusion d'indications que le dessinateur trouvera la plus grande liberté et sera poussé à donner le meilleur de lui-même. « Steve » Bissette, notamment, qui fut son collaborateur pour *Swamp Thing*, s'émerveillait de la « précision d'horloge » des scénarios de Moore, de leur « surabondance de détails de temps, de lieux, de personnages, d'atmosphères et d'effets désirés ».

Certains scénaristes (naguère Marijac, plus récemment Corteggiani, De Groot, Cauvin ou Yann...) ont eux-mêmes, un temps, été dessinateurs, ou le demeurent à l'occasion, ou encore sont avant tout des dessinateurs qui, ponctuellement, proposent des sujets à des confrères (À la grande époque du *Pilote* dirigé par Goscinny, Reiser, Fred, Gotlib et Godard, pour ne citer qu'eux, écrivaient plus ou moins régulièrement pour d'autres dessinateurs). Dans ce cas, il est fréquent que le scénario communiqué à celui qui a en charge la *mise en dessin* de l'histoire soit lui-même déjà dessiné : une suite de croquis rapides, indicatifs, un « *storyboard* » qui, mieux que de longs discours, fera comprendre les intentions. Cette version opérationnelle du scénario peut avoir été précédée d'une phase d'écriture proprement dite : prise de notes, rédaction d'un synopsis, d'un séquençier, etc. Mais le dessinateur va travailler à partir

d'un état *déjà dessiné* du projet. L'opération de traduction d'un système sémiotique dans un autre disparaît alors, et la distinction entre récit verbo-moteur et icono-moteur s'estompe : il s'agit de passer d'une suite de dessins approximatifs, inaboutis, à une autre suite de dessins plus construits, plus précis, avec une mise en scène et des cadrages plus étudiés, des décors plus fouillés (s'il y a lieu), des expressions plus travaillées, etc.

Si le scénariste ne dessine pas lui-même, cela ne signifie pas pour autant qu'il n'est pas préoccupé d'image. En 1988, Peeters écrivait : « De plus en plus, il me semble que le bon scénario de bande dessinée est moins celui qui approche d'un en-soi de la perfection narrative, du reste bien difficile à définir, que celui qui propose une puissante machine à dessiner. (...) ... la première tâche du scénariste serait donc ce que l'on pourrait nommer l'écriture de l'autre, c'est-à-dire la mise en place des conditions qui vont favoriser l'émergence de ces objets mystérieux et fragiles : des images. » (1988 : 42-43) Et dans un autre texte : « la spécificité du médium m'importe autant que la construction de l'intrigue et l'écriture des dialogues » (2013 : 182) Un vif intérêt et une longue familiarité avec la bande dessinée amènent généralement les scénaristes à penser d'emblée en images et à écrire en vue de l'image. Pour Thierry Smolderen (scénariste pour Marini, Bertail, Bramanti, Clérisse...), « tout l'intérêt de la narration BD réside dans les enjeux visuels qu'elle parvient à activer » (*Scénario et BD* : 80). Avec ces scénaristes (et d'autres), la bande dessinée tente d'échapper à sa pente fatale – dénoncée naguère par des critiques comme Thierry Lagarde ou Bruno Lecigne – qui est de sacrifier à la « tyrannie de l'intrigue », à « l'impérialisme du récit », et, ce faisant, de maintenir l'image dans un rôle secondaire et une fonction transitive, communicationnelle.



L'histoire de la BD franco-belge ne peut s'écrire sans qu'une place éminente soit réservée aux Marijac, Lécureux, Charlier, Goscinny, Greg et autres Van Hamme. Plusieurs de ceux-là ont exercé des postes de directeurs de la publication ou de rédacteurs-en-chef (à *Coq Hardi*, *Pilote* et *Tintin*). Cela les a sans aucun doute aidés à obtenir des éditeurs une revalorisation de la fonction de scénariste. Longtemps, le scénariste était dans l'ombre du dessinateur, qui était l'interlocuteur unique (ou du moins privilégié) de l'éditeur. Il était libre de prendre un scénariste, c'est-à-dire un « collaborateur », mais celui-ci n'était pas toujours crédité, et il était systématiquement sous-payé. Ainsi, à *Pif Gadget*, les dessinateurs percevaient, en 1970, entre 400 et 1000 FF la planche, selon leur notoriété, tandis que le prix d'une page de scénario était de 100 FF.

Cette situation a commencé à changer dans les années 1960, grâce à René Goscinny. La puissance commerciale d'un Jean Van Hamme (un temps surnommé « Monsieur 10 % » parce que l'ensemble des séries qu'il écrivait étaient supposées « peser » près de 10 % du chiffre d'affaires global de l'édition de bandes dessinées) a fait le reste, trois décennies plus tard. En outre, l'augmentation du nombre d'albums publiés a conduit à une professionnalisation du scénariste. Ils sont désormais plusieurs dizaines (parmi lesquels Arleston, Cadène, Convard, Dufaux, Giroud, Jodorowsky, Lapière, Mangin, Nury, Smolderen, Trondheim, Yann et Zidrou) à se partager les faveurs des éditeurs et du public. Malgré tout, ils continuent

à pâtir d'un certain déficit de médiatisation et de reconnaissance officielle. Les expositions de bande dessinée privilégient, comme il est assez logique, la dimension plastique du médium et donc le travail des dessinateurs ; quant au Grand Prix de la Ville d'Angoulême, il n'a récompensé qu'un seul scénariste à ce jour (Jacques Lob, en 1986), si l'on considère que Marijac, Forest et Fred ont reçu cette distinction autant pour leur œuvre de dessinateur que pour leurs scénarios.

En comparant les catalogues des uns et des autres, il est loisible de constater que les grands éditeurs valorisent les scénaristes professionnels. Ils encouragent les dessinateurs à s'inscrire dans un genre répertorié (science-fiction, *fantasy*, policier, historique...) et à s'associer à des scénaristes aguerris qui les « débarrasseront » du souci du *quoi dire* et leur permettront de se concentrer sur les aspects purement graphiques de la création. Chez les éditeurs indépendants, en revanche, on privilégie les auteurs complets, les dessinateurs-scénaristes dont l'œuvre reflétera d'abord la personnalité, développera un univers original, vaudra pour authenticité et la nécessité intime du propos.

Depuis que se développe la bande dessinée de non-fiction (enquêtes, albums didactiques ou de vulgarisation), on voit aussi venir à la bande dessinée de plus en plus de scénaristes d'occasion qui, soit travaillent habituellement dans d'autres domaines de l'écriture (rédacteurs publicitaires, journalistes, écrivains), soit sont des chercheurs spécialistes du sujet traité. Le dessinateur est alors, souvent, le responsable de la *mise en récit* d'une matière première amenée par le chercheur/documentaliste/enquêteur. Il adapte des éléments de savoir pour les exprimer dans le langage de l'image, en mobilisant toutes les ressources du médium bande dessinée - dont il est, lui, le *spécialiste*.

Thierry Groensteen

Corrélat

[critique](#) - découpage - description - [dialogue](#) - [documentation](#) - [gag](#) - [génétique](#) - [genre](#) - [imaginaire](#) - [improvisation](#) - métaphore - [Oubapo](#) - [suspense](#)

Bibliographie

Bissette, Stephen R., « Monsieur Moore et moi », *Alan Moore : l'hypothèse du lézard*, Lyon : Les Moutons électriques, 2005, p. 237-261 [2003]. / Groensteen, Thierry, « Du cinéma dessiné à la bande dessinée », *Storyboard, le cinéma dessiné*, Crisnée : Yellow Now, avril 1992, p. 171-183. / Peeters, Benoît, « L'écriture de l'autre », *Les Cahiers de la bande dessinée*, No.81, juin 1988, p. 40-43. / —, *Case planche récit : lire la bande dessinée*, Casterman, 1998, p. 123-128 : « Les bonheurs de l'auteur complet ». / —, « Le scénariste et l'engendrement des images », in Garric, Henri (dir.), *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours : Presses Universitaires François Rabelais, "Iconotextes", 2013, p. 181-192. / Ratier, Gilles, *Avant la case. Histoire de la bande dessinée francophone du XXe siècle racontée par les scénaristes*, Sangam, 2005 [2002]. / Smolderen, Thierry, « Processus et composition », *Genesis*, 43/16, Presses de l'Université Paris-Sorbonne, 2016, p. 65-85. / *Scénario et BD : Questionnaire à l'intention des scénaristes*, Montpellier : Université Paul Valéry / association G.E.M.I.N.I., "Parallaxe", hors série No.2, 1988.