

DÉPARTEMENT DES LETTRES ET COMMUNICATIONS  
Faculté des lettres et sciences humaines  
Université de Sherbrooke

*Chroni(c)ques, scénario de télé série (extraits)*  
suivi de *Écrire pour la télévision : suivre le guide... ou pas ?*, essai

par  
Marc-André Dufour-Labbé,  
bachelier en Études françaises

MÉMOIRE PRÉSENTÉ  
en vue de l'obtention du grade de  
MAÎTRE ÈS ARTS (M. A.)

Sherbrooke  
Octobre 2015

*Chroni(c)ques*, scénario de téléserie (extraits)  
suivi de *Écrire pour la télévision : suivre le guide... ou pas ?*, essai

### **Composition du jury**

Ce mémoire a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Christiane Lahaie, directrice de recherche  
Département des lettres et communications, Faculté des lettres et sciences humaines

Céline Beudet, évaluatrice  
Département des lettres et communications, Faculté des lettres et sciences humaines

Sarah Rocheville, évaluatrice  
Département des lettres et communications, Faculté des lettres et sciences humaines

## RÉSUMÉ

Le présent mémoire de recherche-crédation se divise en deux parties. La partie « création » contient trois épisodes extraits d'une série télévisée originale s'intitulant *Chroni[c]ques*, laquelle raconte l'histoire de Tommy, un jeune revendeur de drogue bien intentionné. La seconde partie, réflexive, porte sur l'art de la scénarisation tel que présenté dans quatre guides sur l'écriture sérielle, le but étant de déterminer si les prescriptions qu'on y trouve en vue de la rédaction d'un scénario s'avèrent favorables à la créativité ou si, au contraire, elles tendent plutôt à en restreindre le déploiement. Pour ce faire, quatre ouvrages sont explorés : *The TV Writer's Workbook* d'Ellen Sandler, *Writing The TV Drama Series* de Pamela Douglas, *Inside The Room* de Linda Venis et *The TV Showrunner's Roadmap* de Neil Landau.

Ainsi, le premier chapitre de la partie essai présente les prescriptions offertes par les guides à l'étude, et ce, en fonction de cinq axes propres à la scénarisation pour la télévision : le format, l'intrigue, les personnages, les dialogues et la médiation qui s'opèrent entre un scénario brut et ses conditions de réalisation finales.

Le deuxième chapitre de cette partie consiste en une analyse de cas : celle d'une série télévisée qui semble de prime abord contrevenir aux prescriptions relevées précédemment, soit *Weeds*, création de Jenji Kohan diffusée sur les ondes de Showtime aux États-Unis. Il s'agit ici de vérifier dans quelle mesure cette série répond ou non aux prescriptions des guides décortiqués plus tôt.

Finalement, au troisième chapitre, un bref retour est effectué sur les défis rencontrés au cours de l'écriture de *Chroni[c]ques*, principalement en ce qui concerne le respect, ou non, des prescriptions relevées et analysées au préalable.

**Mots-clés :** guides de scénarisation, création, écriture sérielle, séries télévisées, *Weeds*, Jenji Kohan.

## REMERCIEMENTS

Je voudrais remercier Christiane Lahaie pour ses précieux conseils, tant en ce qui a trait à la rédaction d'une maîtrise qu'à la création littéraire en tant que telle, notamment l'angoisse et les problèmes de confiance qui en découlent.

Merci à Sarah Rocheville pour les questionnements qu'elle a su soulever en moi à propos de la création littéraire et de l'écriture romanesque. Je crois toujours qu'elle a eu un apport important dans ma décision de me pencher sur l'écriture scénaristique.

Et merci à Céline Beaudet pour son apport constructif à la rédaction de ce mémoire.

Je remercie particulièrement Julie, qui m'épaule depuis toujours et qui a vécu avec moi les hauts et les bas d'un étudiant en rédaction de maîtrise, dont l'angoisse et les problèmes financiers qui en résultent.

Enfin, merci à mes filles, Florence et Ophélie. Vous êtes la raison première qui me pousse à me dépasser et à aimer le faire.

## TABLE DES MATIÈRES

Introduction générale.....	7
Première partie : <i>Chroni[c]ques</i> : scénario de série télévisée, extraits.....	16
Synopsis.....	17
Présentation des personnages.....	20
Scénario.....	25
Épisode 1.....	25
Épisode 2.....	43
Épisode 3.....	66
Deuxième partie : <i>Écrire pour la télévision : suivre le guide...ou pas ?</i> , essai.....	86
Chapitre 1 : Les guides de scénarisation ou la clôture des univers infinis.....	87
L'épineuse et préalable question du format.....	87
La construction de l'intrigue.....	93
Personnages et dialogues.....	102
Respect de la forme et médiation.....	111
Chapitre 2 : <i>Weeds</i> ou comment couper l'herbe sous le pied de la théorie.....	118
Un format distinct.....	120
Une intrigue et sa structure.....	124
Personnages.....	128
Répliques et dialogues.....	131
Respect de la forme, apport personnel et médiation.....	135
Chapitre 3 : Chronique sur <i>Chroni[c]ques</i> .....	138
Le format (ou comment faire entrer un carré dans un triangle).....	138
Structurer une intrigue (ou faire tenir les carrés sur les triangles).....	140
Des entités qui semblent vivre d'elles-mêmes.....	142
Des mots qui parlent.....	144
Respecter l'écart nécessaire sans se perdre.....	145
Conclusion générale.....	149
Médiagraphie.....	156
Annexe 1 : Prescriptions scénaristiques.....	160

Annexe 2 : Résumés des épisodes de la saison 1 de <i>Weeds</i> .....	163
Annexe 3 : Résumés des épisodes de <i>Chroni[c]ques</i> .....	165

## INTRODUCTION GÉNÉRALE

Aborder le scénario de télé-série tel un objet d'étude valable et probant devrait aller de soi aujourd'hui, compte tenu des succès qui fourmillent au petit écran. Pourtant, même si les scénaristes connaissent en ce moment des jours fastes, le texte scénaristique demeure pour plusieurs un moyen vers une fin, soit une œuvre inachevée tant qu'elle n'a pas été tournée. Aussi ce type de création reste-t-il perçu comme étant mineur, du moins si on se place du côté des études littéraires. C'était le cas à mes yeux, jusqu'à ce que je sois amené à m'y frotter.

En effet, à la suite d'une intense période de réflexion sur mes capacités à mener à bien l'écriture d'un roman, j'en suis venu à envisager le scénario comme étant peut-être ma forme d'écriture privilégiée, car plus directe et marquée au sceau du dialogue. Après quelques essais, j'ai trouvé là une pratique tout aussi exigeante que l'écriture romanesque, mais plus satisfaisante pour moi. Qui plus est, sans doute parce que je suis un grand amateur de séries télévisées, j'ai finalement opté pour l'écriture sérielle dans le cadre de ce mémoire de recherche-crédation.

Dans un souci d'efficacité et de crédibilité, j'ai choisi d'aller vers l'élaboration d'une intrigue campée dans un milieu que je connais assez bien, afin de ne jamais perdre de vue la question de la vraisemblance. En outre, j'avais envie de raconter l'histoire d'un personnage fort, tenant du *self-made man* et semblable à des individus que j'ai croisés au cours de mon adolescence. C'est ainsi qu'a germé en moi la trame dramatique qui allait constituer l'essentiel de *Chroni[c]ques* : les tribulations d'un adolescent, revendeur de drogue.

Le titre que j'ai choisi pour mon scénario de télé-série reflète les ambitions que j'avais pour elle : l'insertion du « c » entre crochets renvoie à l'appellation d'une sorte de marijuana qui se nomme, en anglais, *chronic*. Par ailleurs, le mot « chronique » peut signifier « consignation de faits », ce qui ajoute à sa thématique de base. De fait, j'avais le désir de raconter le quotidien de gens dont la vie est affectée, à divers degrés, par le trafic de drogues.

Eu égard aux limites qu'impose un mémoire de maîtrise, je ne présenterai ici qu'un extrait de mon scénario, soit les trois premiers épisodes. On y suivra la progression du protagoniste, Tommy, un adolescent de seize ans orphelin de père, qui tente de combler les besoins financiers de sa famille en revendant de la drogue. Son entourage est composé de multiples personnages : d'une petite sœur intellectuelle à un baron de la drogue sympathique, en passant par une mère dépassée par les événements. Faire vivre une telle galerie de portraits a nécessité l'élaboration d'un plan détaillé, de même qu'une connaissance approfondie des règles qui régissent l'écriture scénaristique, de manière à éviter les écueils, lesquels ne pouvaient qu'être nombreux.

Or, c'est en consultant de multiples guides de scénarisation que je me suis fait la main, et que j'ai pour ainsi dire forgé mon idée de ce que pourrait être une pratique scénaristique qui me soit propre. J'ai commencé par les guides de scénarisation pour le cinéma. Je suis alors allé vers les célèbres guides de Syd Field, dont l'œuvre demeure une référence pour tous les auteurs autodidactes. De fait, ses travaux sont cités tant par des auteurs célèbres aux États-Unis (Richard Walter, John Truby, Brian McFarlane) que par d'autres plus près de nous (je pense par exemple à Isabelle Raynauld, auteure de *Lire et écrire un scénario*). La méthode Field s'inspire en grande partie de l'apport fondamental d'Aristote à la dramaturgie, notamment en ce qui a trait à la structure en trois actes d'une intrigue. À partir de là, Field suppose que chaque acte doit se clore sur un revirement menant à la suite de l'action, chaque scène portant en germe l'essence de la suivante. Cette méthode simple, qu'il nomme « le paradigme », se voit aussi utilisée du côté de l'écriture pour la télévision, comme on le verra au chapitre premier de la partie réflexive de ce mémoire.

Je me suis également penché sur les travaux de scénaristes ou de spécialistes du scénario québécois, pour rapidement constater qu'il y a peu ici de ce type d'ouvrages. Est-ce parce qu'une tradition scénaristique reste à établir au Québec ? Est-ce parce qu'on se méfie de tout ce qui peut s'apparenter à une « recette » ? Est-ce parce que notre cinéma et notre télévision sont si influencés par la production américaine qu'il ne sert à rien de tenter de se démarquer ? Toutes ces réponses, probablement. Certes, l'Institut national de l'image et du son (INIS) de Montréal offre des cours de scénarisation ; un certain nombre de



collèges et d'universités font de même. Mais il n'en demeure pas moins que le métier de scénariste, au Québec, reste marginal, les téléséries, et les films surtout, étant encore souvent écrits par les réalisateurs ou les producteurs eux-mêmes. J'ai toutefois pris connaissance de la contribution de Guy Fournier, puis de celle d'Isabelle Raynauld en ce qui a trait à la scénarisation en général.

De prime abord, le guide de Fournier – *Écrire pour le petit écran* – m'a semblé pertinent, sa méthode s'apparentant à celle de Field, bien qu'adaptée pour la télévision. Or, l'ouvrage publié en 1998 et n'ayant connu aucune mise à jour par la suite, ne correspond plus tout à fait à ce qui se diffuse au petit écran présentement. De même, *Lire et écrire un scénario* d'Isabelle Raynauld, scénariste, cinéaste et professeure à l'Université de Montréal, s'avère certes un incontournable en ce qui concerne la composition d'un scénario, mais son caractère scientifique, loin de toute prescription, ne pouvait convenir à ma recherche, laquelle porte précisément sur la pratique du scénario. Ainsi, suis-je allé du côté américain, où le marché des guides d'écriture scénaristique pour la télévision semble florissant, tout comme le marché de la série télévisée elle-même. Ce choix me semble d'autant plus justifié que je me sais très influencé par le cinéma et les téléséries concoctées par nos voisins du Sud, pour le meilleur et pour le pire, peut-être.

Après avoir consulté une importante quantité de guides de scénarisation, j'ai arrêté mon choix sur quatre œuvres récentes d'auteurs américains, lesquelles œuvres, à titre de « best sellers », semblent emporter une certaine unanimité quant à leur utilité, sinon leur justesse. Ces guides sont *Writing the TV Drama Series* de Pamela Douglas, *The TV Writer's Workbook* d'Ellen Sandler, *Inside the Room*, un collectif dirigé par Linda Venis et *The TV Showrunner's Roadmap* de Neil Landau.

*Writing the TV Drama Series*, de Pamela Douglas, en est à sa troisième édition. Paru en 2011, ce guide s'appuie sur l'expérience de l'auteure en tant que scénariste pour diverses séries américaines telles que *Ghostwriter* (dont elle est la créatrice), *A Year in the Life*, *Frank's place* et *Star Trek : The Next Generation* et son statut de professeure de création littéraire à l'Université de Californie. Du point de vue de l'écriture scénaristique comme telle, son livre inclut un chapitre sur l'analyse de scripts pour la télévision (Chapter Three : « How a Classic Script is Crafted »), suivi d'un autre sur la création du script lui-

même (Chapter Four : « Writing your Own Episode »). Il comprend également des entrevues avec divers intervenants du milieu télévisuel américain, ces derniers partageant leur expérience et prodiguant divers conseils. Le guide de Douglas met l'accent sur la rédaction d'un scénario, dans le but précis de le présenter à une compagnie de production et d'ainsi joindre l'équipe de scénaristes d'une série déjà en ondes.

L'ouvrage d'Ellen Sandler, *The TV Writer's Workbook*, adopte à peu de choses près la même approche que celui de Douglas, les entrevues en moins. Sandler s'est surtout fait connaître en tant que coproductrice exécutive entre 1997 et 1999 pour la série *Everybody Loves Raymond*, présentée par CBS de 1996 à 2005. Auparavant, elle a écrit huit épisodes pour la série *Coach* entre 1995 et 1997, et quelques autres séries comme *The Mommies* et *Baby Talk*.<sup>1</sup> Son site internet personnel<sup>2</sup> mentionne qu'elle produit maintenant une web-série pour adolescentes (*Marisa Rules*) et que son livre est utilisé dans les cours de création littéraire à l'Université de Californie et à la USC Film School. De fait, le guide de Sandler a un côté très pédagogique, car il contient nombre d'exercices et de méthodes concrètes pour parvenir à écrire un « bon » scénario et se constituer un porte-folio probant. Le guide se divise en trois parties : What You Need to Know (où Sandler énumère les prolégomènes à l'écriture d'un scénario, l'attitude à adopter quand on écrit, et les attentes à avoir en regard du marché américain) ; What You Need to Do (où il est question de la rédaction d'un script à proprement parler) et What You Need to Do Now That You Have a Script (dernière partie qui résume les pièges à éviter quand on souhaite intégrer concrètement le milieu de la scénarisation).

De son côté, Linda Venis propose en 2013 un guide qui consiste en une collection d'essais écrits par différents collaborateurs issus du milieu de la scénarisation. Directrice du programme de création littéraire à l'Université de Californie, Venis invite plusieurs sommités du domaine de la scénarisation télévisuelle, telles que Julie et David Chambers, tous deux scénaristes pour *The Simpsons*, David Isaacs, qui a fait sa marque avec *M\*A\*S\*H\** et plus tard en tant que producteur pour la série *Madmen*, ainsi que Phil Kellard, dont le fait d'armes est d'avoir participé à l'écriture de la populaire série *Doogie*

---

<sup>1</sup> Pour les informations sur la carrière des auteurs mentionnés, voir le site internet de l'Internet Movie Database « [imdb.com](http://imdb.com) »

<sup>2</sup> [www.sandlerink.com](http://www.sandlerink.com)

*Howser, M.D.* (Docteur Doogie). Venis divise d'abord son ouvrage en deux parties : la première porte sur l'écriture de scénarios pour des séries d'une heure, depuis la conception de l'intrigue et d'un synopsis, jusqu'à l'écriture de l'épisode en tant que tel et à sa révision. La seconde suit la même logique, mais on s'y penche plutôt sur les comédies d'une demi-heure, aussi appelées *sitcoms*, pour comédies de situations. Au fil des chapitres, les différents auteurs donnent des conseils au sujet de l'élaboration de personnages crédibles et d'intrigues bien élaborées. Suit une dernière partie que Venis intitule « Being a Professional in the Television Business », où il est question de comment lancer et soutenir une carrière d'auteur pour la télévision. Enfin, le guide se clôt sur un exemple d'émission pilote, du scénario jusqu'à sa réalisation.

Pour sa part, Neil Landau s'adresse d'emblée aux candidats désireux de créer une série et non pas de rejoindre les rangs d'une équipe de scénaristes établie. Force est de constater toutefois que *The TV Showrunner's Roadmap*, dans son propos, recoupe passablement les guides des Sandler, Douglas et Venis. Landau, dont la plus récente création est un film d'animation mexicain en 3D (*Las aventuras de Tadeo Jones*) en 2012 et qui a été consultant pour le feuilleton *Les feux de l'amour* en 2007, s'est surtout fait connaître grâce à une série intitulée *Undressed*, série dont il a supervisé la scénarisation pendant 12 épisodes, et pour laquelle il en a écrit vingt-trois autres, de 1999 à 2002. Il est actuellement enseignant à l'École de cinéma de l'Université de Californie, ainsi qu'à la USC School of Cinematic Arts. Sur la jaquette de son ouvrage, on peut lire : « 21 navigational tips for screenwriters to create and sustain a hit tv series ». On aura compris que le guide comporte 21 chapitres portant sur tous les aspects de la création scénaristique sérielle, tout en gardant à l'esprit l'objectif ultime, soit créer des personnages « iconiques » et des histoires à la fois extraordinaires et crédibles afin de se faire remarquer des producteurs. Dans chaque chapitre, Landau offre d'abord des considérations « théoriques », qu'il exemplifie ensuite à l'aide de séries populaires, le tout complété par une entrevue avec des intervenants connus et adulés, souvent eux-mêmes « showrunners » pour des séries comme *The Good Wife*, *The Walking Dead* ou encore *Modern Family*.

Dans une certaine mesure, tous ces guides se ressemblent, car ils couvrent l'ensemble de la carrière de scénariste pour la télévision, de l'écriture d'un épisode à la

présentation de son produit à des producteurs.<sup>3</sup> Certaines récurrences apparaissent rapidement. Ainsi, des impératifs reviennent (minimiser les descriptions de décors, éviter les indications scéniques), des prescriptions sont énoncées comme des vérités immuables (« Here's the first truth : There is only one way to get a job writing television [...] [it] is by having written something fresh and wonderful that people get excited about. » [Sandler : xiii]) et, surtout, il semble qu'on ne puisse éviter l'approche « marchande » de la scénarisation, en décrivant cette pratique tel un maillon dans une chaîne, dans un univers où le temps et l'argent font foi de tout. Du coup, tous insistent sur la nécessité de vivre à Los Angeles et expliquent comment s'y comporter en tant qu'artiste et en tant qu'agent économique. Hors de ces impératifs, point de salut, semble-t-il.

Tout ceci m'amène à formuler une question simple en apparence, mais à laquelle il sera sans doute ardu de répondre : comment la créativité trouve-t-elle à s'épanouir au milieu de toutes les contraintes liées à la scénarisation pour le petit écran ? Comment, si comme le suggère Sandler, la seule façon de réussir est d'écrire quelque chose de « frais » et d'« excitant », parvenir à être authentique malgré les prescriptions pesant sur l'apprenti-scénariste ? De fait, chacun des auteurs de ces guides souligne le primat de l'authenticité, tout en martelant la nécessité du respect de la formule... N'y a-t-il pas là contradiction ? Compte tenu des nombreuses règles et normes encadrant la rédaction et la présentation d'un scénario pour la télévision, dans quelle mesure l'impératif d'authenticité et de créativité émis par les auteurs de guides de scénarisation peut-il être respecté. Est-il seulement réaliste ?

Les guides de scénarisation consultés dans le cadre de ce mémoire abordent cinq aspects, tantôt quantitatifs, tantôt qualitatifs, inhérents à la scénarisation pour la télévision. Il s'agit, dans l'ordre, du format (la structuration d'un épisode, sa durée) ; la construction d'une intrigue (comment trouver son sujet, comment l'exploiter et l'aménager de manière à créer une tension dramatique); la conception de personnages (comment les rendre forts

---

<sup>3</sup> Cette approche répond sûrement, si l'on se fie à leur popularité, à une demande : celle d'apprenti-scénaristes soucieux de percer le plus rapidement possible un marché qui semble plutôt fermé. En outre, trois des quatre auteurs de ces guides enseignent à l'Université de Californie ; la seule personne exclue de ce cercle, soit Ellen Sandler, voit tout de même son livre mis au programme à cette même université. Sans aller jusqu'à dire que cette institution se rend coupable de prosélytisme, je note néanmoins que les auteurs des guides retenus ici ont sensiblement les mêmes idées quant à ce que doit contenir un scénario.

et surtout attachants) ; l'élaboration de dialogues (capables de livrer de l'information tout autant que de l'émotion) et, finalement, un dernier aspect que je nommerai « l'écart nécessaire » ou comment on parvient apparemment à conjuguer authenticité et norme. C'est au chapitre premier de la seconde partie de ce mémoire que je vais exposer en détails ce que Sandler, Douglas, Venis et Landau proposent quant à ces cinq aspects de la scénarisation. Je vais, ce faisant, chercher à cerner les prescriptions de chacun, tant dans leurs similarités que dans leurs différences.

Dans le chapitre 2, je tenterai de débusquer l'application, plus ou moins à la lettre, de ces prescriptions dans une télésérie américaine récente, et de voir si des « écarts nécessaires » sont perceptibles, et avec quels effets. Bien entendu, le format de ce mémoire m'oblige à restreindre ainsi mon corpus, de sorte que je ne saurais prétendre que mes constats mèneront à une quelconque généralisation. Je vise à scruter un cas d'espèce et à voir s'il est possible, en quelque sorte, de « tricher » quand on écrit de la fiction sérielle pour la télévision.

Mon choix de corpus s'est arrêté, et ce pour plusieurs raisons, sur la première saison de la série *Weeds*, diffusée sur Showtime de 2005 à 2012. Le premier épisode a en effet pris l'antenne le 7 août 2005, et les amateurs diraient que le reste fait partie de l'Histoire<sup>4</sup>. Les artisans de la série ont récolté pas moins de 68 nominations pour des prix variant des Emmy Awards aux WGA Awards (Writers Guild of America) pendant les huit saisons qui ont suivi, et ils en ont gagné 13 en tout. L'auteure, Jenji Kohan, est, quant à elle, maintenant très en demande : la huitième et dernière saison de *Weeds* n'était pas encore terminée qu'était déjà diffusée sur Netflix la nouvelle série intitulée *Orange is the New Black*, dont elle est aussi la créatrice. Le succès de *Weeds* a été autant critique que commercial, avec une moyenne d'un million de spectateurs par épisode (toutes plateformes de visionnement confondues)<sup>5</sup>, et des scores avoisinants les 70 à 80% sur les sites internet d'*Imdb*, *Metacritic* et *Rotten Tomatoes*, références en matière de cotes sur le web.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Pour tous les faits concernant la série, voir le site internet d'*Internet Movie Database* au [www.imdb.com](http://www.imdb.com).

<sup>5</sup> Selon Sara Bibel du site internet *Tv by the Numbers*.

<sup>6</sup> Il est à noter que des sites comme *Metacritic* et *Rotten Tomatoes* combinent les cotes des internautes et des critiques officielles ; les notes accordées par le public sont généralement plus généreuses. Ces sites peuvent

Pourquoi un tel engouement pour *Weeds* ? David Wiegand du *San Francisco Gate*, estime que la première saison était très bonne en raison de l'intelligence et de l'humour de son écriture, ainsi que de la qualité des acteurs et de la profondeur de leurs personnages : « Ambiguity is at the comic and intellectual heart of "Weeds," and that's one of the reasons the show works so well. [...] "Weeds" may indeed be the best-written new show of the year so far, but the performances are superb as well. »<sup>7</sup> De son côté, Gillian Flynn, d'*Entertainment Weekly*, fait reposer l'efficacité de l'émission sur la prémisse de la série, laquelle porte en elle-même une contradiction qui dynamise l'action : « The series — which boasts directors like Burr Steers (*Igby Goes Down*) — makes the most of this dichotomy : Nancy runs straight from lobbying against sugary drinks at her kids' school to squabbling with her tart, grandmotherly supplier (Tonye Patano) over a baggie of dope. »<sup>8</sup>

Quelle est donc cette prémisse ? Sur *Imdb*, elle se lit comme suit : « When a suburban mother turns to dealing marijuana in order to maintain her privileged lifestyle after her husband dies, she finds out just how addicted her entire neighborhood already is. » ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) Ainsi, il semble que l'intérêt de la série tienne dans cette simple phrase : une veuve éplorée se voit forcée de se ranger du côté de l'illégalité pour subvenir aux besoins de sa famille. Un tel fondement dramatique procure, du coup, de multiples occasions de critiquer le mode de vie à l'américaine, car c'est bien ce qu'on trouve dans chaque épisode de *Weeds* : le portrait impitoyable d'un monde en apparence parfait, mais pourtant en voie de déperdition. Selon Gina Bellafante du *New York Times*, « "Weeds" stomps its heels on cul-de-sacs, bureaucracy, chain stores, the middle class, the middle aged. »<sup>9</sup> Bien que de l'avis de cette dernière, les scénaristes restent souvent en surface, il n'en demeure pas moins que ces thèmes se voient abordés de manière récurrente.

Dans un premier temps, il m'importera de voir en quoi *Weeds* se plie aux diktats scénaristiques dont j'aurai fait le relevé au chapitre 1. Puis je tenterai de cerner les écarts

---

servir de baromètre à l'appréciation des téléspectateurs ; bien que révélateurs de tendances, ils ne sont pas fiables à 100%. Je les cite donc avec une certaine réserve.

<sup>7</sup> David WIEGAND. Adresse URL: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Smoldering-frustrations-in-suburbia-spark-up-in-2650324.php#page-1>, page consultée le 5 mai 2015.

<sup>8</sup> Gillian FLYNN. Adresse URL : <http://www.ew.com/article/2005/08/05/weeds>, page consultée le 5 mai 2015.

<sup>9</sup> Gina BELLAFANTE. Adresse URL: [http://www.nytimes.com/2008/06/16/arts/television/16weed.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2008/06/16/arts/television/16weed.html?_r=0), page consultée le 5 mai 2015.

normatifs que se sera permis l'auteure. En d'autres termes, quels auront été les choix dramatiques et formels originaux présents dans cette télésérie, si tant est qu'il y en ait eu.

Enfin, la télésérie *Weeds* présente plusieurs points de convergence avec le scénario original que je présente dans la partie initiale de ce mémoire. De fait, ses épisodes sont courts (plus ou moins 30 minutes), ce qui rejoint à peu près le format de *Chroni[c]ques*. De plus, le sujet ressemble d'une certaine façon à celui de *Chroni[c]ques* (une mère qui vend de la drogue ; un adolescent qui exploite le même commerce). Enfin, de manière globale, *Weeds* expose des situations qui peuvent paraître rebutantes pour certains diffuseurs ou téléspectateurs. Ce critère me paraît crucial, compte tenu de la nature interlope des activités du protagoniste de *Chroni[c]ques*, dont les frasques se comparent à celles du personnage principal de *Weeds*. Ainsi, au chapitre 3, et à la lumière des conclusions tirées des deux précédents chapitres, un retour réflexif sera effectué sur le scénario de *Chroni[c]ques*, où je ferai état des règles scénaristiques que j'ai estimé devoir respecter, de même que les écarts dont je me suis rendu coupable, histoire d'insuffler une touche personnelle à l'ensemble.

## **Première partie**

*Chroni[c]ques*, scénario de téléserie (extraits)

### **SYNOPSIS**

Adolescent de seize ans studieux et plutôt anonyme, Tommy a des résultats scolaires se situant dans la moyenne ou au-dessus. Son comportement à l'école est toujours



irréprochable et ses professeurs n'ont que de bons mots pour lui. Or, sans que ceux-ci ni même les autorités ne le sachent, tout ceci n'est qu'une façade permettant à Tommy de se donner les coudées franches pour mener à bien son commerce illégal de vente de marijuana qu'il cultive lui-même. Ses amis proches (Nino, son meilleur ami aux traits latino-américains, Justin, fils d'un influent avocat, et Sam) savent tout, ainsi que quelques clients, mais ses transactions sont toujours faites dans la plus grande discrétion.

Les ennuis commencent quand le commerce de Tommy se révèle de plus en plus florissant. Il a attiré l'attention d'Antonin, le fils d'un membre en règle des Fallen (un gang de motards criminalisés), lui-même revendeur pour le gang. Dans le but de transmettre un message clair en ce qui a trait au monopole d'Antonin sur le territoire de l'école secondaire, ce dernier fait saccager et piller la plantation de Tommy, qui se retrouve soudainement sans marchandise. Peu enclin à plier l'échine, et mû par un instinct de vengeance, Tommy, aidé de Nino, cherche un plan pour racheter de la drogue et se remettre sur les rails du commerce illégal. Lorsqu'il apprend que les riches parents de Justin sont partis en voyage, Tommy n'hésite pas : il entre par effraction dans leur domicile afin de voler des objets de valeur et les revendre.

Fort de son butin, Tommy va voir son grand frère Danny, un toxicomane qui a ses entrées dans le crime organisé et qui peut lui procurer la marijuana dont il a besoin. Danny organise une rencontre avec Conrad, le chef des Fallen, afin de conclure une transaction. Hélas, lors de la rencontre, Conrad révèle à Tommy que son frère a tenté de l'arnaquer et qu'il ne peut lui vendre la marchandise parce que son frère et lui ne sont pas assez fiables. Tommy se retrouve donc sans drogue, et floué par son frère (l'extrait présenté dans ce mémoire prend fin ici).

Tommy se résigne à tenter de mener une vie normale et de gagner de l'argent légalement. Il se trouve un emploi dans un supermarché, mais les longues heures et la monotonie du travail le découragent rapidement. Il tient bon toutefois, désireux d'aider sa mère, chef de famille monoparentale, à subvenir aux besoins de ses deux demi-sœurs, Jennifer et Jessica. Il fait la rencontre de Julie-Ann, une fille de son âge qui doit, elle aussi, remettre une partie de son salaire à ses parents.

Presque gagné à l'idée de travailler légalement, Tommy reçoit la visite de Dom, bras droit de Conrad, qui veut le rencontrer. Tommy apprend alors que Conrad le fait suivre depuis un moment déjà et qu'il est intéressé par ses qualités de vendeur et sa discrétion. Conrad a déjà connu le père de Tommy et il reconnaît en lui l'honnêteté et l'intégrité de son ex-associé. Tommy est déstabilisé par l'offre, et commence à être négligeant à l'école, ce qui attire les soupçons de Bonin, la travailleuse sociale.

Entretemps, Antonin, déjà au courant des pourparlers entre Conrad et Tommy, entend se rapprocher de plus en plus de Jennifer, la sœur de Tommy. Ce dernier finit par accepter l'offre des motards et devient ainsi leur vendeur principal à l'école secondaire. Toutefois, Nino est pris avec de la drogue et dénonce Tommy pour sauver sa peau. Mais Tommy a préalablement pris ses précautions et dissimulé toutes les preuves susceptibles de l'incriminer, mais la trahison demeure et l'amitié avec Nino est mise en péril.

La tension monte d'un cran quand Conrad demande à Tommy de vendre du crack. Le jeune homme accepte, mais à contrecœur. Parallèlement, Antonin poursuit sa quête vengeresse et lors d'un party, il force Jennifer à faire un strip-tease. Nino intervient et arrête Jennifer avant qu'elle ne soit complètement dévêtue, mais il s'attire ainsi les foudres d'Antonin et de ses acolytes. Jennifer est raccompagnée par Bonin, qui se trouvait sur les lieux. La travailleuse sociale se voit toutefois punie pour avoir mis son nez trop près des affaires des Fallen et est sauvagement battue. Tommy l'apprend et se trouve ainsi confronté à une violence inhérente à son commerce, violence qu'il avait ignorée jusque-là. Se sentant coupable, il tente de gâter son entourage, mais Julie-Ann, Sonia et même Jessica, sa plus jeune sœur, refusent ses cadeaux.

De son côté, Antonin s'est également vu puni pour ses comportements répréhensibles. Il en sort brisé et commence à user de drogues dures. Sans ressources, il va voir Tommy pour lui soutirer une dose de crack et en profite pour le prévenir des malheurs qui l'attendent. Constatant les conséquences de ses actes et sentant l'étau se refermer sur lui, Tommy rappelle Nino, et ils pensent ensemble à un plan de sortie de jeu.

Tommy s'allie alors avec la police pour mettre un micro dans son sac et enregistrer ses conversations avec le chef des Fallen. Le plan est toutefois compromis par Danny

lorsqu'il vole le sac de Tommy et est pris en flagrant délit par Dom, le bras droit de Conrad. Ce dernier découvre le micro et prend en otage Danny. Tommy se voit forcé de se présenter devant un Conrad fou de rage, et il doit choisir entre sa propre vie et celle de Danny. Nino avait toutefois réussi à prévenir la police, et les forces de l'ordre arrivent avant que le pire n'ait lieu. Du coup, Tommy croit avoir sauvé les meubles, mais il n'a pas pensé à sa plus jeune sœur, Jessica, qui a été négligée depuis le début en raison des frasques de son grand frère, et qui est restée seule à la maison, aux prises avec son mal de vivre et son désespoir.

## **PRÉSENTATION DES PERSONNAGES**

**Tommy Gaulin**

Il a 16 ans et est le deuxième enfant d'une famille de quatre. C'est un solitaire, bien organisé mais aussi un peu téméraire. Il garde ses émotions pour lui et ce n'est pas dramatique. Pas du genre à faire un plat avec ses soucis, il passe à autre chose rapidement. Plutôt petit et maigre, il a les cheveux négligemment rasés. Presque imberbe, il a quelques poils à la moustache et au menton. Il s'habille en jeans et t-shirt. Il ne suit pas la mode, mais n'est pas à côté non plus. Il n'est pas particulièrement fort à l'école, quoiqu'il réussisse bien en mathématiques. Toutefois, ses devoirs sont toujours bien faits. C'est sa façon de passer inaperçu, de ne pas soulever d'interrogations à son sujet. Il est doté d'un esprit logique, a des talents pour les travaux manuels et se révèle débrouillard. Il vient à la vente de drogue après avoir vu l'exemple de son frère. Il sait qu'il y a beaucoup d'argent à faire à condition de ne pas répéter les mêmes erreurs que Danny. Tommy est l'espoir de la famille, avec Jessica, sa sœur cadette. Lui seul a une chance de s'en sortir, parce que c'est un fonceur et un malin. Par contre, il a de la difficulté à dire « non », en particulier à son frère et à sa famille. C'est un amateur de pêche et de balades en forêt. Il n'a pas connu son père et ses expériences dans la nature restent liées à son frère qui, lui, a connu leur géniteur. Il est bien dans les bois, parce que cela lui rappelle des moments paisibles avec son frère, avant que Tommy ne devienne lui-même le « père » de Danny. Tommy n'aime pas briller devant les autres. Son côté humble et discret joue en sa faveur. Il a appris beaucoup à force de voir son frère commettre des erreurs. Seule sa générosité envers les gens pourrait attirer les soupçons. Tommy ne veut pas contrôler ni dominer le monde interlope. Il veut surtout aider sa famille, et il croit qu'il peut le faire seul. Il veut réussir là où son frère a échoué. De même, il souhaite aider son amie Julie-Ann aussi, mais elle se rend compte que ce n'est pas sérieux, qu'en fait, Tommy rêve éveillé. Son commerce restera toujours illégal. Mais il n'en demeure pas moins qu'il a un talent indéniable pour le commerce qu'il a choisi...

### **Danny Gaulin**

20 ans. Il a quitté la maison familiale. C'est un petit vendeur de drogue totalement immature, qui ne parvient jamais à ses fins parce qu'il consomme trop. Plus grand de taille que Tommy, il est néanmoins aussi maigre. Danny voudrait être protecteur, mais n'a pas les moyens physiques, ni psychologiques pour y parvenir. Danny vit dans l'immédiat. Il

aime briller, arriver à ses fins rapidement, et cela fait en sorte qu'il prend des décisions douteuses. Son égoïsme l'amène à trahir même les siens.

### **Sonia Gaulin**

Elle est très jeune. Elle a eu son premier enfant (Danny) à 15 ans. Elle a aujourd'hui 36 ans. Elle est avant tout une mère avenante pour ses enfants. On pourrait considérer qu'elle est dépendante affective, mais on voit très peu d'hommes chez elle. Son amour et le temps qu'elle investit auprès de ses enfants lui suffisent. C'est une femme fière qui n'accepterait jamais de vivre de l'aide sociale. C'est pourquoi elle travaille d'arrache-pied pour gagner son pain, ce qui l'empêche d'être aussi présente qu'elle ne le voudrait pour sa famille. Bref, Sonia est une femme aimante, dévouée, stressée, fatiguée, un brin dure avec ses enfants parce qu'elle veut qu'ils « fassent bien dans la vie », mais ses airs tenaces cachent une grande fragilité.

### **Jennifer Gaulin**

La plus vieille des sœurs de Tommy. Elle a 14 ans et elle est en deuxième secondaire. Elle vit des problèmes classiques liés à l'adolescence. En outre, c'est une très belle jeune fille et tous les gars tentent de l'approcher, y compris Antonin, le rival de Tommy. Jennifer montre des traits de dépendance affective, recherche l'attention et l'amour des garçons, ce qui la pousse à faire des bêtises. Comme sa mère, elle croit toujours être capable de s'en sortir seule, mais son inexpérience la pousse souvent à se mettre dans le pétrin.

### **Jessica Gaulin**

Elle a 12 ans et vient de faire son entrée à l'école secondaire. Elle subit de l'intimidation parce qu'elle aime les livres. Elle incarne la sagesse dans la famille. C'est elle la plus réfléchie, mais aussi la plus impuissante face à la violence qui se déploie autour elle. Elle tente de tout prendre avec philosophie, de tout relativiser et de s'investir très tôt

dans des œuvres aux plus démunis en se disant que son sort à elle sera toujours moins pire que celui des autres. Elle ne veut pas de l'aide de Jennifer, qui intervient pour la protéger, mais elle apprécie le calme que lui procure la relation de sa sœur avec le rival de Tommy. Elle est la confidente de Tommy.

### **Luis Manuel (Nino) Gutierrez**

Benjamin d'une famille mexicaine de trois enfants, il est le seul à être né au Canada. Il voudrait être le meilleur ami de Tommy, mais il subit de la pression de la part de ses pairs pour qu'il se tienne plus en rang serré avec ses semblables. En effet, sa famille, ses proches et la communauté latino a tendance à se ghettoïser, mais Nino aimerait sortir de ce cadre et peut-être mieux s'intégrer. C'est pourquoi il essaie de rester loyal à Tommy, même si ses amis latinos n'approuvent pas. Nino n'est pas son vrai nom. Il s'agit d'une blague à son sujet étant donné que Nino veut dire « petit », « enfant », et que lui-même est plutôt gros. Seuls ses professeurs l'appellent Luis. Nino ne contredit jamais Tommy. Il trouve toujours que tout est une bonne idée et se montre toujours prêt à embarquer dans des magouilles parce que le danger l'attire. Il subit aussi une certaine pression de la part des autres jeunes, non-latins, défie les lois et fume trop de marijuana. Nino sera toujours là pour Tommy, dans les victoires comme dans les défaites. Il partage des intérêts avec Tommy, comme la pêche, la vie en forêt et le désir d'être riche. Enfin, Nino est attiré par Jennifer, au grand dam de Tommy.

### **Antonin Décarie**

Petit blond venu de la campagne, il incarne le vrai stéréotype du vendeur de pot. Son père lui fournit la drogue, ce dont tout le monde se doute. Beau garçon, à qui tout sourit compte tenu que son père tire certaines ficelles, il agit en rebelle et en enfant gâté. Il a tout ce qu'il veut, mais ne peut pas faire tout ce qu'il veut parce que sa situation de vendeur soutenu par un baron fait en sorte qu'il doit rester discret. D'abord complètement insouciant, il deviendra méchant et impitoyable, du moins en apparence. Mais, à l'intérieur,

il se sentira pris au piège. Il se tournera finalement vers les drogues dures et s'isolera de plus en plus.

### **Julie-Ann**

Elle est caissière au supermarché où travaillera momentanément Tommy. Jeune fille discrète et responsable, elle travaille en partie pour aider ses parents qui ont une situation financière précaire, et Tommy se sent lié à elle pour cette raison. Elle voudra se rapprocher de Tommy, mais lui semble trop obnubilé pour s'apercevoir que Julie-Ann pourrait être une bonne compagne.

### **Julie Bonin**

En tant que travailleuse sociale de l'école, elle est beaucoup sur le terrain. Elle attire la sympathie autant que la méfiance des étudiants. Elle devient en quelque sorte l'alliée de Tommy en même temps qu'elle incarne une certaine autorité. Elle est adjutant en ce sens qu'elle se doute de ce qui se trame, mais n'y fait jamais référence directement. Elle questionne plutôt ses motivations, ses choix de vie et l'impact sur ses amis et sa famille. Elle est la première à se douter du trafic de Tommy, mais elle demeure longtemps la seule à avoir la puce à l'oreille. Aux yeux des élèves, elle peut être perçue comme un exemple d'adulte « cool ».

### **René Brissette**

Directeur de la polyvalente. Il s'agit d'un homme très intelligent, mais assez peu habile dans ses relations avec les élèves. Il est un administrateur hors pair, et il vise la mairie de la ville. C'est pourquoi il s'emploie à ce que son école soit un modèle de réussite et, surtout, un endroit sans drogues ni problèmes de toxicomanie. Mais il n'arrive pas à tisser de liens avec les jeunes et, malgré que sur papier ses idées et ses réformes se tiennent, elles ne font pas long feu lorsqu'appliquées. Il représente la classe aisée de la ville, sans

toutefois que ce soit ostentatoire. Il veut être près des gens, il en a la volonté, mais sa conception du monde l'en empêche. C'est-à-dire que sa réalité matérielle, beaucoup plus confortable que celle de la moyenne, et le fait qu'il ait travaillé fort pour y parvenir, l'empêche de comprendre des gens qui commettent des actes allant « à l'encontre de leur bien ». Il parle sans cesse aux élèves de leur avenir, en oubliant que leur présent est déjà suffisamment pénible. Idéaliste, voire déconnecté par moments, il voit grand et cette vision l'a toujours servi. C'est un homme fort et discipliné, qui réussit presque toujours à avoir ce qu'il veut.

## **Conrad**

Chef du club de motards de la ville et principal trafiquant de drogue de la région, cet homme méthodique et discret est aussi assoiffé de pouvoir. Il contrôle tout un chacun et si un de ses sbires déroge aux consignes, il peut facilement devenir violent. Il se prend d'affection pour Tommy, qu'il recrute et tente de façonner à son image. D'une certaine façon, Conrad peut être considéré comme l'ennemi de Tommy, bien qu'il se présente d'abord en tant qu'ami.

## **SCÉNARIO**

### **ÉPISODE 1**

1 EXT. AUTOROUTE - ORÉE DU JOUR



Drummondville, un matin du mois de septembre. Le soleil se lève à l'horizon. Des automobiles circulent sur l'autoroute, les phares toujours allumés. On n'entend que le bruit des moteurs et des pneus sur l'asphalte.

## 2 EXT. STATIONNEMENT - ORÉE DU JOUR

Un camion de la voirie nettoie un stationnement de centre d'achat désert. On n'entend que le bruit du véhicule à distance.

## 3 EXT. RUE - JOUR

Au milieu d'une rue bien droite d'un quartier plutôt riche. Une voiture passe. De l'autre côté de l'intersection les édifices et les maisons sont délabrés, jonchés de déchets. Il s'agit pourtant de la même rue. Les lampadaires s'éteignent. Il n'y a aucun bruit à part le chant des oiseaux.

## 4 INT. CHAMBRE DE TOMMY - JOUR

Il fait noir et tout est silencieux. Impossible de voir quelque chose. Puis, la voix d'un animateur de radio se fait entendre. Quelqu'un dans la pièce baille et s'étire. S'en suivent une série de bruits confus dans l'obscurité. Une lumière s'allume et l'intérieur de la pièce en désordre s'illumine. On entend le bruit d'une porte qui s'ouvre et un mince filet de lumière provenant de la fenêtre du sous-sol vient éclairer la pièce. C'est alors qu'on aperçoit le visage aveuglé de TOMMY, 16 ans, qui se couvre les yeux de la main. On entend le brouhaha provenant du rez-de-chaussée.

## 5 GÉNÉRIQUE - DISCRÉTION/DESTRUCTION

*CHRONI[C]QUES.*

## 6 INT. MAISON DES GAULIN - JOUR

Tommy monte l'escalier qui débouche sur la cuisine. On entend des bruits de casseroles, de four à micro-ondes, de télévision, etc. La maison est bordélique, la table est pleine de journaux et autres objets parmi lesquels on distingue des éléments du petit-déjeuner. Les stores sont encore fermés, une légère pénombre règne. JESSICA, 12 ans, est attablée et elle mange distraitement des céréales en lisant un livre (*Les souffrances du jeune Werther*).

SONIA, 34 ans, est au comptoir en train de préparer les lunchs des enfants. Elle revient du travail et est encore habillée en serveuse.

JENNIFER (hors champ)

M'man ! As-tu lavé ma camisole rose ?

SONIA

Oui, ma belle ! Elle est lavée-pliée sur la sècheuse !

Jessica soupire et lève les yeux au ciel. Tommy lui sourit et il se dirige d'un pas pressé vers Sonia.

TOMMY

Laisse faire ça, m'man. J'vais m'en occuper. Va te coucher, là.

SONIA

Ah, merci Tom. T'es un amour.

Sonia finit de beurrer les tranches de pains d'une main et elle secoue les cheveux de Tommy de l'autre en l'embrassant sur le front. Tommy pousse Sonia pour qu'elle quitte enfin la cuisine. Elle sort et va embrasser Jessica.

SONIA

Lis pas de si proche, Jess.

JESSICA (distraite)

Hum, hum.

Jessica tourne une page et continue à lire de près. Sonia sort de la cuisine.

JENNIFER (hors-champ)

M'man ! Ma camisole a foulé !

SONIA (exaspérée)

Non, c'est toi qui a grossi !

JENNIFER

Momaaan !

Tommy finit les sandwiches et les mets dans des sacs. Il se dépêche. Il s'essuie les mains sur ses jeans et prend une tranche de pain dans le sac. Il se la met dans la bouche sans garniture.

TOMMY (à Jessica, la bouche pleine)

Les petits jus sont sur la première tablette pis si tu veux un dessert, tu viendras me voir à la café. Je vais te donner de l'argent. Ok ?

JESSICA (Elle relève la tête)

Ok. Tu t'en vas déjà ?

TOMMY

Oui, faut que j'aille passer mes journaux.

JENNIFER, 14 ans, entre dans la cuisine.

JENNIFER

Ben, oui ! Tes journaux !

Tommy ignore la remarque de Jennifer et il se dirige vers la sortie. Il s'empare de son sac de camelot à côté de la porte et il sort.

JENNIFER (hors-champ)

Ah ! Pas du jambon ! C'est full gras !

7 EXT. MAISON DES GAULIN – JOUR

Tommy sort de la cour en vélo à toute vitesse. Il s'éloigne vers l'horizon où l'on voit des cimes d'arbres et le soleil qui se lève.

8 EXT. DERRIÈRE L'ÉCOLE - JOUR

Plusieurs petits groupes de jeunes sont réunis et discutent en attendant que la cloche sonne. À travers eux, on distingue Tommy et NINO, 16 ans, qui sont assis sur un muret de ciment. Nino essaie de faire quelque chose discrètement, une cigarette et une bouteille de plastique dans les mains. On s'attarde un moment aux gestes de Nino: cigarette – boule de haschisch - trou dans la bouteille : fumée.

TOMMY

Chriss, es-tu obligé de faire ça icitte, Nino ?

NINO

Oui, ça sentirait si je le faisais en dedans.

TOMMY (riant)

'Sti que t'es cave !

NINO

Par « cave », tu veux dire « génie » ?

Nino finit sa phrase et dévisse le bouchon de la bouteille : il aspire la fumée par le goulot. Il la recrache au-dessus de sa tête.

TOMMY

Tu vas avoir l'air d'un sale génie quand tu vas te faire pogner.

NINO

Je me ferai pas pogner. (À un garçon devant lui) Eille, Just, reste-là, je t'ai dit ! Je veux pas que la Bonin me voit ! (Revenant à Tommy) Non, man, j'te dis, mon frère m'a expliqué : c'est un mélange de psychologie positive et de discrimination inverse ou de quoi de même. Les surveillants s'attendent tellement à voir un p'tit latino fumer un joint qu'y finissent par se sentir coupable de toujours avoir c't'idée-là dans' tête. Fait que là y font exprès pour nous ignorer si on fait de quoi de croche. C'est leur façon de se faire accroire qu'ils sont tolérants.

Nino ne s'est pas aperçu que BONIN, 30 ans, est apparue entre deux groupes de jeunes. Tommy lui donne des coups de coude jusqu'à ce qu'il lève la tête vers elle. Bonin s'avance tranquillement, les mains dans les poches et avec une attitude décontractée. Nino est soudainement plus stressé et camoufle tant bien que mal ses objets dans son sac à dos.

BONIN

Ça va, Nino ?

NINO

Ben oui, ben oui, Ju. Pourquoi tu demandes ça ?

BONIN

Je pensais que t'avais besoin d'aide avec tous les signaux de fumée que t'envoies depuis tantôt !

NINO (pris au piège)

Ah, ça ! C'est parce que je prends des grosses puffs !

Il lui montre sa cigarette.

BONIN

Nino...Envoye ! Viens avec moi.

Nino se sait pris. Il est résigné. Il se lève en soupirant. Il laisse volontairement son sac à côté de Tommy.

BONIN

T'emmènes pas ton sac ? Tu pourrais en avoir besoin !

Nino roule les yeux et se penche pour ramasser son sac.

TOMMY

Je te l'avais dit.

Nino fait un sourire narquois à Tommy. Tommy regarde Nino et Bonin s'éloigner. On peut voir par son jeu qu'il est découragé par le comportement de son ami.

## 9 INT. SALLE DE CLASSE - JOUR

Tous les étudiants sont assis à leur place pendant que DUCHESNE, 45 ans, se promène entre les rangées. Les étudiants chuchotent et rigolent, mais se taisent lorsqu'il approche. Duchesne arrive à la hauteur de Tommy, qui est assis bien droit près de la fenêtre, à l'arrière

de la salle. Il regarde dehors, visiblement désintéressé de ce qui peut se passer dans la classe. Ses cahiers sont fermés sur son bureau.

DUCHESNE

Tommy, est-ce que je peux voir ton devoir ?

TOMMY (émergeant de ses pensées)

Ah, oui...

Tommy ouvre son cahier à la page du devoir. Des calculs mathématiques méticuleusement inscrits parcourent la page.

DUCHESNE

Merci. Bon travail, Tommy. Comme d'habitude.

Tommy referme son cahier et sourit au professeur. Duchesne poursuit son chemin jusqu'à l'avant de la classe.

DUCHESNE

Bon, la plupart d'entre vous avez réussi à trouver l'inconnue, ce qui est une autre façon de dire que vous avez tous copié le devoir de Samantha...

Des protestations se font entendre dans la classe tandis que Tommy tourne à nouveau le regard vers la fenêtre, où il peut apercevoir des arbres et de la végétation très verdoyante. Son regard se perd dans la verdure, jusqu'à ce qu'elle envahisse l'écran.

10 INT. CORRIDOR DE L'ÉCOLE - JOUR

Le son de la cloche retentit et des clameurs se font entendre avant que l'image n'apparaisse. Les portes s'ouvrent et les classes vomissent les élèves. Ils vont et viennent entre les casiers dans un corridor étroit. On entend des mots et des phrases prononcés indistinctement.

FONDU AU NOIR.

## 11 INT. TOILETTES - JOUR

Tommy sort d'une cabine, se dirige vers les lavabos et entreprend de se laver les mains. Dans le reflet du miroir au-dessus de l'évier, on voit un autre garçon sortir de la cabine juste à côté de celle qu'occupait Tommy. Le garçon s'avance lui aussi pour se laver les mains.

GARCON (sans regarder Tommy)

Thanks.

Tommy ne répond pas. Il ferme les robinets et se dirige immédiatement vers le distributeur à papier.

## 12 INT. CAFÉTÉRIA - JOUR

Tommy entre dans la cafétéria où règne déjà un certain raffut. Des cris de filles se font entendre et un bruit de chair claquée, suivi d'un hurlement arrêtent momentanément tout le brouhaha. Tommy perce l'attroupement et il voit : Jennifer qui protège Jessica en se plaçant devant elle. Jennifer fait face à JADE, 15 ans, une rivale. Elle a encore les traces de doigts de Jennifer sur sa joue. Jade fulmine. Jennifer aussi, mais elle commence à douter.

JADE

Ma tabarnaque ! Réalises-tu c'que tu viens d'faire ?

JENNIFER

Laisse ma sœur tranquille !

JESSICA

C'est correct, Jen. Je m'en fous.

JADE

Tu vas t'faire tuer, ma chienne.

JENNIFER

C'est des menaces de mort, ça ? T'es dans' marde, ma belle !

JADE

Qu'est-ce tu vas faire ? Appeler la police ? Aller te plaindre à ton père ? Ah, non ! J'avais oublié : t'en as pas de père !

D'un geste vif et étonnant, Jennifer saute à la gorge de Jade. La foule se remet à chahuter. Jessica saute dans le dos de sa sœur pour l'empêcher de se battre et Tommy se précipite pour séparer les filles.

JESSICA (très émotive)

Arrête, Jen ! Arrête !

On entend des cris stridents et des insultes qui fusent de toutes parts. Tommy éprouve de la difficulté à séparer les rivales.

TOMMY

Ok, les filles, c'est beau là, lâchez-vous... Lâchez-vous... Lâchez-vous !

Bonin se fraie un chemin à travers la foule, alors que la bagarre a toujours lieu.

BONIN

Eille ! Ça va faire !

Bonin agrippe Jade à bras-le-corps, alors que Tommy s'occupe de Jennifer. Il doit la contenir en la soulevant dans les airs, en l'encerclant de ses bras. Elle donne des coups de pieds dans le vide. Tommy la dépose sur une chaise et tente de la calmer, mais elle est hystérique.

JENNIFER

Lâche-moi, j'suis capable de m'arranger toute seule ! J'ai pas besoin de toi !

TOMMY

Eille, t'étais pour la tuer si j'arrivais pas ! Calme-toi.

JESSICA (à Jennifer)

Tu peux ben parler, toi ! C'est toi qui s'est pas mêlée de ses affaires !



JENNIFER

Excuse-moi, mais je laisserai pas ma sœur se faire écœurer de même !

JESSICA

J'suis capable de m'arranger toute seule aussi, tu sauras !

TOMMY (à Jennifer)

Es-tu calmée, là ? J'peux-tu te lâcher ?

JENNIFER

Oui, oui. C'est beau.

Tommy desserre son étreinte. Il se tourne vers Jessica.

TOMMY

C'est quoi, le problème ?

JESSICA

Rien, là...Elle m'a traitée de taupe, c'est tout.

TOMMY

De taupe ?

JESSICA

Parce que je lis de proche.

JENNIFER

Elle a traité maman de *slut* aussi !

TOMMY

Hein ?

JENNIFER

De *slut* pas capable de garder ses hommes.

TOMMY

Quoi? Elle a-tu des conseils à y donner ?

Tommy soupire en réalisant la proportion qu'a prise la crise compte tenu de l'insulte de départ. Il fouille dans sa poche et en sort 10\$ qu'il remet à Jessica.

TOMMY

Tiens, pour ton dessert.

Jessica prend l'argent sans rien dire. Au même moment, Bonin apparaît et se plante devant les trois jeunes.

BONIN

Bon, ben, la bonne nouvelle pour vous autres, c'est que vous allez manquer votre troisième période !

Jennifer se lève de son siège et commence à marcher en direction du bureau du directeur, mais Bonin reste devant Jessica et Tommy.

TOMMY

Quoi ?

BONIN

Vous autres aussi !

TOMMY

On n'a rien fait. On a juste essayé de les séparer.

BONIN

Je veux votre version de l'histoire. Venez-vous-en.

Tommy et Jessica suivent Bonin et Jennifer qui est déjà loin devant eux. Les élèves se sont dispersés. D'autres professeurs sont arrivés, dont un qui s'occupe de Jade qui semble en état de choc.

13 INT. BUREAU DU DIRECTEUR - JOUR

Le directeur, BRISSETTE, 50 ans, est assis à son bureau, qui est très propre et bien rangé. Des décorations, certificats et mentions d'excellence ornent les murs. Derrière lui, une photographie aérienne géante de la ville prend tout le mur. Des classeurs et des piles de dossiers en arrière-plan finissent de donner l'impression d'un homme important et occupé. Jade et Jennifer sont assises devant Brissette. Bonin se tient debout à droite, tandis que Tommy et Jessica sont eux aussi debout, mais à gauche. Brissette est appuyé sur ses avant-bras, les mains jointes sur son bureau.

BRISSETTE

Bon, alors, c'est pas compliqué : vous êtes suspendues toutes les deux pour deux jours. Ça va vous donner le temps de réfléchir. Pis quand vous allez revenir...mercredi ? (il consulte le calendrier de son ordinateur) Non, jeudi, vous allez être les meilleures amies du monde, ok ? En tout cas, c'est l'impression que je veux avoir. Parce que si j'entends encore parler d'une altercation entre vous deux, c'est pas deux jours que vous allez être suspendues, mais deux semaines ! Pis pas en congé à la maison, là ! Avec devoirs et réflexions en prime à remettre à votre retour. C'est-tu clair ?

Les filles ne répondent pas.

BRISSETTE

C'est-tu clair ?

JADE ET JENNIFER (penaudes)

Oui, oui...

BONIN

Pis en ce qui concerne l'intimidation ? Je pense qu'on a compris que c'est parce que Jade niaissait Jessica que tout a commencé...

BRISSETTE

Tu vas être bonne pour me faire une petite réflexion de 500 mots pendant ton break,  
Jade ?

JADE (découragée)

500 mots ?

BRISSETTE

600 ?

JADE

Non, ok, 500.

BRISSETTE

Parfait !

BONIN

Pis Jennifer ?

BRISSETTE:

Jennifer ?

BONIN

Ben, je pense qu'il y a d'autres moyens de régler ses conflits que par les poings.

JENNIFER

Ben là ! C'est elle qui a commencé !

BRISSETTE

Eille ! Je m'en fous de qui a commencé. De ton côté, tu te demanderas ce qui arriverait si tout le monde se mettait à se donner des claques sur la gueule pour régler leurs histoires.

Il se cale dans son fauteuil en croisant la jambe.

BRISSETTE

Des questions ?

Personne ne répond.

BRISSETTE

Merveilleux ! Ç'a été une belle rencontre, ça ! Vous pouvez retourner dans vos classes.

Jessica, tu demanderas à ta mère de te prendre un rendez-vous chez l'optométriste.

Jessica opine sans conviction. Jennifer et Jade se lèvent sans se regarder et tout le monde sort du bureau.

BRISSETTE

Bon après-midi, là !

14 INT. CAGE D'ESCALIER - JOUR

Les jeunes se dispersent chacun en direction de sa classe respective. Bonin jogge pour rattraper Tommy qui monte l'escalier.

BONIN

Eille, Tommy ! Grosse journée !

TOMMY (se retournant)

Qu'est-ce tu veux dire ?

BONIN

Ben, Nino à matin, pis ta sœur après-midi...ça en fait du monde suspendu autour de toi !

TOMMY (ennuyé)

Qu'est-ce tu veux qu'j'y fasse ?

BONIN (mi-blagueuse, mi-sérieuse)

Ben, y'a rien à faire. J'me demande juste si ton tour s'en vient !

Tommy se détourne sans rien dire et continue à monter l'escalier. Bonin le rattrape à nouveau.

BONIN

C'est peut-être un hasard, mais moi, quand même, je trouve ça bizarre qu'il y ait autant de chaleur autour de toi.

TOMMY (se voulant convaincant)

C'est juste un hasard.

BONIN

Si tu le dis...

Tommy monte les dernières marches qui le séparent du palier en faisant dos à Bonin. Il est soucieux. En arrière-plan, Bonin continue de l'observer jusqu'à ce qu'il disparaisse de son champ de vision.

15 EXT. RUE - JOUR

Tommy et Jessica reviennent de l'école en marchant sur le trottoir côte à côte. Ils ne se parlent pas et les deux regardent par terre. Tommy ajuste le rythme de ses pas pour rester égal à sa sœur.

16 EXT. MAISON DES GAULIN - JOUR

On n'aperçoit que la devanture de la maison. Tout est calme, exception faite des cris provenant de l'intérieur de la maison.

17 INT. CUISINE DES GAULIN - JOUR

Tommy et Jessica se tiennent sur le pas de la porte, leur sac d'école toujours sur le dos. Jennifer est déjà là, assise à un bout de la table. DANNY, 19 ans, le frère de Tommy, est assis à l'autre bout. Sonia se tient debout entre les deux. Elle est en robe de chambre.

SONIA

Qu'est-ce que t'avais d'affaire à aller sacrer une claque dans la face de cette fille-là,  
premièrement ?

JENNIFER

Elle écoeurait Jess, j'te l'ai dit !

SONIA

Mais je m'en fous, c'est pas de même que je vous ai élevés ! (à l'adresse de Danny)  
C'est-tu de même que je vous ai élevés ?

Danny ne répond pas et tout le monde garde le silence, suggérant que Sonia n'a jamais prêché par l'exemple. Elle comprend le silence.

SONIA

Oh, non! C'est pas de même que je vous ai élevés ! C'est pas vrai, ça ! M'avez-vous déjà vu une fois lever la main sur un de vous autres ? M'avez-vous déjà vu menacer n'importe qui ?

Un nouveau silence suit la réplique, confirmant les dires de Sonia. Jennifer se racle la gorge.

JENNIFER

Non, mais tu nous as appris à pas se laisser marcher sur les pieds, par exemple.

SONIA

Pis ça veut dire de fesser tout ce qui bouge, ça ?

JENNIFER

Pas tout ce qui bouge, là...

SONIA

C'est une manière de parler. Non, je veux dire... (Pause. Elle a les larmes aux yeux)  
Crime, les filles, Tommy, Danny... On n'a pas besoin de cette violence-là...

DANNY

Ouin, mais m'man, c'est plus comme dans ton temps. C'est rendu de même à l'école...

SONIA (ferme)

Qu'est-ce t'en sais de l'école, toi ? Tu y allais jamais !

DANNY

Come on, m'man, là. T'es pas *fair*.

Un temps.

SONIA

Non, t'as raison. J'suis pas *fair*. Excuse-moi.

Sonia s'approche de Danny et serre sa tête dans ses bras, lui donnant un baiser sur les cheveux. Danny se débat pour se défaire de l'étreinte de sa mère, qui ne résiste pas. Sonia se dirige ensuite vers Jessica.

SONIA

Toi, ça va, ma puce ?

Jessica hoche la tête. Elle est visiblement dépassée par les événements. Sonia l'embrasse et la serre dans ses bras.

TOMMY

M'man, ça y prendrait des lunettes.

SONIA:

Oui, je l'sais. Danny, restes-tu à souper ?

#### 18 INT. CUISINE DES GAULIN - JOUR

Jennifer et Jessica font leur devoir à table. Tommy fait la vaisselle tandis que Danny l'essuie. Sonia est absente. Les deux frères ne se parlent pas et une certaine tension est palpable entre les deux. Après quelques secondes inconfortables, Danny parle, mais juste assez fort pour que seul Tommy le comprenne.

DANNY

Je suis allé chez Collin l'autre jour pis, man, son appart' a changé pas mal. Je checkais ça : la grosse télé pis toute, PS4, XBOX, avec le système de son de la mort, pis j'étais là :  
 « Collin, man, c'est pas avec ton gros chèque que tu te payes ça, l'gros ! » Pis là, y me niaisait, y me disait qu'il économisait pis tout', mais j'ai fini par y faire cracher l'morceau. Clair qu'y voulait rien dire, y voulait garder l'commerce pour lui, y a ben trop d'argent à faire...



Danny laisse sa phrase en suspens, attendant que Tommy demande quel est ce commerce, mais ce dernier refuse de jouer le jeu. Un silence inconfortable s'installant et voyant son frère qui a vraiment envie de lui dévoiler la combine, il obtempère.

TOMMY

Quel commerce ?

DANNY

L'argent, man !

TOMMY

L'argent ?

DANNY

Pas le cash, là. Le métal, *silver* ! Y fait le tour des *pawn shops* pis des antiquaires pis y ramasse un paquet de vieilles tôles pour trois fois rien pis y revend ça sur internet pour, genre, 10 fois le prix. Y a même fait 2000 piasses avec une vieille assiette d'antan !

TOMMY (sceptique)

*Nice...*

DANNY

Fait que j'me suis dit que je pourrais m'y mettre moi aussi. Un petit business de même, t'es relax. Tu te promènes en ville, tu guettes les spéciaux...

TOMMY (qui a compris le petit jeu de son frère)

Pis là, t'as besoin de cash pour te partir.

DANNY

Ben, pas grand' chose, là. Vingt piasses, genre.

Tommy arrête de faire la vaisselle. Il semble en dilemme. Il s'essuie les mains et il s'éloigne le plus possible des filles. Il sort une liasse de billets de ses poches, beaucoup plus que vingt dollars.

DANNY

Tom, si tu me donnes cinquante, par exemple, là c'est sûr que j'suis en business...

Tommy ne dit rien et il obtempère en soupirant. Danny tend la main, tout sourire.

DANNY

Eille, toi t'es un *bro*, man ! Laisse faire la vaisselle, là. J'vas finir ça tout seul.

19 EXT. RUE - FIN DE JOURNÉE

Tommy se promène en vélo, son sac de camelot en bandoulière sur l'épaule. Il s'arrête au coin de la rue pour laisser passer les voitures, mais lorsqu'il s'apprête à repartir, son pied s'accroche dans le réflecteur abîmé de sa pédale. Tommy tente d'abord de le décrocher avec son pied, mais sans succès. Il se reprend, mais n'y arrive toujours pas. Il finit par donner des gros coups de talons sur sa pédale. Il est enragé. Il frappe jusqu'à ce que la lumière tombe. Tommy regarde autour de lui, essoufflé.

20 EXT. FORÊT - FIN DE JOURNÉE

Tommy entre en vélo dans un sentier de la forêt, visiblement plus calme que précédemment. Il se promène lentement, observe la végétation autour de lui. Il respire à fond. Après un certain temps, il s'arrête et débarque de son vélo. Il le soulève et s'enfonce dans les fourrés. Il marche pendant une vingtaine de secondes et il débouche sur une clairière. Soudainement, Tommy s'arrête et il laisse tomber son vélo à côté de lui.

TOMMY

Tabarnac !

Tommy se tient debout à l'embouchure de la clairière. Une trentaine de plants de cannabis arrachés et dépouillés de leurs cocottes sont éparpillés ça et là. Tout est calme.

FADE OUT.

FIN DE L'ÉPISODE 1

## ÉPISODE 2

### 1 INT. CHAMBRE DE NINO - JOUR

À travers des stores horizontaux et abîmés, on aperçoit une cour d'immeuble asphaltée et propre. Des nouveaux arbres ont été plantés çà et là sur de petites oasis de gazon, donnant une impression de nouveauté et de « droiture ». Au centre de la cour se trouve un stationnement rempli à moitié. Tout autour, des immeubles en brique de quatre étages, tous pareils, encerclent la cour. On comprend qu'on se trouve dans un de ces immeubles.

### 2 INT. MÊME ENDROIT - JOUR

La chambre de Nino est sens dessus dessous. Des posters de groupes de rap ornent les murs. Certains sont décollés, d'autres pendent. Il y a des vêtements et des objets partout. Nino dort dans un lit simple, recouvert d'une simple couverture. Ses pieds dépassent au bout du lit. Il ronfle légèrement. Des bruits ainsi que des voix qui chuchotent se font entendre à l'extérieur de la chambre. Une canette en métal est secouée et on en entend le contenu sous pression être déversé. Un premier homme, SIMON, le grand frère de Nino, entre dans la chambre et se dirige vers une table où se trouve un lecteur CD. Un deuxième homme, LUCA, l'autre frère plus vieux de Nino, se penche au-dessus du lit. Il tient une tarte à la crème qu'il tente de maintenir dans le bon angle sans que son contenu se renverse. Il consulte Simon, qui tient son doigt sur le bouton « play » de la radio. Ils hochent la tête. Simon appuie sur « play ». Une musique rap dont la *bass* fait vibrer les enceintes commence à jouer. Nino se réveille en sursaut et, en se redressant dans son lit, son visage disparaît dans la tarte à la crème. Les frères explosent de rire.

NINO (paniqué)

Shit ! Câlice ! Que pasa ? Simon ?  
Pouah !

SÌMON ET LUCA (hilares et chantant)

Compleanos feliz ! Compleanos  
Feliz ! Hahaha !

Luca se tient le ventre et tombe à la renverse sur le lit de Nino qui, encore hébété, enlève tant bien que mal la crème fouettée de ses yeux. Quand il sent Luca tomber sur lui, il le saisit et tente de lui mettre dans le visage la crème qu'il réussit à enlever de sur lui-même. Simon est toujours près de la radio, suffoquant presque tant il rit.

## 3 GÉNÉRIQUE - LA VENGEANCE EST UN PLAN DE CARRIÈRE

*CHRONI[C]QUES*

## 4 INT. CUISINE CHEZ NINO - JOUR

La décoration consiste surtout en des objets religieux catholiques. Les murs sont blancs mais la décoration est dans les tons pastel; c'est fleuri. Les cheveux de Nino sont encore mouillés. Il sort de la douche. Il est assis seul à table et finit de manger des toasts en feuilletant distraitement un calendrier avec des images pieuses. Il se lève pour rincer son assiette et Simon entre dans la cuisine à ce moment-là.

SÌMON (rieur)

T'as encore de la crème là (en pointant derrière l'oreille de Nino).

NINO (agacé)

Ah ! Dégage !

SÌMON

Quoi ? (il fait des bruits de petits baisers) Maman te console,  
Calma, Nino. Calma, Nino !

NINO (encore agacé)

Ah, t'es con, Sim ! J'ai pu douze ans, là ! Je l'ai pognée votre joke ! Était drôle, était ben bonne, mais là on passe à autre chose, ok ?

SÌMON (toujours rieur)

C'est ta fête toute la journée,  
hermano...

Nino lève les yeux au ciel sans répondre à son frère. Il sent que sa journée va être longue. Pendant que Simon s'assoit à table, il ouvre le robinet de l'évier pour boire à même le filet d'eau. Au même moment, NATALIE, la mère de Nino passe derrière lui et lui donne une petite tape derrière la tête qui ne le fait pas réagir.

NATALIE

On a des verres, hein !

NINO (entre deux gorgées)

Je veux pas faire de vaisselle.

Le carillon de la porte principale retentit dans l'appartement. Nino se précipite pour peser sur le bouton avant que Simon y parvienne.

SÌMON

Ben là ! D'un coup c'est un voleur !

NINO

Ben, non. C'est Tommy.

SÌMON

Je sais que c'est Tommy. C'est toujours Tommy.

Il fait des bruits de petits baisers à nouveau.

NINO

Ta yeule !

NATALIE

Ninos !

SÌMON

Pourquoi t'es toujours avec lui, d'abord ? Lâche-le un peu, ton Tommy. Y'en a plein d'amis ici.

Luca entre dans la cuisine et se dirige vers le frigo.

LUCA

Ben oui, pourquoi tu te tiens pas avec Chino, pis Juan ?

NINO

Parce qu'y sont caves !

SÌMON

Entre un cave blanc ou un cave mexicain...

NATALIE

Eille, Nino peut se tenir avec qui il veut, les gars.

Tommy frappe à la porte à ce moment-là. Nino ouvre en mettant son sac d'école sur son épaule. Tommy apparaît dans le cadre de la porte et salue discrètement la famille de Nino. Simon et Luca ne répondent pas.

NATALIE

Bonjour, Tommy !

TOMMY (intimidé)

Salut.

NINO

Aweille, on s'en va. (Par-dessus son épaule) : Hasta luego !

Pressé de sortir, Nino bouscule un peu Tommy et ferme la porte derrière lui.

5 EXT. RUE - JOUR

Nino et Tommy marchent côte à côte. C'est l'automne, ils sont habillés assez chaudement. Tommy parle la tête baissée, réfléchissant en même temps.

TOMMY

Y'a quelqu'un qui a détruit ma plantation, tout' volé mon *weed*.

NINO

Hein ?

TOMMY

J'suis allé pour arroser mes plants hier au soir pis y'avait pu rien. Tout' saccagé.

NINO

*Fuck.* Qui a fait' ça ?

TOMMY

Je sais pas.

NINO

Penses-tu que c'est Antonin ?

Tommy hausse les épaules.

NINO

Faut le péter si c'est lui.

TOMMY

Avec quoi? Des pétards à mèches ?

NINO (brandissant ses mains)

Nos poings !

Tommy s'arrête pour regarder Nino, l'air de dire: « Nous as-tu vus ? On fait peur à personne ! ». Nino hausse les épaules et ils se remettent en marche, songeurs. Tommy regarde toujours au sol. Ils approchent de l'école.

NINO

Faut j'aille voir Brissette avant  
la cloche, là...

TOMMY (absent)

Bonne chance. (Sortant de la lune) : Eille, c'est ta fête aujourd'hui ! On fait de quoi ?

NINO

Hein ? Euh, non. Pas à soir. En fin de semaine, peut-être... Non, on ira à la pêche à la place.

Tommy hoche la tête, étonné que son ami ne veuille rien faire de spécial. Il replonge dans ses pensées pendant que Nino s'éloigne en direction de la porte d'entrée de l'école.

6 INT. BUREAU DE BRISSETTE - JOUR.

Brissette, toujours bien habillé, est accoudé sur son bureau. Il choisit ses mots avant de parler. Nino est assis face à lui, nonchalant.

BRISSETTE (amicalement)

T'sais, Luis, ce que tu fais en dehors de l'école, chez toi, avec tes amis, je m'en fous. Tu peux fumer, tu peux coucher avec tes cousines, je m'en sacre. La seule chose que je veux pas, pis c'est pas beaucoup quand on y pense, c'est d'entendre parler de toi à l'école autrement que si c'est parce que t'as des bonnes notes. Ok ?

Nino ne répond pas.

BRISSETTE

On a un bon moyen pour ça. Ça s'appelle un contrat de bonne conduite. Tu vas le signer, je vais le signer, pis tes parents vont le signer.

Nino se redresse soudainement. Il a l'air apeuré.

BRISSETTE (sourire en coin)

C'est ben à ton père que j'ai parlé au téléphone hier ?

NINO

C'était mon frère...

BRISSETTE

Ah ! Fait que là t'es petit dans tes shorts !



Nino reste coi. Brissette pivote dans sa chaise pour sortir un dossier d'une filière et revient à Nino. Il décroche le téléphone.

BRISSETTE

Alors, on va appeler ta mère...ta mère est là, hein ? Elle est à la maison, elle travaille pas ?

Nino acquiesce.

BRISSETTE (regardant dans le dossier)

Hum. Fait qu'on va appeler ta mère pour qu'elle vienne signer le contrat pis te ramener à la maison...T'as pas de sœur, hein ?

Brissette s'arrête soudainement, saisi par une idée.

BRISSETTE

À moins qu'on s'arrange autrement...

NINO

Autrement ?

7 INT. SALLE DE CLASSE - JOUR.

Des élèves entrent en classe, où des jeunes sont déjà assis et d'autres discutent debout. Tommy est debout derrière son bureau et sort des cahiers de son sac pour les mettre sur son bureau. Il lève les yeux et observe deux garçons dans le fond de la classe qui font une messe basse. Ils discutent un moment, s'échangent des effets et se serrent la main. Un des jeunes s'en retourne à sa place, tandis qu'Antonin scrute la classe en souriant d'un air satisfait. Son regard croise celui de Tommy et il le salue d'un mouvement de tête en souriant toujours. Tommy ne répond pas. Il s'assoit et ouvre ses livres devant lui. Il révise son devoir de français dont le coup d'œil laisse deviner qu'il est bien fait.

## 8 EXT. COUR D'ÉCOLE - JOUR.

En vue aérienne. Un élève sort de l'école et s'allume une cigarette. Il s'éloigne de la porte tranquillement et, bientôt, il est rejoint par d'autres élèves et finalement, une marée de jeunes sort de l'immeuble. La rumeur, d'intensité faible au départ, va en s'amplifiant. L'humeur est joyeuse. Des gens s'étirent, baillent, rient.

## 9 EXT. COUR D'ÉCOLE - JOUR.

Tommy et Nino sont assis sur leur muret de ciment. Nino joue avec un caillou dans un amas de crachats qu'il a lui-même formé. Tommy le regarde faire, un peu dégoûté. D'autres jeunes sont assis avec eux, dont JUSTIN, un petit blond chétif et SAM, un garçon de taille moyenne à la peau noire.

JUSTIN

...c'est mon père qui m'a dit ça. Il l'a vu à la cour pis tout' là. Y avait des menottes.

NINO

Ça veut rien dire, ça. Y a peut-être pété une balloune pis c'est tout'.

JUSTIN

Y était escorté !

NINO

Ben, c'est toujours de même !

JUSTIN

Qu'est-ce t'en sais ?

NINO

Ben à télé, c'est de même !

JUSTIN

Nino, mon père est avocat...

NINO

Eille, mon père est mécano pis je connais rien dans les chars !

Les deux jeunes se taisent quand ils aperçoivent Antonin qui s'approche d'eux avec ses amis. Jade est à son bras. Les quatre jeunes semblent intimidés, mais adoptent une attitude décontractée. Seul Tommy regarde le groupe s'avancer vers eux.

ANTONIN

Ça va, les gars? Y'a-tu quelqu'un qui veut de quoi ?

NINO

Non, non. On a ce qu'y faut...

ANTONIN

Ah, ouin ?

TOMMY

Ouin.

ANTONIN

Toi, ça va, Tommy ?

TOMMY

Pas tellement, non.

ANTONIN

Hein ? Comment ça ?

TOMMY

Hum...j'ai...j'ai perdu quelque chose à quoi je tenais beaucoup.

ANTONIN

Ta virginité ?

Éclat de rire général. Même les amis de Tommy rient.

ANTONIN

Non, mais pas de farces : c'est plate quand ça arrive, ça.

TOMMY

Christ de plein de marde.

Antonin se rembrunit. Il se met en petit bonhomme pour être à la hauteur de Tommy.

ANTONIN (chuchotant)

Écoute, man. Tout le monde le sait est où ta plantation. C'est toé qui est cave. Ce qui est arrivé, c'est un avertissement. L'école est à moé. Niaise pas avec moé. J'suis backé.

NINO

Par ton papa ?

ANTONIN

Ta yeule, gros lard.

NINO

C'est-tu vrai que ton père est un motard ? Le père à Justin l'a vu à la cour.

ANTONIN

Ça te regarde pas, ferme donc ta yeule.

Il se tourne à nouveau vers Tommy.

ANTONIN

Pis aussi, faut tu dises à ta sœur de se calmer. C'est un peu de sa faute ce qui est arrivé à ta plantation. Va falloir qu'elle se tienne loin de Jade parce que la prochaine fois je sais pas ce qu'y va arriver.

Il prend une pause, a l'air de réfléchir.

ANTONIN

C'est dommage que ta sœur soit folle. Elle est *cute*.

Tommy donne simplement une petite poussée sur l'épaule d'Antonin afin qu'il perde pied. Il tombe sur les fesses, mais se relève prestement. Tommy fait de même et avance d'un pas. Les deux jeunes se font face. Leurs nez se touchent presque. Nino s'est levé aussi. Le gang d'Antonin s'est approché. Les deux jeunes s'étudient. Antonin sait qu'à un contre un il ne ferait pas le poids contre Tommy, mais il a l'apport de ses amis. Il prend une attitude méprisante.

ANTONIN

Niaise pas avec moé, *man*.

Tommy ne répond pas. La tension baisse tranquillement et le gang d'Antonin se retire. Justin et Sam se lèvent à leur tour et rejoignent Nino et Tommy.

SAM

Y se prend pour le caïd de la place.

JUSTIN

C'est ce qu'y est en ce moment.

NINO

Faut le péter.

TOMMY

Non. Ça servirait à rien.

10 INT. CUISINE DES GAULIN - JOUR.

Les Gaulin sont assis à table, y compris Danny. La télévision joue en arrière-plan. Tout le monde mange, excepté Jennifer qui feuillette une revue pour adolescentes les jambes repliées sur sa chaise.

SONIA

Mange un peu, minou.

JENNIFER

C'est *full* gras.

SONIA

C'est du pâté chinois.

JENNIFER

Ouin, mais les patates. C'est *full* carbs.

DANNY

T'es grosse comme un pou. Mange, osti. Si t'es chanceuse, ça va peut-être te tomber dans les seins.

JENNIFER

Ah, t'es con !

SONIA

Danny, sacre pas, s'il-te-plaît.

Elle s'approche pour caresser les cheveux de Jennifer.

SONIA

T'es super belle comme t'es là, Jennifer.

Jennifer fait un geste pour repousser sa mère.

JENNIFER

J'peux-tu prendre la pilule ?

SONIA (s'étranglant presque)

Quoi ?

JENNIFER

Depuis que Sab la prend, ses seins ont grossi.

JESSICA

La pilule, c'est pour pas tomber enceinte.

JENNIFER

Je le sais, épaisse.

SONIA

Bon, ça fait ! On va arrêter de s'insulter ici dedans. On est une famille, pis une famille ça se respecte pis ça s'aime. Jennifer, excuse-toi à ta sœur.

JENNIFER

Danny s'est pas excusé !

SONIA

Danny, excuse-toi.

DANNY

Ben là, j'niaisais.

SONIA

Danny !

DANNY

J'm'excuse.

SONIA

Jen...

JENNIFER

J'm'excuse...

SONIA

Bon. Si on peut plus se parler comme du monde...

Ils retournent à leur plat en silence, sauf pour Jennifer qui ne mange toujours pas et Jessica qui ne touche pratiquement pas à son assiette, mais qui passe inaperçue.

11 INT. CUISINE DES GAULIN - JOUR.

On entend toujours la télévision en arrière-plan. Tommy fait la vaisselle et Danny essuie. Tommy parle sans arrêter de laver. Les deux chuchotent.

TOMMY

J'ai besoin d'une *plug*. Pour acheter. En gros.

DANNY

Acheter quoi ?

Tommy continue à faire la vaisselle sans répondre.

DANNY (comprenant)

Ah ! Comment ça ? T'as pu de jardin ?

TOMMY

Non. C'est une longue histoire.

DANNY

Pis là, Tommy « j'peux tout' faire tout seul » a besoin de son grand frère !

TOMMY

Peux-tu m'aider là, ou tu peux pas ?

DANNY

Oui, oui. T'en veux combien ?

TOMMY

Je sais pas. J'ai 500 piasses.

Danny réfléchit un moment. Il ouvre une armoire pour y ranger une assiette et revient vers son frère.



DANNY

Ça va t'en prendre plus que ça.

TOMMY

Combien ?

DANNY

1000.

TOMMY

Chriss, ou c'est qu'tu veux que je trouve ça ?

DANNY

Tu veux acheter en gros ou pas ?

Un temps.

TOMMY

On peut-tu arranger ça pour en fin de semaine ?

DANNY

Sûrement. M'a checker.

Les deux frères continuent à faire la vaisselle en silence. Danny regarde Tommy à la dérobée. Il le toise comme s'il essayait de le deviner.

DANNY

Tom, je sais pas c'que t'essayes de faire, mais fais attention. Ça peut être dangereux de jouer dans les plates-bandes du monde.

TOMMY

Je joue pas. C'est mes plates-bandes.

## 12 INT. CHAMBRE DE TOMMY - NUIT

Seule la lumière de l'écran d'un ordinateur illumine la place. Tommy est couché sur son lit et tape sur son clavier. On peut voir qu'il est en train de créer une annonce pour vendre ses consoles de jeux vidéo. Il hésite avant de la publier. Puis il appuie sur « entrée ».

## 13 EXT. SUR UN ROCHER AU MILIEU DE LA RIVIÈRE - SOIR.

Nino et Tommy pêchent en silence. Le soleil se couche sur la rivière. On entend les voitures qui passent sur le pont, plus haut.

TOMMY

Finalelement, qu'est-ce qu'y t'a dit, Brissette ?

NINO

Ah, rien. Y m'a juste dit de pas recommencer.

TOMMY

Bizarre qui t'ait pas suspendu pareil. D'hab, y niaise pas avec ça.

NINO

Ouin, je sais. Y'a été *chill*.

## 14 EXT. RIVE DE LA RIVIÈRE – PLUS TARD

Nino et Tommy remballent leurs lignes et leurs prises. Le soleil est presque couché. Nino s'assoit pendant que Tommy finit de ranger ses affaires.

NINO

Qu'est-ce tu vas faire pour Anto ?

TOMMY

Me venger.

NINO

Tu veux te pogner avec ?

TOMMY

Non. Je vais juste continuer à vendre.

NINO

Pis ça, c'est une vengeance ?

TOMMY

C'est pas une révérence en tout cas.

NINO

Une révérence ?

TOMMY

Oublie ça. Mon frère a une *plug* pour acheter en gros. Me manque juste un peu de *cash* pour me remettre sur la *track*.

NINO

Combien ?

TOMMY

500.

NINO

*Shit*. Comment tu vas trouver ça ?

TOMMY

Je réfléchis à ça, là.

Tommy a fini de ranger son matériel et il est prêt à partir, mais Nino ne bouge pas. Son visage tour à tour s'illumine et se rembrunit. Il a une idée, mais il n'ose pas la partager. Tommy le remarque.

TOMMY

Quoi ? T'as une idée ?

NINO

Peut-être...

TOMMY

*Shoot !*

NINO

Ah *man*, c'est une idée de marde.

TOMMY

Je m'en crisse, c'est mieux que pas d'idée pantoute !

NINO

Les parents de Justin sont en voyage. Y dort chez sa tante toute la semaine.

TOMMY

Ok... ?

NINO

Ben, y'a pas de système d'alarme chez eux.

TOMMY

Tu veux qu'on rentre là ?

NINO

Ben, son père est avocat. Sa mère est toujours *full* bijoux...

Tommy reste muet.

NINO (se relevant)

C'est une idée de marde. Oublie ça.

TOMMY

Non, non. Sont partis jusqu'à quand ?

NINO

Eille, non, Tom, je disais ça de même. C'était pas sérieux !

TOMMY

Trop tard.

Tommy saute rapidement d'une roche à l'autre pour regagner le rivage. Nino le suit plus lentement, protestant toujours.

15 INT. SOUS-SOL DES GAULIN - SOIR.

Tommy descend l'escalier en évitant les marches qui craquent et va jusqu'à sa chambre. Il allume une lumière et se change de vêtements pour des jeans et un coton ouaté foncés. Il se regarde brièvement dans le miroir et il éteint.

16 EXT. MAISON DES GAULIN - SOIR.

Tommy ferme la porte de la demeure silencieusement. Nino l'attend sur le trottoir, à côté de son vélo renversé. Tommy transporte deux sacs à dos. Il en enfle un sur ses épaules et remet l'autre à Nino.

NINO

Ça va-tu être assez ?

TOMMY

Va falloir.

Les deux jeunes enfourchent leurs vélos et se mettent en route.

17 EXT. RUE RÉSIDENTIELLE - SOIR.

Nino et Tommy laissent leurs vélos derrière un buisson et se mettent en marche le long de la rue. Le quartier semble désert. Les lumières des porches sont éteintes.

18 EXT. COUR ARRIÈRE DE LA MAISON DES PARENTS DE JUSTIN - SOIR.

Nino et Tommy enjambent une clôture en bois. Nino éprouve de la difficulté et il est bruyant.

TOMMY (chuchotant)

Christ, tu vas nous faire pogner !

Nino ne répond pas et il fait du mieux qu'il peut pour s'exécuter en silence. Ils s'avancent, accroupis, jusqu'à la maison. Ils font le tour des portes et fenêtres, mais tout est verrouillé. Tommy enlève son sac et son coton ouaté pour l'enrouler autour de son poing.

NINO

Qu'est-ce tu fais, *man* ?

TOMMY

Je pète la fenêtre.

NINO

Attends, attends. On n'est pas obligé de faire ça. Y'est pas trop tard.

TOMMY

On n'a pas le choix.

NINO

Tom, pourquoi tu replantes pas l'année prochaine à place pis on sacre une volée à Antonin en attendant ? Ça serait ben plus simple ! Pourquoi on fait ça ?

TOMMY

Pour l'honneur.

NINO

Pour l'honneur ? *What the fuck*, es-tu un chevalier ?

Tommy brise la fenêtre. L'opération fait relativement peu de bruit et il s'affaire immédiatement à secouer son chandail pour le remettre.

NINO

*Fuck.*

Tommy se faufile par la fenêtre du sous-sol et Nino le suit.

19 INT. MAISON DES POIRIER - SOIR.

Nino et Tommy sont dans la chambre des maîtres à la recherche de biens de valeur. Ils sont prudents, ne saccagent rien. Nino émerge de la garde-robe avec un petit coffre-fort dans les mains. Il le dépose sur le lit pour le montrer à Tommy.

NINO

Tout doit être là-dedans.

TOMMY

*Fuck.* On peut pas amener ça.

NINO

Peut-être que la sœur de Just a du *stuff* qui vaut de quoi...

Ils se dirigent jusqu'à la chambre de la sœur de Justin et recommencent le manège. Nino ouvre le tiroir de la table de chevet et tombe sur les sous-vêtements de la jeune fille.

NINO

Tom, *check* ça !

Il brandit un g-string dans les airs, tout sourire.

TOMMY

Lâche ça ! Trouve du *cash*, quelque chose ! Mais fous pas le bordel.

NINO (renfrogné)

Y'a des boucles d'oreilles, des affaires de même.

TOMMY

Ramasse tout' ! Je vais aller dans la chambre à Justin. Y doit avoir une Wii U ou  
*whatever.*

20 EXT. COUR ARRIÈRE DE LA MAISON DES POIRIER - SOIR.

Nino et Tommy ressortent par la fenêtre qu'ils avaient brisée. Nino se coupe la main sur un morceau de verre.

NINO

Ouch !

TOMMY

Chut ! Viens-t'en !

Nino essaie d'enjamber la clôture, mais il a encore plus de difficulté que la première fois, étant donné sa main blessée. Tommy se penche pour lui faire la courte échelle. Nino réussit à passer, mais il laisse quelques traces de sang sur le bois. Tommy enjambe la barrière à son tour. On les entend se démêler dans les fourrés pendant quelques temps, puis plus rien.

21 EXT. RUE RÉSIDENIENTIELLE - SOIR.

Les deux amis marchent rapidement en direction d'un buisson. Nino se tient toujours la main. Tommy sort les vélos de derrière le buisson pendant que Nino s'inquiète de son sort.

NINO

Faut que j'aille à l'hôpital, Tom. Ça saigne pas mal.

TOMMY

Montre donc.

Nino tend sa main meurtrie à Tommy. Ce dernier fait une grimace à la vue de la blessure.

TOMMY

Ok. Es-tu capable de conduire ton *bike* pareil ?



Nino hoche la tête, le regard tout de même apeuré. Tommy enlève son coton ouaté et le passe à Nino pour qu'il se fasse une sorte de pansement avec.

NINO

M'a toute le salir.

TOMMY

C'pas grave.

Tommy tient le vélo de Nino en équilibre pendant qu'il essaie d'embarquer dessus. Il s'assure que son ami est capable de pédaler et il monte sur son vélo à son tour. Nino roule le plus vite possible en tenant son bras replié sur sa cuisse. Il est essoufflé et il est rapidement rejoint par Tommy. Les deux amis s'éloignent et disparaissent au bout de la rue.

FIN DE L'ÉPISODE 2

### **ÉPISODE 3**

1 EXT. VILLE - JOUR

Le soleil se lève sur le centre-ville. Une journée magnifique s'annonce. Les rues sont propres. Seulement quelques voitures aux moteurs silencieux circulent. Un parc désert semble accueillant pour les visiteurs. Quelques clients entrent dans un café qui se situe dans un immeuble qui détonne un peu avec l'enchantement ambiant. Sans être laid, l'immeuble est vieux, un peu négligé. C'est au deuxième étage de cet immeuble qu'habite Danny.

## 2 INT. APPARTEMENT DE DANNY - JOUR

Il n'y a aucune décoration sur les murs jaunis par la fumée de cigarette. La table et le comptoir de la cuisine sont jonchés de débris de toutes sortes. Des instruments servant à la prise de drogue émergent çà et là comme des indices de la dépendance de Danny : des bongs et des bouteilles de bière vides surtout. Une impression de party permanent règne dans la demeure. Danny est couché sur le ventre dans un lit sans drap. Le matelas est à même le sol. Dans sa chambre, il y a un bureau et un ordinateur, une commode dont tous les tiroirs sont ouverts et quelques poids et haltères. Un store jauni, trop petit pour le cadre de la fenêtre laisse passer les rayons de soleil, mais Danny dort à poings fermés, avec un unique boxer pour vêtement. On comprend qu'il ne manque de rien, mais qu'il néglige sa personne et son environnement. À côté de son lit se trouve une petite table de chevet dont le bois est brûlé à de multiples endroits. Dessus, il y a une cuillère dont on a du mal à voir si le fond est carbonisé et, en arrière-plan, floue, une photo d'un homme et de son fils à la pêche. La sonnette de la porte principale retentit à de multiples reprises avant que Danny ne se réveille. Il grogne d'abord et se met un oreiller par-dessus la tête. Mais face à la persistance de la sonnerie, il décide de se lever. Sa démarche est erratique. Chaque mouvement semble pénible et douloureux. Il marche jusqu'à la porte et appuie sur un bouton en même temps qu'il appuie sa tête contre le mur. Ses yeux sont fermés, sa bouche est ouverte. Soudainement, il court aux toilettes pour vomir.

## 3 GÉNÉRIQUE - FRIDAY NIGHT

### *CHRONI[C]QUES*

## 4 INT. APPARTEMENT DE DANNY - JOUR

Danny est assis à la table de la cuisine. Il se tient la tête à deux mains, les coudes appuyés sur la table. Tommy est debout près de la fenêtre, les mains dans les poches. Au milieu de la table trône un sac, celui dans lequel Tommy a mis les objets volés chez les parents de Justin la veille.

TOMMY

C'est juste pour brouiller les pistes, tsé. Mettre un peu de distance entre chaque chose...  
C'est pas compliqué, t'entres au *pawn shop* pis tu vends le stock. Tu connais ça *anyway*,  
les *pawn shops*...

DANNY

Hein ?

TOMMY

Tu fais pas le tour des magasins pour trouver du métal ?

DANNY

Ah! Euh...oui. Non. Collin a  
déjà toute vidé.

TOMMY

Qu'est-ce t'as fait avec mon argent ?

Danny se relève et ouvre les bras en regardant autour de lui, indiquant que l'argent est  
passé dans une soirée arrosée.

TOMMY

Je l'savais *anyway*...

DANNY

De quoi, tu l'savais ? T'es devin, à c't'heure ? Tu savais que Collin avait déjà toute vidé  
la ferronnerie ?

Tommy hausse les épaules et se retourne vers la fenêtre.

TOMMY

Fait que tu vas le faire ou pas ?

DANNY

Oui, oui.

TOMMY

Pis pour le *deal*. Ça se passe quand ?

DANNY

À soir, sûrement. Je vais t'appeler.

TOMMY

Sûrement comme dans « c'est sûr » ou « probablement » ?

DANNY

Je sais pas, moi, Tom, osti !

TOMMY

Danny, osti, j'ai besoin de savoir !

DANNY

C'est pas mal sûr.

TOMMY

Ok. *Nice*. On va dire 80% des chances que ça arrive à soir. C'est bon.

DANNY

Hein ?

TOMMY

Rien...Faut j'y aille, moi. J'veux pas être en retard à l'école.

DANNY

Pourquoi tu t'obstines à aller là ?

Tommy ouvre la porte et s'arrête un instant, comme s'il étudiait la question de son frère. Il regarde Danny et l'appartement d'un air songeur puis il ferme la porte derrière lui, laissant Danny sans réponse. Il se lève mollement et retourne se coucher.

5 EXT. COUR D'ÉCOLE - JOUR

Des élèves en petits groupes font des plans pour la longue fin de semaine qui s'en vient. L'atmosphère est survoltée, les jeunes ont hâte au congé. On se fraie un chemin à travers la foule jusqu'à retrouver Tommy, Nino, Justin et Sam assis sur leur traditionnel muret de ciment. Nino semble nerveux, il a des symptômes de sevrage. Il a un bandage à la main.

NINO

*Fuck, man.* Faut que je fume.

JUSTIN

Ben, fume !

NINO

J'peux pas, osti, Brissette m'a dit de me tenir tranquille !

TOMMY

J'ai pu rien, *anyway*.

NINO (pince-sans-rire)

Bah, j'irais voir Antonin si y avait de quoi...

Tommy se retourne vers Nino, l'air très sérieux. Nino affiche un large sourire qui fait sourire Tommy à son tour.

NINO

Viens-tu au bar à soir ?

TOMMY

Non, j'vais rester chez nous me reposer.

NINO

Te reposer ? *Come on!* On y va toute ! Ça va être épique !

JUSTIN

Aweille, Tommy ! Ça va être *nice* !

NINO

Pis ça prend quelqu'un pour protéger ta sœur de moi...

TOMMY

Jen va là ?

NINO

Ben oui ! Tout l'monde y va !

Tommy est songeur.

TOMMY (mi-rieur, mi-sérieux)

Touche pas à ma sœur, *man* !

Les quatre jeunes éclatent de rire.

#### 6 INT. SALLE DES PROFESSEURS - JOUR

Les professeurs sont réunis autour d'une table de conférence. Certains boivent un café ou révisent leurs notes. L'atmosphère est fébrile. Les professeurs sont aussi excités à l'arrivée de la fin de semaine de trois jours, mais ils savent toutefois que ces vendredis sont toujours difficiles au point de vue de la discipline avec les élèves. Brissette, est au bout de la table et fait un *debriefing* sur la semaine qui vient de passer. Il est parfaitement calme.

BRISSETTE

Je sais que ça peut être tentant des fois de le visser dans le mur, mais est-ce que j'ai besoin de vous rappeler que c'est pas une option ?

DUCHESNE

Moi, j'ai l'impression que ça va être plus fort que moi, un moment donné...

BRISSETTE

Si tu dis ça sérieusement, on va avoir une conversation tantôt.

DUCHESNE

Ben non, c'est une manière de parler...

BRISSETTE (coupant Duchesne et s'adressant à nouveau à l'assemblée)

Antonin, là, faut juste le laisser faire pis j'suis convaincu qu'y va se trahir lui-même. Y'a trop confiance. Pis c'est sans compter ses p'tits amis drogués qui vont finir par le trahir...  
Faut les travailler au corps, soyez vigilants !

BONIN

Pis qu'est-ce qu'on fait de Tommy Gaulin ?

BRISSETTE

Gaulin ? Le frère de l'autre ?

BONIN

Hum, hum.

BRISSETTE

Rien à voir. Y'a pas pris le chemin du plus vieux pis c'est tant mieux.

BONIN

J'suis pas si sûre.

BRISSETTE

Ses devoirs sont toujours impeccables, y'est *low profile*, y a jamais les yeux rouges, la bouche pâteuse, rien...

Brissette scrute la salle du regard à la recherche d'un avis contraire.

BONIN

Justement...

BRISSETTE

On va se concentrer sur Décarie pour tout de suite, là. C'est la priorité. (Plus excité à présent) Bon ! Oubliez pas de cotiser pour le cadeau de Francine ! C'est sa fête à soir pis on sort !

Les professeurs approuvent en chœur. Le *briefing* est terminé et tout le monde se prépare pour les cours sauf Bonin qui reste assise, songeuse. Duchesne plie bagages à côté d'elle.

DUCHESNE

C'est quoi, t'as un *hunch* à propos de Tommy ?

BONIN (songeuse)

Peut-être. As-tu déjà vu *The Shawshank Redemption* ?

DUCHESNE

Ben, ouais. Quoi ? Y'est en train de se creuser un tunnel ?

BONIN

Genre. Ou un trou. Je sais pas encore.

Duchesne hausse les épaules, ne comprenant pas ce dont Bonin parle.

DUCHESNE

Viens-tu au bistro ce soir ?

BONIN

Ah ! Euh, non. J'ai autre chose...

## 7 INT. CORRIDOR DES SALLES DE CLASSE - JOUR

En travelling parallèle, on voit une enfilade de scènes de classe où la discipline ne règne pas. Dans une classe des avions et des boules de papier volent de tous côtés, dans l'autre un professeur écrit au tableau et reçoit des projectiles dans le dos et derrière la tête. Dans une troisième classe, un professeur crie après ses élèves, etc. Finalement la cloche sonne.



Le travelling continue et on voit les classes se vider graduellement, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un professeur debout devant son bureau, la tête basse et soupirant.

#### 8 INT. CUISINE DES GAULIN - JOUR

Jessica est assise à la table et regarde la télévision qui se trouve sur le comptoir lunch. Tommy est assis sur une chaise berçante et écoute la télévision avec sa sœur. Sonia est en train de se préparer pour le travail. Elle porte sa jupe de serveuse, mais elle est toujours en soutien-gorge. Elle va et vient dans la maison en argumentant avec Jennifer qui la suit partout et qui ne veut pas garder Jessica.

SONIA

Jen, c'est-tu trop te demander de t'occuper de ta p'tite sœur pour une soirée ?

JENNIFER

C'est pas juste un soir, c'est de même tout le temps ! J'veux aller voir mes amies !  
Engage une gardienne !

Sonia s'arrête soudainement et soupire par le nez, irritée. Elle serre les dents, pince les lèvres, tout en dévisageant Jennifer. Elle repart vers le poêle pour aller remuer la soupe.

SONIA

Non, Jennifer, là, ça va te demander un p'tit sacrifice...

JENNIFER

J'vas appeler la DPJ pour dire que tu nous laisses passer toute la nuit toutes seules ici !

Sonia fait claquer la cuillère en bois contre le métal du poêle. De la soupe éclabousse partout, y compris sur elle.

SONIA

Jen, sacrament !

TOMMY

J'vas la garder.

Sonia et Jennifer se tournent vers Tommy, interloquées. Pendant ce temps, Jessica monte toujours le son de la télévision pour enterrer l'engueulade.

TOMMY

Mais faut tu sois revenue pour 11 heures.

JENNIFER

Ben, là, 11 heures, c'est ben trop tôt !

JESSICA

Jen, peux-tu arrêter de crier ?

Jennifer s'arrête pour regarder sa sœur.

SONIA

Ouin, Jen, là, calme-toi. Ton frère te fait une fleur. Cueille-la.

On n'entend plus que le son de la télévision qui est démesurément fort. Sonia quitte rapidement la pièce et s'engouffre dans l'escalier menant à l'étage.

#### 9 INT. SALLE DE BAINS - JOUR

Sonia ferme la porte de la salle de bains derrière elle et se regarde dans le miroir. De la soupe a taché sa jupe. Elle lève les yeux au ciel en mouillant une débarbouillette pour nettoyer le tout, mais la tache est tenace. Elle frotte de plus en plus fort, jusqu'à s'en casser un ongle. Elle arrête brusquement et se met à pleurer en silence. Elle s'abandonne quelques secondes aux larmes, mais se ressaisit immédiatement. Elle se regarde dans le miroir et secoue la tête. Elle s'empare du rouleau de papier de toilette pour s'essuyer les yeux. Elle renifle. Elle sort son maquillage et se met à la tâche. Elle se maquille rapidement et, par moments, elle a des soubresauts, comme si elle voulait pleurer encore, mais elle s'en empêche à chaque fois, jusqu'à reprendre totalement le contrôle d'elle-même.

#### 10 EXT. RUE - SOIR

La rue des Gaulin est tranquille. Le soir tombe ; les lampadaires s'allument.

#### 11 EXT. RUE DU CENTRE-VILLE (MÊME QU'AU DÉBUT) - SOIR

La rue s'anime. Des néons de commerces sont illuminés et il y a beaucoup plus de circulation qu'en début de journée. La soirée est pluvieuse. Des gens marchent rapidement sous des parapluies. L'atmosphère est tout de même festive. Une terrasse est ouverte et beaucoup de bruit en provient.

#### 12 INT. BISTRO - SOIR

Des voix, des cris et des rires se font entendre, mais rien de précis. Le personnel de la polyvalente est assis à une grande table et tout le monde semble avoir du bon temps. Brissette est debout à un bout de la table, où il prononce un discours. Assis à côté de lui, se trouve la jubilaire, avec un chapeau sur la tête.

#### 13 INT. BAR - SOIR

Bonin est assise au bar avec une autre femme. L'ambiance est décontractée. La décoration, de style pub irlandais, est en bois foncé. L'éclairage est tamisé, les plafonds, bas. Bonin est tournée vers l'autre femme et discute en riant.

#### 14 EXT. FILE D'ATTENTE DU BAR CLANDESTIN - SOIR

Des adolescents font la file sous la pluie en attendant d'entrer dans le bar se trouvant dans un sous-sol. Les garçons sont habillés normalement et ont, pour la plupart un kangourou ou un imperméable. Les filles sont toutefois habillées plutôt en genre « soirée », avec camisole et minijupe. Elles ont l'air frigorifiées sous la pluie, mais n'en font pas de cas. Elles fument en grelottant. On aperçoit Nino et ses amis dans la file et, un peu plus en avant, Jennifer est là avec ses amies.

#### 15 INT. SALON DES GAULIN - SOIR

Jessica est assise sur un divan et lit un livre, tandis que Tommy est assis sur l'autre divan et écoute la télévision. L'émission ne semble pas l'intéresser et il jette fréquemment un œil sur sa sœur. Tommy pense que sa sœur ne le voit pas faire.

JESSICA

Quoi ? J'ai une crotte de nez ?

TOMMY

Ha ha !

Jessica regarde la télévision quelques secondes pendant que Tommy regarde encore sa sœur comme s'il essayait de la déchiffrer. Le silence entre eux est confortable.

TOMMY

Qu'est-ce que tu lis ?

JESSICA (regardant la couverture de son livre)

Ah, rien...

TOMMY

Ben, là, c'est pas rien, t'as un livre dans les mains.

JESSICA (souriant en coin)

Goethe (elle prononce Go-ette). Ça s'appelle *Les souffrances du jeunes Werther* (le « w » est prononcé à la française).

TOMMY

C'est-tu bon ?

JESSICA

Pas vraiment.

TOMMY

Pourquoi tu le lis d'abord ?

JESSICA

Y a un intervenant de Tel-Jeune qui est venu nous parler l'autre jour dans le cours. Pis y a parlé de l'effet Werther. Je me demandais c'était quoi.

TOMMY

Pis c'est quoi ?

JESSICA

C'est quand y a un jeune qui se tue pis que ses amis le font après lui, genre.

TOMMY

Tu veux dire un suicide ?

JESSICA

Oui.

TOMMY

Ok. Fait que j'imagine que le gars là-dedans y se tue ?

JESSICA

Ouin.

TOMMY

Pourquoi ?

JESSICA

À cause d'une fille. Y est *full* amoureux d'elle, mais elle, elle est en aime un autre. Ben, elle l'aime pas vraiment...mais oui elle l'aime, mais c'est comme un mariage arrangé sauf que le gars est quand même *nice*.

TOMMY

Fait que Wer-truc *catch* qu'y a aucune chance contre ce gars-là pis y se tue ?

JESSICA

Ouin.

TOMMY

Pis là tous ses chums se tuent après lui ?

JESSICA

Non. Ça, c'est plus arrivé comme dans la réalité. Le monde qui lisait le livre se tuait après.

TOMMY

Ben, là ! Y avait-tu une malédiction ?

JESSICA

Je sais pas. Peut-être.

Tommy se tait quelques secondes et réfléchit. Jessica réalise qu'elle vient de créer un petit malaise avec sa réponse et replonge dans son livre. Tommy hoche la tête comme s'il n'avait pas saisi le second degré de l'affirmation de Jessica et il retourne à la télévision, songeur. Le téléphone sonne et Tommy s'en empare rapidement.

TOMMY

Allô ? Salut, Dan...

Tommy regarde le cadran numérique sur un meuble d'un air inquiet. Il est près de 23 h.

#### 16 INT. BAR CLANDESTIN (LE COCO) - SOIR

Le bar se situe dans un sous-sol d'immeuble commercial. Les plafonds sont bas et il n'y a pas de fenêtres. L'éclairage est tamisé, mais des flashes de néons illuminent l'endroit par intermittences, ce qui nous permet de voir qu'il s'agit vraiment plus d'une cave que d'un bar. La place est bondée de jeunes qui dansent et d'autres qui sont assis à des tables de patio en plastique blanc. Dans un coin, près de l'entrée, deux hommes sont assis à une table et font face à la salle. Des caisses de bières sont étalées à côté d'eux et sur la table aussi. Ils ont les bras croisés et ne parlent pas. Un autre homme est debout, le dos appuyé contre le mur, près de la porte de sortie. Nino est assis à une table avec Justin et Sam. Ils ne parlent pas et n'ont pas vraiment l'air d'avoir du plaisir. Justin et Sam textent la tête baissée et Nino est particulièrement attentif aux mouvements de Jennifer, qui se trouve sur le plancher de danse. Justin lève la tête et tape sur l'épaule de Nino.

JUSTIN

Chriss, va la voir à place de baver comme un épais !

NINO

Hein ? De quoi tu parles, *man* !

JUSTIN

En tout cas, si tu y vas pas, quelqu'un va l'faire à ta place.

Justin finit sa phrase en haussant les sourcils et en pointant Jennifer du regard. Nino lève les yeux et aperçoit Antonin qui s'est frayé un chemin jusqu'à Jennifer et qui lui parle dans le creux de l'oreille. Nino se lève prestement de sa chaise, mais il réalise tout de suite le ridicule de sa réaction. Il ne sait pas quoi faire. Il regarde autour de lui et se rassoit, défait. Il continue à regarder les deux jeunes. Jennifer a arrêté de danser pour écouter Antonin. Elle rit franchement, la tête renversée. Elle jette rapidement un œil sur son cellulaire, mais choisit d'ignorer l'appel entrant.

NINO

Quoi, osti ? Y est même pas drôle, ce gars-là !

SAM

Ben, Anto a quand même un sale sens de l'humour, Nino...

Nino se tourne vers Sam arborant toujours son air fâché, mais on voit dans ses yeux qu'il réalise que Sam a raison. Ses yeux redeviennent vides.

SAM

Pis toutes les filles le trouvent beau.

NINO

Eille ! J'm'en crisse ! Pourquoi tu m'dis ça ? C'est quoi ? Tu le trouves beau toi 'si ?  
Manges-y donc la graine, osti d'tapette !

Nino se lève avec fracas et des têtes se retournent vers lui, mais le bruit de la musique couvre la majeure partie de sa colère. C'est Antonin qui attire l'attention en arrière-plan et qui soulève la foule avec des mouvements de danse bien exécutés. Nino se dirige vers la sortie sous les regards interloqués de ses amis et l'œil surveillant de l'homme debout près de la sortie. Les hommes assis à la table où se trouvent les caisses de bières observent ce qui se passe sur la piste de danse d'un air agacé.

## 17 INT. DEUXIÈME ÉTAGE CHEZ LES GAULIN - SOIR

Tommy regarde sa montre avec l'éclairage « Indiglo ». Il est 23h30. On comprend que Jennifer n'est toujours pas rentrée. Il s'avance jusqu'à la porte entrouverte de la chambre de Jennifer et Jessica. Il risque un coup d'œil à l'intérieur. Jessica dort à poings fermés. Il recule tranquillement et se dirige vers l'escalier sur la pointe des pieds.

## 18 EXT. MAISON DES GAULIN - SOIR

Tommy s'empare de son vélo et file à toute vitesse hors de la cour.

## 19 EXT. RUE DU CENTRE-VILLE - SOIR

Danny fume nerveusement une cigarette en attendant Tommy. Il l'aperçoit enfin sur son vélo à l'autre bout de la rue. Il jette sa cigarette furieusement et lève les bras dans les airs, comme pour dire « enfin ! ». Tommy met quelques secondes à le rejoindre.

DANNY

Chriss, y était temps ! Faut pas faire niaiser c'monde-là, Tom.

TOMMY

'Scuse-moé. J'me suis endormi devant la télé.

DANNY

Envoye, grouille-toé.

Tommy finit d'attacher son cadenas autour d'un arbre pendant que Danny s'est déjà engouffré dans une cage d'escalier.

DANNY

Jen est revenue à la maison ?

TOMMY (faiblement)

Oui...

## 20 INT. GALERIE FERMÉE DE L'APPARTEMENT DU REVENDEUR - SOIR

Danny cogne à la porte. Il ne tient pas en place. Il penche la tête pour être sûr qu'on le reconnaisse par la fenêtre. Tommy est bien en place, mais on le sent nerveux aussi. La porte



s'ouvre et les deux frères entrent. Danny, familier, tend la main à quelqu'un qui est situé hors champ.

DANNY

Salut, *man*! Ça *feel* ?

21 INT. APPARTEMENT DU REVENDEUR - SOIR

L'appartement est enfumé et un peu en désordre. Une musique trip-hop douce fait office de trame sonore. Deux hommes dans la trentaine et un plus vieux, près de la soixantaine, sont déjà assis à la table de la cuisine. Derrière eux, dans le salon, un homme dort torse nu sur un divan, une fille en sous-vêtements couchée pardessus lui. Ils sont visiblement sous l'effet de drogues. À la table. Un des hommes est en train de rouler des cigarettes. Un autre pèse de la marijuana à l'aide d'une petite balance et place ensuite les quantités dans des petits sachets. Le dernier homme, plus classe, mieux habillé que les autres, est en train de texter sur son téléphone. C'est CONRAD, fin cinquantaine. L'homme qui a ouvert à Tommy et Danny, DOM, trente ans, apparaît dans la cuisine avec les invités derrière lui.

DOM

Conrad...

L'hôte s'écarte pour montrer que Tommy et Danny sont arrivés. Conrad lève les yeux et sourit. Il désigne une chaise devant lui. C'est Danny qui s'assoit.

DANNY (toujours familier)

Salut, *man* !

Conrad hoche la tête en pinçant les lèvres un peu.

CONRAD

Qu'est-ce que je peux faire pour vous, les gars ?

DANNY

Ben, ce que j'ai parlé à Sergio tantôt, là...j'pensais qu'y te l'avait dit.

SERGIO, trentaine, qui roule des cigarettes, lève la tête, mais ne parle pas.

CONRAD

Oui, oui, je sais. Je veux juste te l'entendre dire.

DANNY (peu sûr)

Ben, on veut un demi-kilo.

CONRAD

De quoi ?

DANNY

Du *weed*...

CONRAD

Ah ! « Du *weed* ». Parce que j'ai plein d'affaires ici, hein !

Conrad se lève et va fouiller dans un sac de sport près du mur. Il en sort cinq sacs de congélation de type « ziploc ». Il revient à la table et sans s'asseoir, il lance un à un les sacs sur la table, en s'arrêtant à trois.

CONRAD (songeur)

Trois, ça va faire pour tout de suite. Vous avez l'argent ?

Danny fouille dans sa poche et tend une liasse de billets à Conrad. Tommy fait de même. Conrad les saisit et compte l'argent. Après s'être exécuté, il sourit et s'assoit. Il joint les mains ensemble avant de parler.

CONRAD (à Tommy)

C'est quoi ton nom ?

TOMMY

Tommy.

CONRAD

Danny, c'est ton frère. C'est ça ?

TOMMY

Oui.

CONRAD

Christ qui ressemble à son père. C'était vraiment un bon gars, votre père. Vraiment *sharp*. Y avait des valeurs...

Danny hoche la tête, mais Tommy reste de marbre. Conrad est plongé dans ses souvenirs un bref instant.

CONRAD

Pis là, Tommy, c'est pour toi ça, si je comprends ben ?

TOMMY

Oui.

CONRAD

Ok. Pis combien tu penses que je vends ça, moi, un demi de pot ?

TOMMY

Ben., Je sais pas. 1000, j'imagine.

CONRAD

Je le fais à 800. J'en ai beaucoup, pis c'est pas le meilleur. C'est dommage, mais c'est de même. Je tiens à mon nom, fait que je fourre pas personne, je le vends moins cher que d'habitude.

Tommy hoche la tête ; Danny blêmit.

CONRAD

D'après toi, ton frère sais-tu ce genre de choses-là ? Si y se tient avec Sergio pis qu'y prend rendez-vous avec moi, y sait-tu que je vends 200 piasses moins cher que la normale ?

Tommy hausse les épaules.

CONRAD

Moi, je pense que ton frère le sait. En tout cas, les 300 piasses qu'y vient de me donner me le prouvent. Si je l'additionne à ton 500, ça fait 800. C'est ben ça, hein ? 5+3...

TOMMY

Oui...

CONRAD

Comme j'ai dit, votre père était vraiment *sharp*. Je penserais pas qu'y aurait osé crosser quelqu'un de sa propre famille...

TOMMY

Je sais pas, je l'ai pas connu...

Conrad hoche la tête. Il s'avance sur la table en y appuyant ses avant-bras. Il regarde Danny en parlant à Tommy.

CONRAD

Tommy, ton frère, c'est un junkie. Y se piquerait dans les yeux si y était moins moumoune.

DANNY

J'suis pas moumoune...

CONRAD (appuyant ses mots et regardant Danny droit dans les yeux)

Ben, pique-toé dans les yeux, d'abord.

Tommy n'a toujours pas bougé. Danny blêmit encore plus. Conrad se renverse dans sa chaise et place ses mains derrière sa tête. La tension diminue d'un cran.

CONRAD

J'peux pas faire c'te *deal*-là avec vous autres, les gars. Vous êtes pas fiables.

Les deux frères restent sans bouger, comme assommés. Dom s'avance vers Danny et le tire par le bras pour l'emmener vers la sortie. Ce dernier le suit sans rien dire. Tommy toise Conrad du regard et avant de leur emboîter le pas, il ramasse les billets de banque laissés sur la table. Conrad le regarde faire, impassible.

TOMMY

Désolé...

Conrad sourit les lèvres pincées en hochant la tête, voulant dire qu'il est désolé lui aussi. Tommy fourre l'argent dans ses poches et va rejoindre son frère qui est déjà sur la galerie.

## 22 EXT. RUE DU CENTRE-VILLE - SOIR

Danny et Tommy émergent de la cage d'escalier. Danny avance nonchalamment sur le trottoir, tandis que Tommy se dirige immédiatement vers le cadenas de son vélo, sans parler.

DANNY

Tom, j'ai pas réussi à avoir plus que trois cents pour le stock que tu m'as donné. Le gars du *pawn shop* était *cheap*...

TOMMY (révolté, à deux pouces du visage de Danny, le pointant du doigt)

Pour moé, p'pa, c't'un trou d'cul, ok ? Y'a laissé m'man dans marde pis y'est parti comme un osti d'sans cœur. C'pas un gars *sharp*, ça. Je l'ai pas connu, pis j'suis ben content !

Tommy pousse violemment son frère et retourne à son vélo, finit de déverrouiller son cadenas et l'enfourche. Danny le regarde partir, encore en déséquilibre et sous le choc de la révélation de Tommy.

FIN DE L'ÉPISODE 3

ET FIN DE L'EXTRAIT

## **Deuxième partie**

*Écrire pour la télévision : suivre le guide... ou pas ?, essai*

### **CHAPITRE 1**

**Les guides de scénarisation ou la clôture des univers infinis**

Si le but premier d'un auteur de guide de scénarisation consiste à donner des conseils à de futurs scénaristes, à suggérer des exercices et des réflexions afin de les amener à enrichir leurs univers et les personnages qui les composent, il n'en demeure pas moins que leurs propos agissent également à titre de balises déterminant ce qui se fait et, surtout, ce qui ne se fait pas dans le domaine télévisuel. Prescriptions et règles peuvent stimuler la créativité, mais elles viennent aussi encadrer cette dernière, voire la freiner. C'est du moins l'hypothèse qui sera explorée ici, à partir d'un corpus de guides rédigés par des Américains, dans un contexte de fiction télévisuelle américaine. Que ce soit en regard du format, de la constitution d'une intrigue, de l'élaboration de personnages et du dialogue, on verra que chaque prescription contenue dans ces guides comporte à la fois un incitatif créatif et un appel aux respects de normes profondément ancrées dans l'imaginaire scénaristique propre à la télésérie américaine.

### **L'épineuse et préalable question du format**

La règle commune veut qu'il existe deux types de formats pour la télévision américaine et la télévision en général : la demi-heure et l'heure.<sup>10</sup> Tout dépendant de la chaîne syntonisée, la demi-heure pourra être pleine ou comporter plutôt vingt-deux à vingt-six minutes selon le nombre de publicités diffusées, et l'heure pourra être pleinement utilisée aussi ou bien réduite entre quarante-trois et cinquante-deux-minutes, encore selon le temps accordé aux publicités.<sup>11</sup> La publicité reste inhérente au medium télévisuel, de sorte que la plupart des séries sur les grands réseaux sont structurées en fonction des désirs des publicitaires. Les scénaristes de la télévision se sont toutefois approprié cette contrainte pour en faire une « alliée », selon leur terme, soit l'« act break »<sup>12</sup>, beaucoup plus révélateur que la pause publicitaire en français.

---

<sup>10</sup> Il existe bien sûr des exceptions, comme lorsqu'il est question de mini-séries dans le cadre desquelles les épisodes peuvent parfois durer une heure trente ou deux heures, par exemple *Sherlock*, produite par la BBC en Angleterre et dont les trois épisodes par saison durent une heure trente.

<sup>11</sup> « Actually, a network or basic cable hour is more like 45 minutes, plus commercial breaks, although pay cable may take the entire time. » (Douglas : 26)

<sup>12</sup> For now, think about what happens every 13 to 15 minutes on a traditional network show. You know: a commercial break. These breaks aren't random; they provide a grid for constructing the episode in which action rises to a cliffhanger or twist [...]. Each of the four segments are "acts" in the same sense as plays

En effet, chaque acte d'un épisode se conçoit en fonction de l'« act break » qui se produit tous les douze à quinze minutes, et doit tenir le spectateur en haleine, afin que ce dernier soit toujours là après les messages des commanditaires. La presque totalité des séries américaines (canadiennes et européennes également) reposent sur cette condition. Ceci dit, les différents scénaristes dont j'ai étudié les manuels proposent quelques façons d'utiliser ces formats et ces contraintes à leur avantage.

La majeure partie du travail d'Ellen Sandler consiste à montrer comment produire un « spec script »<sup>13</sup> qui soit vendeur et, par conséquent, elle insiste beaucoup sur l'importance de respecter le format de la série choisie pour spéculer. C'est dans cet ordre d'idées qu'elle propose une charte pour étudier un nombre maximal d'épisodes de la série afin d'en tirer l'essence structurelle<sup>14</sup>. Sa méthode reste très mathématique, alors qu'elle compte la longueur des scènes en huitièmes de pages (selon elle, le huitième de page est le standard utilisé par les unités de production pour évaluer la longueur des scènes et ainsi prévoir les horaires de tournage). Par exemple, l'acte 1 d'un épisode de *Grey's Anatomy* s'étale sur quatorze pages et cinq huitièmes, pendant seize scènes. En analysant ces seize scènes, on se rend compte que quatre scènes durent un quart de page ; trois scènes, une demi page ; une scène, trois-quarts de page ; deux s'étirent sur une page ; une sur une page et quart ; deux sur une page et demi ; deux autres sur une page et cinq huitièmes ; finalement, une sur une page et sept huitièmes. Elle suggère ensuite d'entrer ces chiffres dans une charte et de répéter le même processus avec d'autres scripts afin de comparer les

---

have real acts rather than the theoretical acts described in analyzing features. At a stage play, at the end of an act the curtain comes down, theatre lights come up, and the audience heads for refreshments or the restrooms. That's the kind of hard act break that occurs in television. Writers plan toward those breaks and use them to build tension. » (Douglas : 27)

<sup>13</sup> La meilleure définition d'un « spec script » est donnée par Joel Anderson Thompson dans « Inside The Room », contribution à l'ouvrage de Linda Venis : « Television writers come from everywhere and have diverse backgrounds. However, there is one common thread among 99.9 percent of them : They wrote scripts for on-air shows for free as part of their goal of writing TV professionally. These non-compensated scripts, based on the characters, structure, setting, tone, style, and format of an existing show, are called “spec scripts”, written with the hope or “speculation” that they will eventually be bought or lead to other paid writing assignments. In addition, the term *spec* can be used as a verb (“I'm going to spec a script”) or as a noun (“The competition is accepting specs”) » (cité dans Venis : 3-4).

<sup>14</sup> Dans un souci d'efficacité, Sandler suggère d'en lire au minimum trois : « If you only have one script as a model, you run the risk of merely imitating the style. You don't want to blindly copy an exact number. That will limit your creativity. Your script may be correct, but it will have a predictable feel. It will be okay, but okay script is not what gets you an interview. [...] Having two scripts to compare is certainly better than reading just one, but you won't get the range you need to write an authentic episode of that show and still have the freedom to be original while staying within the form. Get three. » (Sandler : 31-32)



occurrences et d'en extraire une structure qui servirait de base à l'écriture des scénarios pour cette série. (Sandler : 26-31)

Selon Sandler, il faut trouver ainsi le cadre dans lequel évolue la série : « Finding the range in each category will give you an instinct for how the show is structured, and structure is what makes any television script, drama or comedy, work. (Sandler : 32) L'exercice qu'elle propose semble quelque peu fastidieux en comparaison des méthodes des autres auteurs que nous verrons plus tard, mais l'idée derrière une telle procédure demeure toutefois d'étudier le format de la série choisie avec le plus de précision possible, afin de montrer à ceux qui produiraient la série qu'on peut respecter un format : « The numbers make the style and structure less mysterious and more accessible. Less magical and more doable. If your spec script follows the prevailing patterns, it will read like the real thing. Your reader won't necessary know why, but she will feel that you captured the show » (Sandler : 33), l'objectif étant (d'après tous les manuels étudiés) de démontrer son savoir-faire et surtout sa capacité à être un « caméléon ».

C'est d'emblée ce que suggère Pamela Douglas quand elle insiste sur le fait qu'il existe des règles de format à respecter absolument si un scénariste désire être considéré lorsqu'il envoie un script à une maison de production, dont celle-ci : « An hour show has to fit in an hour. » (Douglas : 26) Elle explique :

Usually, scripts for drama series are between 50 and 60 pages, though a fast-talking show like *The West Wing* sometimes went to 70 pages. On networks that break shows into five acts plus a teaser, writers are stuck with reduced with around 48 pages. [...] the writer needs to know what to trim in dialogue or which action to tighten; or if it runs short, where a new beat could add depth or a twist, not simply padding. (Douglas : 26)

L'auteure propose une grille d'analyse répartie sur quatre actes à l'intérieur desquels on note le nombre de scènes.<sup>15</sup> Elle choisit la structure en quatre actes puisque, pour elle, toutes les séries sont à peu près fondées sur ce chiffre :

On network television commercial breaks occur roughly every 10 to 15 minutes. Dividing 15 minutes into 60 minutes gives you the four acts. Now, an hour drama

---

<sup>15</sup> Contrairement à Sandler, qui compte les scènes en huitièmes de pages, Douglas se contente de mentionner qu'à l'écriture du « spec script », aucune scène ne devrait dépasser les deux pages, pour un maximum de sept scènes par acte (Douglas : 89).

doesn't really run an hour – it's actually less than 50 minutes after commercials. And each act isn't really 15 minutes – more like 12. Dividing 12 into 48 minutes gives you four acts also. (Douglas : 87)

Ce qui peut toutefois se produire, compte tenu du temps toujours plus grand alloué aux publicités, est que les premier et dernier actes peuvent être séparés en deux, mais l'essence demeure :

I suggest you begin with the four acts idea. Then take what used to be the teaser and lengthen it to around ten pages to create a new Act One. [...] Each of the succeeding acts will be shorter than in a four-act plan – roughly ten pages each. In a six-act structure, with acts only around eight pages long, think in terms of Act Six being a tag or the final shoe dropping, or a twist. (Douglas : 87-88)

De telles règles exigent de porter une attention particulière au développement des épisodes. L'écriture dans un tel cadre nécessite une discipline qui relève autant de la mathématique que de la créativité, mais ce n'est qu'en respectant ces barèmes imposés par telle ou telle série, ou telle ou telle chaîne de télévision, qu'un scénariste a des chances de percer. Pour Douglas, ce format (une structure aristotélicienne en trois parties, mais dont la seconde se divise en deux) a fait ses preuves à la télévision américaine depuis des décennies, et la scénariste ne voit pas la nécessité d'en déroger. Il s'agit simplement de l'adapter aux standards télévisuels actuels, ce que croient aussi Julie et David Chambers : « In the *Poetics*, Aristotle stated that a story has “a beginning, a middle, and end. It will thus resemble a living organism in all of its unity.” The old Greek has been right for twenty-five centuries. There is a deeply rooted human hunger for stories, and fans of half-hour comedies are no exception. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 111) En effet, les Chambers, tous deux scénaristes pour *The Simpsons*, s'intéressent à la structure d'un épisode d'une demi-heure typique<sup>16</sup> à la télévision américaine, dans leur contribution à l'ouvrage de Venis.<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Pour la distinction entre une série à multiples caméras et une série à caméra unique, voir Sandler : 113.

<sup>17</sup> Étant donné la nature de la série *Weeds*, qui sera étudiée dans le chapitre suivant, il s'avère nécessaire de se pencher sur le format d'un épisode d'une demi-heure, plus traditionnellement associé à la comédie. Neil Landau, dans *The TV Showrunners's Roadmap* mentionne ceci : « Comedies can be two acts, three acts, or four acts, with or without a teaser and a tag. » (Landau : 172) C'est donc dire que, malgré la contrainte de temps, on peut retrouver sensiblement le même nombre d'actes, qu'il s'agisse de comédie ou de drame. Or, plus loin, il répertorie quelques formats utilisés par différentes séries, et la plupart n'ont que deux actes (*The Big Bang Theory*, *Two and a Half Men*, par exemple) et un épilogue (tag). On pourrait en déduire que l'utilisation d'autres formats demeure possible, mais que le modèle prédominant est la variante à deux actes.

Ceux-ci ne proposent pas de grille analytique précise, comme le font Sandler et Douglas, même s'ils y vont de conseils similaires :

You are trying to clone the DNA of the show [pour lequel un scénariste postule] so you have to [...] see into the underlying structure : its skeleton, musculature, and pulse. How do you do that ? You watch the show – a lot ! » [...] Count how many scenes there are in each episode you view. You want to get an average of how many scenes are in a typical episode. Your outline should be constructed so that the number of scenes is within the show's normal range (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 102-103).

Ils ajoutent : « Time the scenes. This will give you a better sense of the pace of the show. Are there a lot of short scenes, a few longer scenes, or a mix of shorter and longer scenes ? You want to devise a story that flows the way typical episodes do on the series. » (cités dans Venis : 103)

Parce que cet aspect ne concerne qu'indirectement l'écriture, les scénaristes vus ici ne s'arrêtent que très peu au format en tant que tel. Ils en déduisent toutefois que, de façon sous-jacente et extérieure à la création, on doit montrer qu'on sait respecter des contraintes de décors, de budget et de temps :

You're proving you get the format and the flavor of the series – how many acts there are, how many scenes they normally have, what kind of pacing they employ, what story devices they typically use. You're also proving that you understand the limitations of shooting a show in production. Your episode should take place mostly, if not entirely, in the show's regular sets and locations, like a living room, bar, or workplace, and shouldn't include a raft of outside sets [...]. (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 101)

Un peu plus loin, ils précisent de manière bien pragmatique les raisons derrière ces règles : « Why is minimizing the numbers of sets important ? The budget. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 101)

Comme on le prétend souvent dans les guides étudiés ici, la contrainte budgétaire fait partie du décor et, partant, du processus de création même. Dans le guide de Neil Landau, lequel s'adresse aux apprentis « showrunners »<sup>18</sup>, responsables non seulement de

---

<sup>18</sup> Il n'existe pas d'équivalent francophone pour ce terme. Le plus près serait celui de « producteur exécutif ». Les deux termes sont parfois employés similairement par les auteurs : « A showrunner is almost always the head writer and executive producer (EP) of a TV series. [...] Not all EP's are showrunners, but all showrunners are credited as EP's. » (Landau : xvii)

l'écriture d'une série, mais de tous les aspects créatifs et financiers, la question semble encore plus fondamentale.

De fait, Landau s'adresse aux personnes intéressées à devenir « showrunners » et tient pour acquis que son lectorat connaît les bases de la télévision américaine. Cela explique sans doute pourquoi il n'explicite pas longuement les origines du nombre d'actes à la télévision, préférant s'intéresser à des aspects souvent négligés de la scénarisation télévisuelle. Par exemple, la densité et la vraisemblance d'une intrigue peuvent varier grandement en fonction du format, tel que le révèle Robert King, créateur de *The Good Wife* et interviewé par Landau :

The difficulty in network is network tends toward melodrama because there are so many events you have to have happen. The bottom line is no matter how complicated somebody's life is – it would never be as much as happens on a network show. You just get exhausted by the end of the year with how many events have to happen in twenty-two episodes. That's the advantage in cable telling a little more self-contained stories. You can tell a story that is more mimicking reality. (King, cité dans Landau : 51)

Comme on l'a vu plus tôt, il existe une grande différence en fait de qualité et de quantité entre ce qui se diffuse sur le câble et dans les grands réseaux de télévision américains. Le format de douze épisodes est plus généralement associé au « Premium Cable », alors que les séries de type mélodramatique se retrouvent sur les ABN, CBS et NBC, tout étant une question de finances, puisque plus s'étire une programmation, plus elle s'avère susceptible de rapporter des dividendes (j'y reviendrai). Il en résulte, selon Landau, que le type d'épisodes sera différent d'une chaîne à l'autre. Les séries à vingt-deux épisodes par saison sont le plus souvent de type « close-ended », soit à fin close : « The main plotline is set up in the teaser or act 1, complicates in the middle acts, and is resolved by the end of the episode. Viewers can tune in at any time and easily be able to follow the action without a crib sheet explaining all the backstory and mythology. » (Landau : 43) Parmi ces séries, on trouve la catégorie des « procedurals », soit *C.S.I.*, *Criminal Minds*, *House M.D.*, etc. De l'autre côté du spectre, on trouve les séries à fin ouverte (open-ended) : « Multiple plotlines play out over the course of several episodes of the entire season before reaching a cliffhanger type "resolution" which might be the answer

to an extended mystery. » (Landau : 44) Ce type de séries, généralement déclinées en douze épisodes, se voient désignées par le terme « serialized », ce que l'on pourrait traduire par « sérialisées ». Entre les deux, la nouvelle tendance dans les grands réseaux est aux séries semi-sérialisées, où l'intrigue principale se résout en fin d'épisode, mais où les intrigues personnelles et inter-personnelles s'étirent sur un plus grand nombre d'épisodes. *The Good Wife* constitue un exemple de ce type hybride. (Landau : 45) De multiples questions liées au format même d'un scénario entrent donc en ligne de compte lorsqu'on crée une série pour la télévision.

### **La construction de l'intrigue**

On a mentionné l'apport d'Aristote dans la section précédente, alors qu'on observait la structure externe d'un récit. Le paradigme aristotélicien selon lequel tout récit comporterait un début, un milieu et une fin semble un lieu commun de la scénarisation. Il en résulte que les façons d'aborder le format et l'intrigue d'un épisode peuvent parfois se confondre. Aussi, dans la présente section, sera-t-il question de la structure interne d'un épisode, c'est-à-dire le déroulement de l'histoire, du point A au point Z, tout en s'attardant aux péripéties et aux motifs qui en émanent, sans oublier les scènes qui la composent.

Il faut le reconnaître, dans son guide destiné aux scénaristes, Ellen Sandler préconise une démarche qui se veut accessible, mais qui frôle parfois l'infantilisation. Par exemple, elle décline la structure d'une histoire en six points ou onomatopées, sous forme de liste :

1. « Oh » (*Mah Nish Tah Nah*)
2. « The Little Uh Oh ! »
3. « Ouch ! »
4. « The Big Uh Oh ! »
5. « Oh No ! » (*The Twist-a-Roo*)
6. « Ah. » » (Sandler : 92)

Ici, le « Oh ! » agit tel un élément déclencheur ; la phrase « Mah Nish Tah Nah » signifie, en yiddish, « Pourquoi cette nuit ? » et invite le scénariste à s'assurer de la pertinence d'un événement à un moment donné de la vie des protagonistes. « The Little Uh Oh ! » serait l'équivalent d'un point tournant, un fait inattendu qui relancerait l'intrigue. Le moment « Ouch ! » est celui où le personnage principal se trouve le plus dans l'embarras, et précède généralement l'« act break ». Au retour de la pause publicitaire, le même personnage fait face à un « Big Uh Oh ! », c'est-à-dire un obstacle encore plus insurmontable que celui incarné plus tôt au sein du « Ouch ! », obstacle qui compromet la réussite du héros dans sa quête. Le point suivant, « Oh No ! » constitue le point culminant, le moment de confrontation entre le personnage principal et son opposant. Tout ce qui précède dans l'intrigue devrait tendre vers ce point précis. Le « Twist-a-Roo » fait quant à lui référence à une pointe d'ironie qui rendrait l'histoire drôle ou poignante ; ceci peut parfois coïncider avec le moment « Ah. », lequel conclue l'histoire et permet le retour à l'état normal des choses, soit la résolution. En se fondant sur cette structure éprouvée, le scénariste peut ériger n'importe quelle intrigue, même personnelle : « You must find stories that have something about them that is emotionally meaningful to you (that's your original voice), and then transfer that passion to the established character in the world of his or her show (and there's the form). » (Sandler : 48). Il s'agit, pour Sandler, de la seule façon de prétendre à l'originalité : « What makes a story original is not the theme – there are only so many themes, so they're going to be in constant circulation – but the specific way you choose to illustrate your theme. That comes from you, your observations and your life. » (Sandler : 48-49) Les notions d'intrigue et de thème, voire de motif, restent très peu abordées par elle, car elles relèveraient surtout du lien profond qui les unit au scénariste.

La composition d'une intrigue, dans ce cadre, semble réduite à sa plus simple expression. Il en va de même pour la construction d'une scène, méthode que Sandler résume en trois points : « Set up », « Power Switch », « Arrow » (Sandler : 118). Le « set up » ou l'amorce, arrive en premier lieu et concerne le début de la scène : pourquoi aujourd'hui, pourquoi à ce moment-là ? (Mah Nish Tah Nah). L'expression « power switch » fait référence à un mouvement pivotant, à un retournement des forces au milieu de la scène : « If the scene starts with your character in control, something has to happen that shifts her off balance by the end. Conversely, if she comes into a scene upset, she ends with

some satisfaction. » (Sandler : 119) Et « the arrow », à la fin, consiste en ce qui devrait introduire une nouvelle scène, en procurant au spectateur le désir d'en savoir plus. À cet égard, Sandler propose un exercice d'observation de « la balance du pouvoir » entre personnages, question de s'assurer que la tension oscille d'un côté à l'autre, de scène en scène. Or, Sandler reste la seule auteure de guide consultée s'avérant aussi précise dans ses indications, et qui utilise un modèle clair pour tous les procédés scripturaux qu'elle convoque.

Douglas expose une méthode assez similaire à celle proposée par Sandler, dans une section de son ouvrage qu'elle intitule « Breaking Your Stories », bien que les étapes n'apparaissent pas nécessairement dans le même ordre. Ainsi, après un préambule sur la façon de trouver une histoire à conter<sup>19</sup>, en accordant de l'importance à la capacité d'un scénariste à mettre un peu de lui-même dans une intrigue, Douglas s'investit dans l'écriture « théorique » d'un scénario. Elle fait tout d'abord référence à l'expression « Breaking Stories », laquelle revient dans tous les guides vus ici, en expliquant qu'il s'agit de l'étape où l'on structure l'épisode en fonction des pauses publicitaires : « [Breaking a story] means identifying the main turning points. On network TV it involves structuring the episode so strong cliffhangers occur at the act breaks and the story engine runs all the way from the inciting incident in the Teaser (or the beginning of Act One) to the resolution in Act Four or Five. »<sup>20</sup> (Douglas : 159) Mais avant d'arriver à un tel processus, Douglas insiste sur deux points :

1. La crédibilité de l'histoire : les gestes et les paroles des personnages suivent-elles naturellement le conflit ?
2. L'engagement émotif : le téléspectateur va-t-il se soucier ou non du sort des personnages ?

Dans la mesure où le scénariste croit que son histoire passe un tel test, il peut ensuite s'attaquer aux piquets de tente (*tent poles*) : « The easiest [tent pole] may be your opening because the event that propels the episode is often what attracted you. » (Douglas : 160) Il

---

<sup>19</sup>« Whether you're setting out to write a spec script or you're on a staff vying for an episode assignment, you'll need to choose subjects which (1) fit the medium, (2) complement the specific show, (3) contain events that will play on screen, and (4) express your unique experience or fresh insights. » (Douglas : 157)

<sup>20</sup> Nous verrons plus tard avec Neil Landau que la structuration selon les « act breaks » reste si imprégnées dans l'imaginaire des créateurs qu'on s'en sert même sur les chaînes sans publicités.

resterait alors à décider comment amener l'incident par le biais du protagoniste, un personnage secondaire ou un événement extérieur. Le second « piquet de tente » le plus facile à poser, est « [...] probably the ending. When you chose this subject the final outcome might have been inherent. [...] Your challenge is how to arrive at that ending through the main character's process of discovery or growth [...] » (Douglas : 160) Il semble donc qu'il faille y aller des événements les plus évidents en premier, soit ce qui a incité le scénariste à s'intéresser à une histoire donnée. Douglas ne perd d'ailleurs jamais de vue l'importance de l'intérêt d'un scénariste pour sa propre intrigue. Elle enchaîne ensuite avec le troisième « piquet » : « The third tent pole occurs at the end of Act Three. It's the "worst case." Remember, in drama, the worst event is whatever opposes the protagonist's goal [...] » (Douglas : 160-161). Cette prescription ressemble à celle que Sandler nomme le « Big Uh Oh ! », soit le doute quant au succès du héros dans sa quête. Il s'agit d'un moment de suspense crucial, avant la seconde partie de l'épisode, avant l'acte 3. Dès lors, le travail du scénariste consiste à remonter le cours des événements ayant permis d'en arriver là, en n'oubliant pas les « cliffhangers » des actes 1 et 2 : « When you know the Act Three "worst case" you've nearly solved your basic structure because you can begin figuring backward to how your characters arrived at this crisis. Even if you can't fill no more than one or two beats prior to the act break, you'll begin to feel the progression. » (Douglas : 161) Finalement, il reste l'acte 4 ou 5, qui demeure « pure résolution » (Douglas : 161), c'est-à-dire un retour à la normale.

Du coup, Douglas ne se questionne pas tant sur la structure d'une scène, mais plutôt sur ce que cette dernière devrait contenir : « A dramatic scene is the essential building block of storytelling on screen and should have a complete dramatic structure. That means each scene has a motivated protagonist who wants something and drives the action to get it through conflict with an opposition, usually an equally motivated antagonist. » (Douglas : 84) On comprend donc qu'il n'y a pas de méthode chez elle, mais des principes généraux sans lesquels une scène demeurerait incomplète.

Les paramètres proposés par Pamela Douglas, à l'instar de ceux offerts par Ellen Sandler, semblent extrêmement simples à appliquer. La façon d'élaborer une intrigue pour le petit écran n'occupe en fait que quatre ou cinq pages dans un guide qui en contient plus



de deux cent quatre-vingt. De fait, Douglas met davantage l'accent sur ce qui entoure l'écriture du scénario comme telle : la formulation d'une idée, la rédaction d'un résumé, d'un synopsis et la façon de concevoir un « pitch » de vente pour le rendu final.

En revanche, Julie et David Chambers introduisent véritablement l'apprenti-scénariste à la façon d'écrire une histoire. Ils y viennent, en fait, tout de suite après avoir parlé des formats que peut prendre un épisode, en partant du général vers le particulier. Tous deux définissent d'emblée ce qu'il faut entendre par « intrigue », en rappelant au scénariste qu'il doit se demander à qui appartient celle-ci, puisqu'elle ira de pair avec les personnages qui l'incarneront :

What did you notice about each of the classic comedy stories we just ran through ? For one thing, they conform to the basic necessities of all stories : A lead character decides to pursue a goal and then encounters multiple obstacles along the way. The lead character's actions drive the events, and the lead is who the story is really about. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 110)

Les Chambers abordent la série télé du point de vue de la comédie et, du coup, leur façon de concevoir le développement d'une histoire en reste teintée. Dans la comédie, même de situation, tout passe par les personnages. Néanmoins certains points de repères généraux se dégagent de leur propos.

Au départ, il convient d'identifier une prémisse qui pourra se métamorphoser en événement perturbateur, lequel conduira au cœur du récit : « Your first order of business is to create an event that upsets the balance of the world, for good or ill ». (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 111) Une fois la prémisse trouvée, il faut imaginer une façon de faire avancer l'histoire : « In short, create its beginning, middle, and end, [...] and be sure the action rises in the middle. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 111) En utilisant l'exemple d'un épisode de *Parks and Recreation*, le duo expose la nécessité d'augmenter l'intensité de l'action, émotivement parlant : « Suppose Leslie proposed the tax and it passed without any trouble. She sets a goal and meets it ; hooray for her. But there is no story, so the main character needs to encounter some resistance to her idea [...] » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 111) On réitère ainsi l'idée voulant que le

conflit soit à la base de toute intrigue, qu'il n'y a pas d'histoire sans obstacles, une assertion aussi ancienne que la *Poétique* d'Aristote. Une comédie d'une demi-heure ne comporte qu'un ou deux obstacles, mais une série d'une heure peut et doit en receler trois ou quatre<sup>21</sup>.

En outre, le scénariste doit s'assurer qu'il fait avancer l'histoire morceau par morceau. Aucune scène ne peut exister en dehors des autres : « Professional writers have no qualms about getting rid of scenes if they slow down the story. You must do the same. Maybe there's a scene with a couple of funny jokes you love, but if it doesn't move your story ahead, cut it. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 112) La dernière préoccupation du scénariste, mais non la moindre, consiste à tout ramasser, à créer une unité narrative en s'assurant que les cases suivantes sont remplies :

As you look ahead to putting together your outline, make sure each story in it has these necessary plot points, the events that push the story forward : an inciting incident, a character making a plan, the plan running into an obstacle, the character trying to come up with a new plan or making a clear decision, some further obstacles or indecision, and then finally resolution – that is, a satisfying ending. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 113)

Et cette fin, les Chambers s'inspirant d'Aristote, doit être à la fois étonnante et inévitable. Plus loin, le duo de scénaristes mentionne aussi qu'il demeure important de ne pas perdre de vue le lien sentimental unissant le spectateur à la série, pas plus que la logique sans laquelle le spectateur risquerait de perdre tout intérêt pour l'histoire.

Enfin, les Chambers considèrent qu'il demeure indispensable d'équilibrer les actes et de faire en sorte que la dernière scène de chacun soit toujours d'une plus grande intensité : « Does your act break pop ? Ideally, each act break is a cliffhanger and a big joke. [...] Why ? Because the show goes to a string of commercials out of an act break. Viewers can change the channel, and often do [...] You want them to be sure to change the channel back. » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 134) Par conséquent, il reste impératif

---

<sup>21</sup> In an hour-long show or a movie, there would probably be further complications. But in television comedy, you only have twenty-one minutes and change of story time to work with, and here's how this Parks and Recreation episode goes [...] » (Chambers et Chambers, cités dans Venis : 112). Voir aussi la citation sur la structure d'un scénario dans cette même page, pour appuyer le fait qu'un épisode d'une demi-heure comporte généralement deux obstacles.) Certains auteurs parlent aussi de ralentisseurs d'action (cf. Isabelle Raynauld, *Lire et écrire un scénario*).

de capter l'attention du spectateur par le biais de péripéties bien conçues, puisque les pauses publicitaires semblent jouer contre les scénaristes.

Pour sa part, en conclusion de son chapitre sur la création d'une histoire, Neil Landau y va de la suggestion suivante : « When writing a pilot for a sitcom or one-hour drama, I advise you to study current, successful series that have the same tone, rhythm, and pacing that you'd like your series to have – and study the structure. Does it use a teaser ? How many act breaks ? How many scenes per act ? Is there a tag or epilogue ? » (Landau : 174) Serait-ce que le secret de la construction d'une bonne intrigue résiderait dans l'imitation, voire l'émulation ? Peut-être pas tout à fait, étant donné l'impératif d'originalité qui revient dans chaque guide, mais la capacité de se positionner dans un cadre qui a fait ses preuves, assurément. Le fait que Landau suggère de s'appuyer sur des œuvres existantes explique peut-être que les pages qui précèdent la conclusion de son guide n'identifient que quelques grandes lignes de conduite, sans trop les expliciter.

L'auteur parle lui aussi de « tentpoles », « which are teasers, act breaks, and tags (a very brief scene/sequence at the end of the episode). » (Landau : 172) Il explique ensuite leur teneur dans les paragraphes subséquents :

The teaser sets up the hook. The first act establishes the problem that the main characters will face. In the middle acts, the problem complicates, the stakes intensify, and the solution seems impossible. In the final act, the story reaches its climax and resolves. The tag is an epilogue that puts the button on the episode. It may be a runner that pays off, or it could be a cliffhanger that services the franchise or the B story. » (Landau : 172)

Par la suite, Landau exemplifie sa démonstration à l'aide d'un épisode de *Breaking Bad*. Bien que cette illustration serve à concrétiser les concepts évoqués précédemment, il n'en demeure pas moins que la section du guide dévolue à la construction d'intrigues s'avère assez mince.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> C'est peut-être en raison de la structure du guide lui-même : Landau expose toujours sa théorie pendant quelques pages, pour ensuite l'appliquer à un cas de figure, un épisode x d'une série donnée, et il va ensuite à l'entrevue avec un *showrunner* qui a connu du succès. On trouve néanmoins beaucoup de réponses du côté des entrevues, par exemple dans celle qui suit le chapitre que l'on vient d'étudier, où Neil Landau parle avec Glen Mazzara, *showrunner* de *The Walking Dead*, au sujet des « tentpoles » qui devraient mener à l'écriture d'un résumé : « I can work off of two or three words per beat. For example, "Rick kills Shane". I don't need to flesh that out. All script problems, for me on *The Walking Dead*, come down to structure problems. But if

Fait étonnant, et déstabilisant pour l'apprenti-scénariste, Landau se voit souvent contredit par les praticiens qu'il interviewe. Celui-ci accorde beaucoup d'importance à la thématique d'un épisode. Pour lui, le thème sert de ciment à un épisode : « Theme is a central idea expressed through action. It can add dimension and resonance. In episode television, theme is the glue that holds multiple, and sometimes divergent, storylines together. Theme is what the story is really about. Not just a series of events, but some kind of underlying universal truth about life. » (Landau : 185) L'auteur y consacre même un chapitre complet, et revient constamment à la question dans ses entrevues.

Il se voit toutefois contredit par Chip Johannessen, producteur exécutif de *Homeland*, lequel parle des problèmes liés à l'écriture de la série : « I would hear a lot about themes, and at one point I got so frustrated that I actually instituted a no metaphors rule in the writer's room. Because everyone came up with metaphors and nobody came up with an actual story. [...] It's not an ideal. To me, imposing theme is just a bunch of bullshit » (Johannessen, cité dans Landau : 192) Les conceptions de Johannessen rejoignent un peu celles de Sandler, en ce qu'il croit que le thème doit émerger de l'histoire et non l'inverse, alors que Landau suggère que le thème devrait toujours englober un épisode au complet, pour le consolider. Dans ce cas précis, un apprenti-scénariste qui chercherait une méthode pour la conception d'un thème resterait sur son appétit, mais les nuances apportées par les invités de Landau ne sont pas à négliger.

Je me dois de mentionner que plusieurs rédacteurs de manuels de scénarisation télévisuelle parlent d'intrigues tripartites, c'est-à-dire divisées en A, B et C. Jusqu'ici, on a vu l'intrigue tel un seul récit dont les événements se succèdent pour former un tout. Or, la réalité est que dans une demi-heure de sitcom, il y a parfois une à deux sous-intrigues et, dans une heure, comme dans *The Wire*, il peut y en avoir jusqu'à dix. Sandler dit assez peu de choses à ce sujet, sinon que ces sous-intrigues ne doivent jamais porter ombrage à celle initiale : « The « A » story is more important, and you want it to carry the scene. Putting « B » story elements after the « A » story will feel anticlimatic and stuck on [en vue de l'« act break »] (Sandler : 120 ). Douglas, quant à elle, les décrit comme suit : « The largest

---

the structure is right and you start in a linear fashion, I have confidence in the writing staff that we can execute it. » (Mazzara, cité dans Landau : 179)

(or more resonant) story is called “A”. The second most important story is “B”. And the third “C” story is sometimes comic relief in an otherwise serious show, or may be a “runner”, such as recurring incident or character issue. » (Douglas : 84-85) Elle mentionne ensuite qu’il ne s’agit que d’un modèle, que les intrigues A et B peuvent être égales en longueur, et la C, absente ou « a seed beginning a major arc in subsequent episodes [...] » (Douglas : 85) Le scénariste utiliserait ses histoires comme bon lui semble, mais toujours en vue de tenir le public en haleine.

Du côté de Linda Venis, on se questionne surtout sur la façon d’ordonner les histoires dans un scénario, de sorte que l’action coule naturellement :

A rule of thumb as you’re putting the scenes in order is that you don’t want to put together back-to-back scenes from the B story or the C story. You can have two or three straight scenes from the A story, but if you’re running together scenes from the secondary stories, unless it’s for an explicit comic purpose that can be done no other way, the episode will feel out of balance. (Venis : 115)

Pour finir, Landau se penche plus avant sur la question, en expliquant de façon concise ce que contiennent ces histoires : « The A story primarily services the central concept of the series – known as the franchise. [...] The franchise also serves as the signature – or « sweet spot » - of the series, and offers the most possible evolving plotlines from episode to episode. » (Landau : 69) Comme on le voit, cette dernière définition rejoint celle de Douglas. Elle précise non seulement qu’il s’agit de l’histoire la plus importante, mais aussi de celle qui représente la série en tant que telle. Landau poursuit : « [...] The B story is usually a personal story, with more internalized, emotional stakes. The B story serves to make the main character relatable and vulnerable. » (Landau : 169)<sup>23</sup>

Il mentionne aussi les « runners », à l’instar de Douglas, un tel segment d’intrigue consistant en ceci : « [...] a semi-trivial conflict that’s secondary to the franchise, a personal story involving the supporting characters, or a running gag. » (Landau : 170) Ce que Landau considère comme étant un « runner », donc, pourrait parfaitement être une histoire B selon la conception de Douglas. Apparemment, il n’y a pas de consensus sur cet aspect

---

<sup>23</sup> Il semble toutefois y avoir une ambiguïté ici, puisque Landau parle de l’histoire B comme si elle devait toujours servir l’histoire A, alors que, souvent, l’histoire B concerne d’autres personnages de la série. Il l’aborde de ce point de vue, en tout cas, et ne fait pas mention de l’autre possibilité.

de la scénarisation, mais il n'en demeure pas moins que les sous-intrigues B et C ne doivent pas nuire à l'intrigue A et, si possible, viendraient plutôt en appui à l'intrigue principale. Notons aussi que Douglas, comme Landau, considère que des intrigues A, B et C bien figiolées devraient permettre l'émergence d'une thématique ou de motifs unissant les trois récits : « [...] The stories are sometimes interwoven, sometimes blended, sometimes juxtaposed. Clearly, in style and tone they are part of the same show, and you might find a theme linking all the stories within an episode. » (Douglas : 84)

### **Personnages et dialogues**

Eu égard à la nature du médium télévisuel, on ne saurait faire l'économie des notions de personnage et de dialogue, puisque ces derniers s'y érigent en vecteurs d'information.<sup>24</sup> Or, une question revient souvent dans les guides que j'ai consultés : qu'est-ce qui importe le plus ? Le personnage ou l'histoire ? Sandler répond « le personnage » sans hésiter : « Don't plot the story for your character. Allow your character to reach for what he wants. Let him go after himself. You follow, you witness, and write down what he does. [...] By allowing your character to lead you instead of the other way around, you will be less manipulative. » (Sandler : 80) Une telle posture, « moins manipulatrice », vise à conférer plus de naturel au personnage. Les motivations de ce dernier doivent lui appartenir en propre et non découler d'événements extérieurs. Du coup, le personnage agit au lieu de subir.

Sandler parle également de la nécessité pour tout personnage, surtout le protagoniste, de s'engager au plan émotif : « A good way to allow your character to lead is to discover plot points through emotional action. What makes a character do what she does ? The motivations, the expectations, and the compensating behavior when things don't

---

<sup>24</sup> En entrevue avec Pamela Douglas, David Simon, créateur de *The Wire*, mentionne qu'il voulait que sa série soit à propos de l'économie et de la sociologie de la ville de Baltimore. Douglas suggère ensuite que la force de la série résidait aussi dans la profondeur des personnages. Sur ce, Douglas suggère : « You don't think of it being about the characters ? » Simon répond : « No. But people misunderstand that. It doesn't suggest that as a writer you're not obligated to write good characters and sustain good characters. Your characters are your tools to tell a story. They have to stay sharp. You can't build a house with a bad toolbox. » (Douglas : 185)

go as planned. You must be true to the character, yet find things that the character has not done before. » (Sandler : 81) On a donc un défi précis à relever : comment assurer la cohérence du personnage tout en lui faisant explorer sans cesse de nouvelles voies ? Elle ajoute :

Keep in mind that it's not enough for your character to feel something, no matter how deeply. Those feelings must make your character do something. Your job as a writer is to identify what your character feels and then translate your character's feeling into actions. What your character does because of his emotion is what will convey to the audience what the character is feeling. (Sandler : 81)

Émotion et action vont ainsi de pair, de sorte que le personnage et l'intrigue s'entretiennent mutuellement jusqu'à la résolution. Sandler va jusqu'à suggérer de s'inspirer de soi-même pour concevoir les réactions des personnages, c'est-à-dire ne pas se demander ce que l'on ferait, mais ce que l'on fait vraiment dans une situation donnée. (Sandler : 81) Dans le même ordre d'idées, elle recommande d'utiliser des verbes actifs pour décrire les émotions d'un personnage, puisqu'on ne peut pas voir les pensées d'un personnage à l'écran.

Par ailleurs, toujours dans le but de faire progresser l'intrigue par le biais du protagoniste, Sandler déclare : « Have you got another character stepping in and solving the problem or the case ? If your Lead is not resolving your story, you must restructure your story so that she does. » (Sandler : 103) Enfin, pour que les personnages ne restent pas que de simples moteurs de l'intrigue, elle juge nécessaire, si possible, d'approfondir leur psychologie, en leur confiant quelque chose d'urgent à faire, de manière à ce qu'ils n'aient pas l'air d'attendre que quelque chose arrive ou, encore, de doter leurs répliques d'une grande portée : « When you are writing dialogue that has to convey essential facts, add dimension by giving your characters an inner life that is revealed by means of small but telling ways. Your script will feel fresher and more alive. » (Sandler : 136)

Bien que le dialogue serve surtout à véhiculer des informations indispensables, il faut néanmoins s'assurer que celui-ci ne se résume pas à un exposé des faits : « I call this kind of dialogue a delivery from th Exposition Truck. I can almost hear it [...] getting ready to dump a load of exposition right in the middle of your scene. [...] It's not

necessarily wrong. [...] But for your spec script you really should do better. » (Sandler : 130) Sandler enchaîne avec quelques moyens d'éviter cet écueil : fournir de l'information par le biais d'une blague ; conférer un affect au personnage livrant l'information ; répéter l'information plus tard, dans une scène plus stratégique ; laisser l'information de côté ; plutôt que de faire appel à la remémoration d'un personnage, faire en sorte que ce soit la première fois que l'information lui parvienne ; rendre ardue la transmission d'une information d'un personnage à un autre, soit en raison d'obstacles externes (accident, communications coupées), d'une grande pudeur ou de la peur face aux réactions de l'autre. (Sandler : 130-132) Bref, il s'agit d'inventer une vie intérieure riche pour les personnages, afin qu'ils dépassent le statut de pantins de l'intrigue.

Lors de la réécriture du scénario en vue d'une version finale, Sandler propose d'autres façons de donner plus de mordant au dialogue : insérer des répliques inattendues ; faire mentir les personnages (pour une bonne raison) ; ne pas exposer les événements en ordre chronologique (débuter avec le moment fort, et expliciter par la suite) ; exploiter l'évitement ; utiliser des expressions idiosyncratiques illustrant le tempérament d'un personnage ; éviter d'utiliser les noms des personnages (s'ils se connaissent, ils n'ont pas besoin de s'interpeler ainsi). En somme, pour Sandler, rythmer le récit et approfondir la psychologie des personnages, psychologie qu'on prendra soin de révéler peu à peu, ne peut que servir l'intrigue.

Dans son ouvrage, Pamela Douglas fait quant à elle assez peu de cas de la création de personnages, probablement parce que son guide concerne surtout la création d'un « spec script »<sup>25</sup> et que, dans un tel cas, il n'y a pas de personnages à créer puisqu'ils ont déjà été conçus. Elle invite néanmoins l'apprenti-scénariste à respecter la voix et les caractéristiques de ceux-ci car, dit-elle : « Characters exist beyond what is written, with larger lives than fit on film. They'll talk to you. You merely have to listen. [...] Working writers have to hear voices. » (Douglas : 155) Douglas suggère ainsi que la tonalité d'un personnage peut parfois rester difficile à saisir, comme s'il avait une vie en dehors de la fiction et qu'il fallait attendre qu'il se manifeste de lui-même. Selon elle, on peut toutefois procéder autrement : « I've had the chance to learn from a few great writer-producers who

---

<sup>25</sup> Cf. note 4 du présent chapitre.



provoked their staffs to what drives a real person, not just what gets a laugh or twists the plot. Where else do you find a 22-hour narrative evolving characters ? Immediacy. Intimacy. Power. » (*ibid.* : 156) Cette affirmation ne va pas sans rappeler les conseils de Sandler, laquelle cherche comment réagit une vraie personne, dans le but de créer des personnages crédibles. Douglas ajoute à l'équation la possibilité de pousser rapidement les personnages à emprunter des chemins tortueux, question d'accrocher immédiatement les spectateurs. C'est dans cette perspective que Georgia Jeffries (*Cagney & Lacey, China Beach*) affirme qu'elle veut bousculer les personnages tôt dans l'histoire :

My initial instinct was to hold back some of the mystery to surprise the audience later. That was a luxury I couldn't afford. I had to hook the executives first, while still keeping a number of tricks up my sleeve. [...] I kept getting notes on my pilots to go bigger and broader earlier on so viewers would know exactly what was at stake. So I learned to push the characters to the emotional brink in that first episode. (Jeffries, citée dans Douglas : 195)

Plusieurs éléments sont donc à retenir : l'apprenti-scénariste doit d'abord capter l'attention des producteurs, puis celle des téléspectateurs. On n'y parvient pas nécessairement en distillant les éléments mystérieux de l'intrigue, ni en développant d'entrée de jeu une intrigue subtile, mais plutôt en plongeant les personnages dans des situations extrêmes que le spectateur aura envie de suivre. Pour que ces mêmes situations suscitent l'adhésion, on doit retenir ceci :

Once you delve into the underlying motives by asking why the characters behave as they do, you'll uncover the roots of future stories and also subtext that will color the way you write these characters. It is this more subtle layer of characterization that producers want to see in a writing sample because it suggests a source for further writing, as opposed to flat characters or « types » pushed around to serve a plot. (Douglas : 231)

Encore une fois, le personnage tend à primer l'intrigue : règle a) concevoir des personnages profondément « motivés », règle b) les placer dans des situations explosives.

Douglas insiste encore sur le caractère révélateur du dialogue en ce qui a trait aux motivations des personnages : « Ideally, every character's dialogue is specific and expresses background, education, attitude, intelligence, and personality. [...] A critical hurdle for an outside writer is to catch the "voices " ». (Douglas : 232) Elle précise que cette façon de faire circuler l'information, même si elle vise d'abord à satisfaire un

producteur, reste pertinente : « Screenwriting students are taught to write visually and minimize talk – “ Play it, don’t say it ”. Generally that’s good advice. [...] Then a producer pointed to a chunk of description and said, “give me a line for this – they may not be watching”. » (Douglas : 20) En effet, les producteurs songent d’abord au public, lequel peut facilement se laisser distraire par ce qui se passe ailleurs... Prendre en compte toutes ces contraintes, pour l’apprenti-scénariste, revient alors souvent à concilier les contraires.

Dans « Creating Comedy Through Character », soit le chapitre 8 du collectif dirigé par Venis, David Isaacs (*M\*A\*S\*H\**, *Frasier*, *Mad Men*) mentionne que le succès d’une télésérie dépend de l’attachement du public aux personnages (Isaacs parle de comédies, mais il semble que la règle s’applique partout). Pour lui, il s’agit pratiquement d’un dogme : « I learned early in my career that character rules. It’s the two word mantra I repeat to myself, and to anyone who asks me how to become a successful TV writer. » (Isaacs, cité dans Venis : 176) Il divise sa méthode en cinq points :

D’une part, *intrigue et personnage ne font qu’un*. Trois ingrédients font d’un personnage un moteur de l’action. L’attitude, ou une façon de voir le monde qui permet au personnage de triompher ou qui cause sa perte. Le personnage veut désespérément quelque chose, mais rien ne sera facile, car il porte en lui un défaut qui l’empêche de fonctionner normalement en société (une trop grande ambition, la peur de l’échec, une jalousie excessive, etc.). (Venis : 178)

D’autre part, personnage et conflit sont intimement liés, même dans le cas de la comédie : « Conflict is the element that fuels story. While we tend to think of conflict in more dramatic terms, it’s essential as well in building comedy. [...] The best comedies are constructed around a core relationship. There may be one per series or there may be more, but the physics are the same : the irresistible force meets the immovable object. » (Venis : 182) Isaacs se lance ensuite dans l’exemplification de ce fait, en convoquant des couples célèbres de la comédie, dont les caractères forts entraînent maints conflits : « Someone wants something, someone is an obstacle to their getting it, and if the conditions are right, meaning the two characters have strong contradictory attitudes, desires and flaws, then sweet conflict ensues. » (Venis : 182)

Par ailleurs, personnage et thème restent indissociables : « I've learned, many times over, that grasp of character leads to control of theme. When a writer knows his protagonist, the protagonist's worldview (attitude), what that individual most wants (desire), and what is holding him back from achieving it (flaw), then he knows what he is writing about. » (Isaacs, cité dans Venis : 184) Isaacs fournit quelques d'exemples de séries traversées par un thème facile à identifier : le besoin d'une famille dans *Arrested Development* ou la peur du changement dans *All in the Family*, etc.) Fait à noter, Isaacs considère qu'un personnage bien conçu peut porter à lui seul *le* thème d'une télésérie.

Autre conseil, voire nouvelle prescription, Isaacs suggère d'écrire main dans la main avec le personnage. Ainsi, il décrit ce qu'il fait faire à ses étudiants pour créer et apprendre à connaître un personnage. Il s'agit de trouver dix adjectifs qui définissent ledit personnage de façon concise, sans oublier que ce dernier doit porter des contradictions en lui ou, à tout le moins, avoir des qualités qui constituent aussi ses faiblesses (la fierté, par exemple), afin de générer des histoires. Pour Isaacs il s'agirait d'une méthode simple pour inventer des personnages et générer des conflits : « It's the quickest and most efficient method for exploring connections and conflicts among all the characters in a film story or TV series. It's a great help to head into your outline with a strong sense of how your main characters relate to one another. » (Isaacs, cité dans Venis : 190-191)

Enfin, c'est le personnage qui reste aux commandes. En effet, dans la dernière partie de sa contribution, Isaacs réitère à quel point un scénariste doit bien connaître son personnage. Il s'agit là d'une condition essentielle à l'exercice de la profession de scénariste :

My experience has taught me that to know your hero is to control his/her story. It is where authorship begins, and that is first and foremost what you as a writer want to develop. Many of us believe that finding the "hot idea" will lead us to success. It's certainly true that the industry is always looking for something different, but an audience will reject any new comedy series that feels inauthentic. (Isaacs, cité dans Venis : 191)

Rien ne se produit donc sans un personnage fort et un scénariste qui le connaît sur le bout de ses doigts.

En ce qui a trait à l'écriture de dialogues, on n'en discute pas beaucoup et lorsque cela survient on le fait surtout via la façon d'écrire une blague pour la télévision. Dans le chapitre six, Julie et David Chambers s'intéressent entre autres aux procédés qui mènent à l'écriture d'une bonne blague et, sans surprise, une bonne blague est issue d'un bon personnage : « Now you need to start thinking funny. The Brits call this "tickling the script", and it's the most fun part of the process. How do you do this? The most important thing is simple – think like the characters. The best laughs always come out of character. » (Chambers, cite dans Venis : 136)

Mais encore, comment s'y prendre ? De plusieurs façons : en jouant sur les traits des personnages, les pousser dans leurs retranchements: « Exaggerate their character traits, and remember that it's not always about overplaying a reaction : sometimes the exaggeration is in underplaying, which can work surprisingly well, depending on character and situation. » (David et Julie Chambers, cités dans Venis : 136) On comprend encore ici l'importance de la subtilité dans l'écriture, dans le dosage dans les réactions des personnages.

Les Chambers stipulent aussi qu'une bonne préparation (*set up*) mène à une meilleure blague et que qu'elle est plus difficile à préparer qu'à créer. Finalement, il faut être attentif au « comic turns », des moments où il est possible de montrer ou de faire dire au personnage le contraire de qu'il a fait ou dit plus tôt.

Dans tous les cas, il est peu ou pas question de blague en tant que tel, ni même de la ligne précise qui doit être drôle. Tout est dans ce qui l'entoure et dans la profondeur des personnages. Ici, l'écriture d'un dialogue efficace semble dépendre de la juste création d'un personnage.

Étonnamment, Neil Landau néglige la question du dialogue, qu'il n'aborde pour ainsi dire jamais. Il commente en long et en large le personnage, mais ne fait pas appel aux répliques qu'il pourrait prononcer. Cela s'explique peut-être par le fait que son ouvrage vise spécifiquement les apprenti-« showrunners » et non ceux et celles qui désirent simplement *écrire* des scénarios pour la télévision.

Cependant, dans le chapitre cinq (intitulé « Make Us Care ») de son guide, Landau croit qu'il faut tout faire pour que le spectateur se soucie du sort d'une série et, partant, de celui du personnage qui la faire vivre :

For a TV series to prosper and become a classic, the audience needs to become *emotionally invested* in the lives of its characters. We need to worry about their problems, big and small. We need to care about their hopes and dreams, triumphs and misfortunes. We need to bond with them, consider part of our lives : as friends or coworkers or family members. (Landau : 56)

Il s'agit d'une commande considérable pour un apprenti, il va sans dire.

Landau confère aussi beaucoup de pouvoir à la fiction et à sa capacité de transcender la vie du public. Aussi, une section de ce chapitre s'intitule-t-elle « Creating Iconic Characters » ; elle offre une définition probante de ce à quoi devrait ressembler un personnage fort :

All iconic characters are willful and possess strong desires. They're *driven*. They're control freaks. Sometimes they succeed, but if they always got their way, the lack of turmoil and struggle would cause the series to dramatically flatline. What's much more important is that they continue to strive for success as they define it. It's usually their inability to redefine the meaning of "success" that gets them into trouble. (Landau : 58)

Voilà sans doute la définition la plus « passionnée » du concept de personnage que l'on puisse trouver dans l'ensemble des guides consultés dans le cadre de ce mémoire. Landau illustre ensuite son propos en rappelant des figures marquantes de la fiction télévisuelle, dont Archie Bunker dans *All in the Family*, Don Draper dans *Mad Men* et Walter White dans *Breaking Bad*.

De même, il semble crucial pour Landau que le personnage soit vulnérable ou affecté d'une tare, puisqu'il consacre une partie de son guide à cet aspect, soit le chapitre huit (« Identify Character's Weaknesses »). Landau y suggère que le public aime les personnages profondément meurtris, mais compétents : « The audience may not have as much patience for a character that is mediocre at their job. Human nature is such that we give more leeway to people we perceive as geniuses » (Landau : 101) Ainsi, il considère que chaque point faible chez tout personnage doit être compensé par un point fort : « Each potential weakness or minus (-) needs some kind of positive strenght (+), for all iconic

characters enthrall us based upon their +/- contradictions. » (Landau : 99) Puis il convoque des exemples tels que Docteur House, un misanthrope handicapé mais aussi un pur génie de la médecine ; Tony Soprano, dépressif chronique et chef de la mafia du New Jersey ou Don Draper, un homme très malheureux, mais dont la réussite professionnelle compense pour ses failles. Certes, Landau ne dit pas comment créer un bon personnage, mais il fournit les points cardinaux de ce qu'il considère comme étant un personnage intéressant auquel on pourra largement s'identifier.

Pour finir, David Shore, créateur de *House M.D.*, aborde avec Landau la question de l'amabilité d'un personnage : « He [House] is nastier than what you'd typically see on network TV. They do say they want likeable characters. [...] Unfortunately, the networks interpret likeable too often as nice. Nice is just boring. » (Shore, cité dans Landau : 108) Du coup, Shore s'est évertué à créer un docteur méchant, plus méchant qu'il ne le souhaitait au début même, et c'est le public, dans son désir de voir du bon en chacun, qui se serait chargé du reste : « Having said that, it is a good thing for the show that the audience wanted to believe that it was more than that. And the audience may have been right to a certain extent. Because they liked him, the audience wanted to impose a positive viewpoint on him. » (Shore, cité dans Landau : 108) Cette forme particulière de « dialogue » entre scénariste et public s'avère propre au médium télévisuel. Par conséquent, avec la popularité de ce type de personnages au cours des dernières années (Draper, Soprano, White, Underwood dans *House of Cards*), il semble qu'un scénariste ne doive pas toujours tenir compte du facteur amabilité dans la conception de ses personnages. Il peut même choisir de l'évacuer complètement.

### **Respect de la forme et médiation**

Les auteurs des quatre guides étudiés dans le cadre de ce mémoire insistent beaucoup sur la nécessité de respecter les règles de base de présentation et d'articulation d'un scénario si un apprenti-scénariste espère voir son œuvre retenue ou, à tout le moins, considérée. Aussi leurs prescriptions ne sont-elles pas à prendre à la légère, puisque ce que

recherchent les producteurs réside dans la capacité de se fondre dans un moule. Mais il y a plus. Encore faut-il rester authentique et original malgré ces contraintes.

Ellen Sandler ne passe pas par quatre chemins : elle avoue d'emblée qu'elle écrit pour faire de l'argent. Ici, l'artiste fusionne avec le système :

If you were a purely creative artist you could wait for your moment of inspiration, but you are writing a TV script and, therefore, you are a commercial artist. You must be able to access your talent whenever you need it, which means you need to control the circumstances that set your creative flow in motion. [...] Money is the most persuasive motivator I know ; consequently, the best deadline is the one with a check at the end of it. (Sandler : 175-176)

Qu'on soit d'accord ou non avec elle, Sandler croit que de s'assumer pleinement en tant qu'« artiste commercial » constituerait la clé du succès. Elle mentionne que lorsqu'elle enseigne, elle demande à ses étudiants : « Pourquoi écrit-on pour la télévision ? » et sa réponse consiste à dessiner un énorme symbole de dollar sur le tableau. Elle explique ensuite :

What writing for money means is that when you sit down to write you have to follow the rules. By rules, I don't mean formula – *formula* is what makes a writer a hack, and leads to predictable, dull scripts that nobody wants to read past page 8. However, there is *form* – quite a different thing. Television scripts have a specific form, and you must follow it. (Sandler : 16)

Délivré, en quelque sorte, de ses complexes pécuniaires, l'artiste peut enfin s'adonner à la rédaction de scénarios pour la télévision. Mais comment naviguer à travers toutes les contraintes déjà mentionnées ici ? À cela, Sandler rétorque : « Your job is to do it exactly the way it's done and *still* be original. [...] The richest, most successful television writers I know have all written commercially savvy products from a personal point of view. Creative with the form ? No. Creative with the content ? Yes. » (Sandler : 16-17)

Du coup, plusieurs remarques s'imposent. D'une part, l'idée d'originalité semble intimement liée à celle d'authenticité. L'artiste commercial, qui saurait néanmoins demeurer authentique, a tout pour lui, même si recherche du profit et authenticité semblent a priori irréconciliables. D'autre part, il est question de forme et de fond. Apparemment, on ne saurait toucher à la première, mais on dispose de toute la latitude voulue en ce qui a trait au second. Enfin, le mythe du créateur solitaire se voit déboulonné : « One of the

points I want to emphasize in this book is how collaborative TV writing is and how dependent a career is on help from peers and professionals. » (Sandler : 205) Elle ajoute : « If you want to work in show business, you must get to know people in the business. How do you make friends and expand your circle of contacts ? Contacts can be made anyway – industry functions, seminars, pitch festivals, openings, parties, even your spouse’s cousin’s baby baptism. You never know. » (Sandler : 200)

Bien que, somme toute, une telle réalité relève de l’évidence, elle ne va pas sans rappeler le commandement de Douglas : « Be a chameleon ». C’est pendant une entrevue avec des élèves de sa classe de 1997 que la suggestion fait surface : « Working in the real world, you need to be a chameleon. That doesn’t mean losing your voice but you have to adapt to the style of the show you’re writing. So much of film school is spent trying to find your voice so it seems counterintuitive to think you should lose it somewhat. But only somewhat. » (Douglas : 243) De fait, l’idée de laisser sa voix de côté semble poser problème, jusqu’à ce qu’on comprenne qu’il s’agit davantage d’un « ajustement ». Tel que l’écrit Douglas : « You have to become in service to the show. As a writer you live a double life. At night or on Sunday you come back to what your voice is or what your dream show is. I wish somebody had said that to me in school : When you’re in this room it’s not about your voice. Make your showrunner look like a star. Give everything to that » (Douglas : 264) Certes, on perçoit un brin de désillusion derrière cette affirmation : il faut accepter de ne jamais vraiment faire ce qu’on voudrait faire. La télévision étant ce qu’elle est, on doit se raisonner, en attendant de pouvoir écrire son émission de rêve. En outre, tout scénariste pour la télévision occuperait une sorte de siège éjectable, car il se peut que son écriture ne convienne pas ou plus à une série. Comment contourner cet écueil ? En sachant jouer avec les contraintes : « This kind of imitation is hardly creative, but from a programmer’s viewpoint it’s safe, and if you find yourself in one of those formulaic shows, here’s my advice: use the formula, but inhabit it with people and their true feelings set amidst honest social concerns » (Douglas : 30) On comprend, en fait, qu’une bonne partie des contraintes énumérées plus tôt sont dictées par les producteurs, lesquels préfèrent ne pas courir de risque et continuer de plaire au plus grand nombre. Il ne reste au scénariste que ses « vrais » personnages et ses sujets à teneur sociale « honnête », ce qui rejoint tout à fait l’impératif d’originalité et d’authenticité émis par Sandler.



On trouve des remarques semblables chez Venis. Dans son guide, quelques scénaristes prodiguent des conseils, lesquels s'appliquent autant à la tenue du texte qu'à celle de l'auteur qui le présente. Si Phil Kellard (*Docteur Doogie*) suggère de faire simple (« Successful series tap into what the audience wants to see again and again – something they can care about. How do you achieve this in your own pilot ? Keep it simple; keep it emotional ») (Kellard, cité dans Venis : 170), il y va aussi, un peu plus loin, de conseils sur la présentation d'une idée à des producteurs :

Prepare and practice : [...] Design the pitch so you take all the material and turn it into a story, and then practice the pitch on people who can give you some feedback. Train like an athlete for the big day. » (p, 172), «Start off with the Big Idea, the premise. Hook them fast. [...] Next hit on the characters, one at a time. [...] Explain the conflicts. [...] Hit them with some dialogue, and give them some jokes. (Kellard, cité dans Venis : 172-173)

Comme on le voit, il ne s'agit pas seulement d'être capable d'écrire un bon script, mais aussi, et surtout, d'être capable de le vendre. Comment bien se tenir, de quelle façon serrer la main ou s'immiscer dans une conversation, rien n'échappe à l'œil des exécutifs, semble-t-il, quand vient le temps de leur plaire.

La réussite devient alors un mode de vie, une façon d'être, sans oublier que le texte, lui aussi, doit avoir des manières, comme en parle Joel Anderson Thompson (scénariste pour *House M.D.*) : « Be mindful that your outline should directly reflect the structure of the show you're specing. [...] In this respect, the teaser in your outline should emulate the show. » (Thompson, cité dans Venis : 28) De fait, le terme « respect » revient souvent dans les guides étudiés, qu'il soit question de mimer la structure d'une série ou de bien se tenir devant les producteurs. Le terme « émulation », quant à lui, se fait plus rare et, quand il apparaîtrait, il sert à souligner l'importance de se fondre dans un cadre prédéterminé tout en demeurant soi-même :

Fitting your authentic story into a one-hour drama's repetitive structure with its own creative rules can be a challenge. Think of writing a spec as being allowed to throw a big party in someone else's house while she's out of town. You can do almost whatever you want, so long as you maintain the owner's level of cleanliness and leave her furniture in the same place. (Venis : 18)

Cette métaphore filée trahit le ton du guide de Venis, dans son ensemble, mais n'en révèle pas moins la règle d'or à observer lors de la rédaction d'un « spec script » : un auteur ne peut se contenter de scénariser, il doit aussi savoir se vendre en tant que personne, vu qu'il sera peut-être intégré dans une équipe...

C'est en lisant Landau toutefois qu'on s'aperçoit à quel point tous ces sacrifices de goût, de style et de personnalité même, demeurent liés aux impératifs financiers émis par les réseaux diffusant les séries et, bien sûr, les publicités. À travers son témoignage et celui de divers acteurs du milieu, Landau insiste sur le fait qu'un scénariste doit se plier en quatre pour espérer passer entre les mailles du système et produire un script qui sorte un tant soit peu de l'ordinaire. En effet, les producteurs semblent omniprésents dans le processus, ne serait-ce que par les « notes » qui accompagnent le retour de synopsis et les résumés exigés avant chaque écriture de scénario.<sup>26</sup> Qui plus est, on ne peut pas toujours répondre à ces demandes, comme en témoigne Robert King : « You know that ABC and even NBC are doing a six-act structure because they don't want to have a commercial between the end of one show and the beginning of another. When we were at ABC that was a nightmare. [...] The six-act structure, I think, is sort of killing drama on other shows. » (King, cité dans Landau : 49) Du coup, il arrive qu'une intrigue doive se plier à des règles commerciales qui risquent fort de lui faire perdre son élan. Glen Mazzara, qui dit pourtant aimer les pauses publicitaires, renchérit :

I learned this from *Nash Bridges* and *The Shield*, which had very, very good act breaks. It forces you to make choices. It's about compression. We pack in a tremendous amount of story into forty-two minutes. People have that expectation, and yet you don't want to do it in a way that feels like an assault – you need breathing room. (Mazzara, cité dans Landau : 179)

Quant à Hart Hanson (auteur de *Bones*), il a dû modifier son nombre d'actes pour satisfaire aux exigences du réseau qui diffusait sa série :

By the way, we went to a six-act structure in season 3 at the behest of the Fox network. [...] With the addition of the sixth act, we needed one more plot twist. [...] With six acts, we were pushed into this idea that we needed interesting arenas.

---

<sup>26</sup> « The same scenario applies to the TV writing business : An outline keeps network execs – or « the suits », as they're affectionately called – informed about the story they've purchased and the episode they can expect to see produced. In most instances, the outline reduces the chances of any writer getting slapped around with a metaphorical two-by-four. » (Venis : 6)

It was not a conscious decision – we got shoved there by the network. (Hanson, cité dans Landau : 203)

Ainsi, pour le meilleur et pour le pire, tout reviendrait à une question d'argent, et la qualité se voit souvent reléguée au second plan. Et comme si cela ne suffisait pas, selon Landau, une série doit durer longtemps si on espère qu'elle atteigne le seuil de rentabilité :

Bottom line : they're [les réseaux] not apt to buy, develop, or green light a new series that doesn't have the potential to run for at least five seasons (or more than one hundred episodes). Investing in a new series requires a giant leap of faith on the part of the studio, which has to deficit finance it, meaning that they can only recoup their costs if the show becomes a long-running series. (Landau : 84-85)

Dans cette optique, il semble qu'un apprenti-scénariste ou *showrunner* doive impérativement tenir compte du type de série pour laquelle il veut écrire un *spec script* ou un épisode pilote.

Par exemple, si un scénariste préfère les sujets où le sexe et la violence seront présents, tout indique que les grands réseaux ne soient pas pour lui<sup>27</sup>. Il doit alors viser les chaînes câblées, où la donne s'avère différente :

A critically acclaimed, award-winning series only has value for a TV studio and network if it translates into relatively solid viewership ratings. I'm using the word « relatively » because a basic cable show is usually only going to garner a fraction of the viewers of a big broadcast network, so the numbers for a successful series, such as *Madmen* on AMC, are not going to rival the numbers for *NCIS* on CBS. But the elite *Madmen* demographic is coveted by many high-end advertisers, so this business model makes sense for AMC. (Landau : 85)

Autrement dit, dès lors que les publicitaires paient plus cher leur temps d'antenne, une chaîne de télévision peut se permettre moins de publicité et miser sur des séries plus complexes et plus exigeantes aussi.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> « Whatever your tactic, start by researching television production companies that do projects like yours. » (Douglas : 56)

<sup>28</sup> Au sujet des séries de la chaîne HBO, David Simon confie : « These are shows that the networks can't deal with because they're busy selling to people every thirteen minutes. You can't convince people their rampant consumerism is essential and viable and worthy when you've just spent the past twelve minutes demonstrating that perhaps the underpinnings of society are not as intact as we thought they were. You can't tell a dark story. You can't be honest about the human condition, which is essentially tragic. » (cité dans Douglas : 184)

En outre, on ne peut négliger le rôle joué par le FCC (*Federal Communications Commission*), soit le pendant américain de notre CRTC, qui interdit la nudité de même que certaines formes de violence aux heures de grande écoute, interdictions auxquelles les postes câblés ne sont pas assujettis<sup>29</sup>. Cela a fait toute la différence pour Alex Gansa et sa série *Homeland*, diffusée par Showtime :

Initially the show was written on spec [...] So it was originally written with the intention of selling it to a broadcast network. [...] And then, once we realized we could do this show for cable, the whole world opened up for us. Actually, Showtime was the first to say, “We love the story. We love the setup, but we’d really like the character of Carrie Matheson to be more cable-worthy. She doesn’t have to be such a straight-ahead hero. (Landau : 124)

Il y aurait donc un espace de liberté du côté de chaînes telles que Showtime, AMC ou HBO, celles-ci recherchant du matériel qui ne soit pas destiné aux grands réseaux, quelque chose qui se démarque et auquel les auditeurs s’attendent lorsqu’ils syntonisent ces postes marginaux. Il va sans dire que les contraintes scénaristiques dont il a été question jusqu’ici s’avèrent moindres au sein de ces chaînes car, si l’on en croit Landau, le système télévisuel dominant demeure soumis aux publicitaires. Du coup, nombre de scénaristes tendent de plus en plus vers les postes câblés, moins regardés certes, mais où la qualité prime les économies.<sup>30</sup> Le choix de Jenji Kohan d’aller vers Showtime avec *Weeds*, série dont la première saison sera analysée au chapitre suivant, ne serait pas étranger à cet état de fait.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> « With the exception of Fox, with its limited prime-time hours, few hour-long dramas air at eight p.m., and nine p.m., primarily because many children watch TV at this time. While the ability to record shows has liberated viewers from scheduled viewing habits, the networks still must abide by the Federal Communications Commission (FCC) rules, which designate eight and nine o’clock as family viewing hours. The more adult-themed dramas are required to air at ten o’clock. » (Venis : 14)

<sup>30</sup> David Simon, encore : « It’s about sustaining the audience. TV, for its lifetime until the advent of premium cable, had to exist on that level. [...] And that’s because the advertising model of television destroys the integrity of storytelling. You have to maintain the maximum number of eyeballs to charge the maximum amount of money to sustain those ad rates. On that economic model, you must dumb it down. You cannot make it complicated. You cannot make it dark. You have to rely on melodrama. » (Douglas : 185-186)

<sup>31</sup> Beaucoup de prescriptions viennent d’être énumérés au cours de ce chapitre. Certaines diffèrent selon les auteurs, tandis que d’autres se recourent. On trouvera, en annexe, un tableau résumant les prescriptions de chacun.

## CHAPITRE 2

### *Weeds* ou comment couper l'herbe sous le pied de la théorie

La télévision américaine avait déjà connu un premier Âge d'or au cours de la décennie des années 1950 avec, entre autres, les succès retentissants du *Mary Tyler Moore Show* et de *Everybody Loves Lucy*, séries aux intrigues et personnages plus ou moins nuancés, aux héros moralement bons, attirants des millions de téléspectateurs vers le petit écran.<sup>32</sup> Après une période qu'on pourrait qualifier de plus tranquille pour la série télé<sup>33</sup>, le tournant des années 1980 a vu poindre une recrudescence des auditeurs pour des séries proches du drame et, ensuite, de plus en plus mordantes et non-orthodoxes, avec des

---

<sup>32</sup> *Everybody Loves Lucy* est révolutionnaire malgré tout, selon Marjolaine Boutet, auteure de *Les séries télé pour les nuls*. Elle écrit d'ailleurs, dans un essai intitulé *Décoder les séries télévisées* (De Bœck : « *L'extravagante Lucy* est une série révolutionnaire à de multiples niveaux. [...] Sur le fond, *L'extravagante Lucy* ne diffère pas des autres *sitcoms* conjugales précédemment citées, car les gags et les intrigues tournent essentiellement autour des rapports hommes/femmes et des désirs contradictoires de Lucy, mère au foyer californienne qui rêve d'une carrière au music-hall. En revanche, sur le plan formel, Lucille Ball [l'auteure], actrice et productrice de radio ayant toujours rêvé de percer au cinéma, invente véritablement les codes de la sitcom télévisée : c'est elle qui impose à CBS de tourner la série à Hollywood plutôt qu'à New York. [...] C'est elle qui a l'idée de tourner sur film, plutôt que de jouer en direct [...]. Outre l'influence de la radio, cette série télévisée bénéficie donc aussi d'éléments empruntés au théâtre et au cinéma. C'est ce mélange si particulier qui permet à *L'extravagante Lucy* de véritablement " sortir du lot " [et] devenir le programme le plus regardé par les Américains entre 1953 et 1957. » (Boutet, citée dans *Sépulchre* : 15-16)

<sup>33</sup> La réalité n'est pas aussi simple, toujours selon Boutet : « La même question se pose pour les années 2000, célébrées par certains critiques (et beaucoup de spécialistes de marketing) comme un « troisième âge d'or » [...] Il semblerait davantage que l'on assiste à un phénomène relativement continu de complexification des intrigues, d'accélération du montage et d'un plus grand souci de qualité de l'image qu'à des " âges d'or " distincts. » (Boutet, citée dans *Sépulchre* : 17)

personnages d'anti-héros impliqués dans des situations moralement ambiguës, tels que le célèbre J.R. de *Dallas* ou le *Capitaine Furillo* de la traduction française de *Hill Street Blues*.<sup>34</sup>

Le troisième Âge d'or de la série télé aux États-Unis a d'ailleurs cours sous ce signe depuis le tournant des années 2000<sup>35</sup>. Celui-ci aurait pris son envol avec Tony Soprano (mafieux dépressif, tueur, mais aussi père et mari) de la série éponyme, pour se poursuivre avec les policiers corrompus et les criminels au grand cœur de *The Wire*, pour se cristalliser, au cours des dernières années, avec des personnages aussi antipathiques que prisés des téléspectateurs, tels les Don Draper et Walter White, protagonistes respectifs de *Mad Men* et *Breaking Bad*. Aussi ai-je choisi d'analyser la première des huit saisons de la série *Weeds*, laquelle exploite des situations et des personnages tout à fait en phase avec la mode « anti-conformiste » actuelle et qui, je le rappelle, a été scénarisée par Jenji Kohan et diffusée par la chaîne câblée Showtime entre 2005 et 2012.

Plusieurs raisons m'ont conduit à opter pour cette télésérie. D'une part, le propos de *Weeds*, notamment le trafic de drogue pour subsister, se rapproche de celui de *Chroni[c]ques*. D'autre part, les formats (la durée de chaque épisode) sont comparables. De même, la tonalité tragi-comique, familière et directe, voire vulgaire de *Weeds*, laquelle confère un caractère à la fois sombre et tranchant à la série est, je crois, également présente dans mon propre travail. En outre, *Weeds* aborde ouvertement plusieurs tabous issus de la société qu'elle décrit, de sorte que ses épisodes ne sont pas destinés à tous les publics. Ce dernier aspect a été déterminant dans mon choix, puisque j'entends vérifier dans quelle mesure les prescriptions fournies par les guides de scénarisation décortiqués dans le chapitre précédent sont applicables. En effet, me pencher sur une télésérie consensuelle ne

---

<sup>34</sup>Martin Winckler, dans son *Petit éloge des séries télés*, dit à ce sujet : « Le deuxième âge d'or débuta, comme l'explique Robert J. Thompson dans son *Television's Second Golden Age* (1997) avec *Hill Street Blues* (*Capitaine Furillo*, NBC, 1981-1987). [...] Politisés, imprégnés de littérature classique et de culture populaire, les scénaristes s'inspirent de la réalité, font de la critique sociale et truffent leurs dialogues d'allusions à toutes les formes d'expression artistiques. Après *Hill Street Blues*, les séries feront appel à la mémoire du public, elles s'interrogeront sur le sens de la communauté, de la famille, de la religion, de la justice dans une société complexe et n'hésiteront pas à jouer avec le temps, avec les nerfs et les sentiments. » (Winckler : 12-13)

<sup>35</sup> Hervé Glévarec parle « d'anticonformisme » dans son essai intitulé *La sériophilie* : « Nombre d'amateurs déclarent que c'est l'ouverture, la diversité, la concurrence et la fragmentation des chaînes états-uniennes – dont HBO serait l'incarnation – qui a accompagné l'émergence des séries qu'ils apprécient et dont la qualité serait un anticonformisme par rapport aux fictions qu'ils visionnaient jusque-là. » (Glévarec : 41)

m'aurait mené qu'à répéter des poncifs et à cocher oui ou non dans des cases. Certes, *Weeds* reste une télésérie américaine et, à ce titre, elle ne saurait défier toutes les règles d'un milieu télévisuel aussi structuré que celui de nos voisins du Sud. Je crois néanmoins que, vu son lieu de diffusion, son ton et les thèmes osés qu'elle aborde, cette série s'écartera peut-être de ce que les Sandler, Douglas, Venis ou Landau envisagent quand ils traitent de scénarisation sérielle.

### **Un format distinct**

*Weeds* se démarque des autres séries diffusées par Showtime et d'autres chaînes câblées américaines mettant l'accent sur les dramatiques pour adultes, en raison de son format, soit la demi-heure, au lieu des quarante-cinq minutes normalement réservées à ce type de programme. Les épisodes durent en effet entre vingt-six et trente et une minute (pour la première saison, du moins). D'habitude, on trouve ce format du côté des comédies des grands réseaux, car il se prête volontiers aux comédies de situation populaires telles que *Seinfeld*, *Friends* ou, plus près de nous, *The Big Bang Theory* et *Parks and Recreation*. À cause de son contenu sérieux combiné à une tonalité humoristique, *Weeds* constitue en quelque sorte une série hybride, d'où ses aspects scénaristiques puisés du côté de la « comédie d'une demi-heure ». Ainsi, la structure dramatique observée ici, et qui se répète d'épisode en épisode, peu importe le contenu, demeure celle en trois actes (demi-heure obligeant), le dernier acte agissant tel un épilogue.

L'acte premier ouvre chaque épisode en plaçant l'événement perturbateur principal ainsi que les événements perturbateurs secondaires. Par exemple, dans « Good Shit Lollipop », une présentatrice télé relate les faits entourant la présence d'un cougar dans le quartier. À ce titre, le scénario respecte la prescription de Julie et David Chambers : « Your first order of business is to create an event that upsets the balance of the world [...] This is called the inciting incident [...] and it should happen almost immediately. » (cités dans Venis : 111) Nancy apprend ensuite de la bouche de son comptable qu'une clinique médicale lui fait concurrence dans la vente de marijuana et, enfin, Celia, la voisine de

Nancy, surveille sa fille Isabel dont le surpoids l'obsède. Ces trois axes dramatiques se voient développées en trois minutes, soit une vingtaine de scènes très courtes (le procédé revient souvent, par exemple dans le préambule de l'épisode 2 [*Free Goat*] ou, dans une même scène, on apprend de quoi sera constitué l'entièreté de l'épisode, alors qu'on révèle que le mari de Celia la trompe, que la fille de cette dernière [et copine de Silas] est partie dans une école privée au Mexique, que Nancy fait une transaction de drogue avec un professeur de karaté, et que Celia comprend que Nancy a des problèmes financiers).

L'acte 2, qui constitue le cœur de l'épisode, peut quant à lui être divisé en deux : soit une première moitié où les protagonistes se heurtent à des écueils, et une seconde, où ils triomphent ou échouent dans leur quête, de manière à aménager une certaine évolution des personnages au fil de la saison.

Enfin, l'épilogue ne dure jamais plus de deux à trois minutes ; il sert souvent à illustrer en images ce qui vient de se produire dans les vingt-cinq dernières minutes.<sup>36</sup> Par exemple, dans le troisième épisode de la première saison, « Good Shit Lollipop », un cougar rôde dans le quartier d'Agrestic où réside Nancy et ses enfants, et les habitants sont en état d'alerte. Au détour d'une scène, Shane, le fils de Nancy, affirme avoir tiré sur la bête à l'aide de sa carabine à plombs, mais on ne le croit pas. Dans l'épilogue, pourtant, Nancy aperçoit le cougar dans sa cour arrière. Ce dernier arbore une balafre à l'œil, ce qui laisse la femme songeuse. De fait, la métaphore évoque le commerce illicite de Nancy, commerce qui « défigure » son quartier, tout en soulignant le danger qui les guette, elle et ses enfants, danger dont elle reste tout à fait consciente. Bien qu'il s'agisse là d'un épilogue type, d'autres consistent en un montage de scènes où la musique *off* remplace le dialogue. S'y s'enchaînent des tranches de vie des différents personnages, lesquelles accentuent l'humeur ambiante, comme pour les rassembler tous autour d'une même émotion et ainsi boucler la boucle.

Notons toutefois que, dans le cas de l'épisode 8 de la première saison, c'est l'inverse qui se produit. Plutôt que d'y récapituler les faits, on se projette dans le futur : Nancy

---

<sup>36</sup> Dans le chapitre 19 du guide de Landau (« Push Them of a Cliff »), l'auteur discute des fins possibles à un épisode. Il en nomme une « life events » et elle correspond tout à fait à celle suggérée ici : « Many cliffhangers in character dramas employ various life events : marriages, divorces, engagements, break-ups, pregnancies and births to pit characters against forces in life not in their control. » (Landau : 243)



patiente à un feu rouge qui semble interminable, ce qui renvoie métaphoriquement à son propre parcours de vie, lequel tend à stagner. Par la suite, après une brève conversation libératrice avec un ami, à l'aide de son téléphone portable, le feu tourne au vert, puis le thème musical de fin d'épisode démarre en même temps que Nancy. Apparemment, les choses vont « s'arranger » au cours des épisodes suivants. De même, l'épilogue de l'épisode 10, « Godmother », soit le dernier de la saison, sert de « cliffhanger » en attendant la saison 2. Nancy y apprend que l'homme qu'elle fréquente travaille pour la Drug Enforcement Administration (D.E.A.).

Or, quelles sont les possibilités et les limites de ce format ? Sans grande surprise, on constate que moins on a de temps à sa disposition, moins on peut offrir une intrigue élaborée. Si on songe à *The Wire*, par exemple, série où l'on mène de front jusqu'à une dizaine de sous-intrigues pendant une heure, *Weeds* n'en supporte que trois, quatre tout au plus. Dans l'épisode dont j'ai parlé plus tôt, on peut dénoter quatre sous-intrigues : Nancy et la concurrence, Shane et le cougar, Celia et sa fille et, finalement, Silas (l'autre fils de Nancy) qui tombe amoureux d'une jeune fille sourde. Deux de ces sous-intrigues trouvent là leur conclusion (celles de Shane et Celia), tandis que les deux autres s'étireront jusqu'aux épisodes suivants, avec tout de même un début de résolution.

On pourrait craindre que le « manque de temps » oblige le scénariste à se contenter d'esquisser la psychologie des actants. Toutefois, des scènes clés sont aménagées de façon à montrer de quel bois se chauffent les personnages. Neil Landau mentionne d'ailleurs ceci, en regard des problèmes qu'affrontent les familles de *sitcoms* en comparaison de celles qui évoluent au sein de dramatiques d'une heure : « While sitcom families tend to argue over small stuff that feels big to the characters (I call them « tremendous trifles ») [...] families in one-hour drama series usually deal with more substantive problems and hardships. The tone can range from relationship/ communication issues to much darker, edgier problems. » (Landau : 71-72) *Weeds*, jouant sur les deux terrains en tant que tragi-comédie (ou *dramedy*) relève justement le défi qui consiste à traiter de sujets sérieux dans un format conçu pour la légèreté. C'est là que le recours à la métaphore visuelle peut combler un certain nombre de lacunes scénaristiques potentielles. Ainsi, dans l'épisode quatre, intitulé « Fashion of the Christ », un avion-cargo perd son contenu au-dessus du quartier d'Agrestic, et atterrit sur les toits des riches demeures, causant d'importants dommages. Il

se trouve que la cargaison en question consiste en des milliers de cannettes de boisson gazeuse, véritable inondation sucrée qui fait ironiquement écho au combat des mères de l'association de parents de l'école, laquelle s'attaque au problème de la malbouffe. On est alors tenté d'y voir aussi une allusion à la lutte incessante contre le fléau de la drogue à Agrestic.

Avec *Weeds*, comme on vient de la voir, on a affaire à un format d'une demi-heure, dont la structure se divise en trois actes. La série se situe de fait à mi-chemin entre le modèle de la *sitcom* (deux actes) et celui de la série d'une heure comportant un minimum de quatre actes. L'action condensée qu'exige la demi-heure fait donc en sorte que les scènes puissent parfois s'étirer sur quatre pages, car leur brièveté exige beaucoup de soin dans les détails, de sorte que la limite de deux pages prônée par Douglas et Sandler ne peut pas être respectée. Par ailleurs, il n'y a pas d'« act breaks », étant donné la diffusion sans pauses publicitaires de la série, et pas davantage de « cliffhangers ».

J'ajouterai que les auteurs de *Weeds* proposent souvent trois intrigues principales, dont les sous-intrigues se voient la plupart du temps résolues en fin d'épisode, pendant que les principales s'étendent sur toute la saison. En ce sens, *Weeds* s'avère une série « semi-sérialisée » et comportant tantôt des fins ouvertes, tantôt des fins fermées : à chaque épisode, on règle le « problème de la semaine », mais l'intrigue de fond, à savoir le commerce illégal de la protagoniste, se poursuit. Enfin, comme la série obéit au modèle des dix épisodes, cela contribue à la situer du côté des « serialized » et non des « procedurals ». Du coup, parce qu'elle s'inspire d'à peu près tous les modèles de séries américaines, *Weeds* a bel et bien quelque chose d'hybride dans sa facture scénaristique.

### **Une intrigue et sa structure**

Dans *Weeds*, il s'avère difficile de déterminer avec certitude comment les scénaristes structurent leurs épisodes, c'est-à-dire dans quel ordre ils dressent les « tentpoles » dont parlent Douglas et Landau. Par ailleurs, on ne peut se fier aux indications d'Ellen Sandler, puisque sa méthode concerne les séries en épisodes d'une heure. Cependant, dans le guide de Venis, Julie et David Chambers proposent une approche adaptée au format télévisuel bref :

As you look ahead to putting together your outline, make sure each story in it has these necessary plot points, the events that push the story forward : an inciting incident, a character making a plan, the plan running into an obstacle, the character trying to come up with a new plan or making a clear decision, some further obstacles or indecisions, and, finally, resolution. (cités dans Venis : 113)

C'est exactement ce qu'on trouve dans l'épisode « Good Shit Lollipop » : la compétition en provenance de la clinique légale (l'événement perturbateur) ; Nancy veut acheter de la meilleure drogue (plan) ; son fournisseur lui annonce qu'elle n'a pas assez d'argent pour se la procurer (obstacle) ; Nancy adapte son commerce pour vendre plus cher (nouveau plan), les consommateurs sont sceptiques mais se laissent convaincre (obstacle) et, finalement, Nancy récupère les objets qu'elle avait laissés en garantie chez son fournisseur (résolution). Ainsi, les dix épisodes de la première saison suivent à peu près tous ce canevas. Du coup, on peut affirmer que la dramatisation de la série « suit le guide », du moins si l'on se fie aux Chambers. Elle correspond également en partie au canevas de Sandler, laquelle parle d'un ensemble d'obstacles, sans toutefois tenir compte des moments où le personnage évalue l'ampleur de la complication à laquelle il fait face.

On en trouve un autre exemple dans l'épisode 7, intitulé « Higher Education », lequel raconte comment Nancy cherche à étendre son commerce. Elle débusque donc un revendeur sur le campus de l'université (plan), mais elle se frotte à la réticence de Heylia, son fournisseur, qui ne la trouve pas assez prudente (obstacle). Nancy remet donc les pendules à l'heure avec Sanjay, son revendeur, en insistant pour qu'il soit discret et en lui fournissant un cellulaire (*burner*) dont il devra se débarrasser à chaque semaine pour ne pas être retracé (nouveau plan). Toutefois, on vandalise la voiture de Nancy, qui reçoit la visite de vendeurs rivaux à qui appartient le terrain de l'université (nouvel obstacle). La différence ici réside dans le fait que cette intrigue secondaire se poursuit au fil des épisodes subséquents, jusqu'à sa résolution. Cette stratégie tend ainsi à souligner le caractère hybride de la série.

Si la méthode de Sandler en ce qui a trait à la structure d'une intrigue ne s'avère pas dans l'épisode « Good Shit Lollipop », il en va autrement en ce qui a trait à la façon de concevoir et de construire une scène dont elle parle. La scène étant au cœur de la

construction narrative, il semble primordial pour Sandler et les autres auteurs<sup>37</sup> étudiés de la construire de la façon la plus dynamique possible afin 1) qu'elle révèle l'information importante, 2) qu'elle fasse avancer l'action et 3) qu'elle illustre le caractère des protagonistes. Je tenterai ici de voir si une scène typique d'un épisode de *Weeds* remplit ces critères, et le ferai à travers le prisme proposé par Sandler, soit la structure en trois temps : « Setup », « Power Switch », « Arrow ».

Encore une fois, je me pencherai d'abord sur l'épisode trois (« Good Shit Lollipop »), afin de voir si les scénaristes respectent les prescriptions des guides scénaristiques consultés. Je précise toutefois que le format des scènes de *Weeds* se plie rarement aux préceptes de Douglas (soit un maximum de deux pages), et s'étirent souvent sur trois à quatre pages (peut-être pour compenser la relative courte durée des épisodes, les auteurs doivent-ils écrire des scènes plus longues, qui approfondissent davantage les personnages ?). J'ai choisi une scène représentative de l'ensemble des épisodes, soit la scène quarante-trois, campée dans le bureau de Doug, alors que Nancy expose sa nouvelle marchandise à ses clients.

Voyons la mise en route (« Setup ») de l'épisode trois : Nancy s'est jointe à Doug (son comptable) et ses amis, qui jouent au poker. Elle profite du moment pour présenter sa marchandise et insister sur ses qualités. Il faut préciser que la scène prend place la nuit et que les auteurs ont pris soin de noter qu'il s'agissait de la troisième nuit de l'épisode, comme quoi Nancy n'a pas mis de temps à mettre au point un plan pour contrecarrer la compétition de la clinique légale. Sandler précise, pour la mise en route : « you can ask [...] why is this happening right now ? If you pin that down, your scene will have more definition. » (Sandler : 119) Ainsi, en faisant progresser l'intrigue aussi vite, on montre que Nancy a des ressources car elle réagit promptement à la « menace » et qu'elle entre, motivée, en scène. On met en place une dynamique semblable au début de l'épisode 8, alors que Nancy rencontre Alejandro, son rival, pour mettre fin au conflit amorcée lors de

---

<sup>37</sup> Pamela Douglas : « A dramatic scene is the essential building block of storytelling on screen and should have a complete dramatic structure. That means each scene has a motivated protagonist who wants something and drives the action to get it through conflict with an opposition, usually an equally motivated antagonist. » (Douglas : 84)

l'épisode précédent : Nancy et Alejandro se retrouvent face à face dans une ruelle et, en raison de sa force physique, Alejandro montre clairement qu'il est aux commandes...

Passons maintenant à la question du transfert de pouvoir (« Power Switch »). Toujours dans l'épisode trois, le « power switch » dont parle Sandler n'a pas véritablement le temps de survenir, puisque Nancy prend les devants : avant de laisser ses clients exprimer un quelconque scepticisme, elle provoque la résolution. En effet, elle leur apprend que, parce qu'ils fréquentent la clinique, ils se voient fichés dans une base de données accessible à tout le monde, ce qui pourrait compromettre leurs carrières respectives. Avant même de rencontrer une résistance, elle s'assure ainsi le plein contrôle de la situation. Toutefois, on peut quand même supposer qu'au début de cette scène, Nancy s'avère contrariée puisque ses clients font affaire avec un autre fournisseur. Elle est donc là pour les convaincre. Tout indique qu'elle y parvient.<sup>38</sup>

En revanche, dans l'épisode 8, un revirement de situation aussi subit qu'inattendu fait entrer Nancy et Alejandro dans le jeu de la séduction, tant et si bien qu'ils finissent par coucher ensemble. Nancy profite ensuite de l'inattention de son rival pour pointer un revolver dans sa direction. En termes de « Power Switch », il ne se fait sans doute pas mieux...

Et maintenant, la sortie (« Arrow ») : Sandler précise : « Each scene should have a compelling reason to move to the next one. » (Sandler : 119) L'épisode trois du scénario de *Weeds* semble respecter cette autre prescription : Nancy distribue ses produits, récolte l'argent de ses clients et mentionne à Doug qu'elle projette de mettre sur pied une façade pour son commerce illégal, soit une pâtisserie. On s'attend donc à ce que Nancy ait pignon sur rue dans les scènes subséquentes, ce qui s'avère. Du reste, par le biais de cette scène, les scénaristes adhèrent aussi aux prescriptions des Chambers en ce qu'elle fait avancer l'action (Nancy résout son problème), révèle de l'information importante (les clients de la clinique sont fichés ; Nancy va ouvrir une pâtisserie), et illustre le caractère des

---

<sup>38</sup> « Conversely, if she comes into a scene upset, she ends it with satisfaction. This is the part of the scene where your Central Character wins or loses, and if she wins in this scene, she should probably lose in the next one. » (Sandler : 119) Dans la scène suivante, lors d'une discussion avec son fils Shane, Nancy gagne à nouveau et, de ce fait, ne respecte pas tout à fait la prescription de Sandler. Mais l'auteur dit « probablement », alors on peut supposer qu'il n'était pas absolument nécessaire qu'elle Nancy perde...

protagonistes (Doug se montre facilement manipulable ; Nancy est séductrice et déterminée, soit fidèle à elle-même).

Certes, on pourrait se demander, à l’instar de Douglas, si la scène passe le test de la crédibilité (« What would real, normal people do in the situation ? » [Douglas : 160]) et de l’engagement émotif (« Do you care whether the characters succeed ? » [Douglas : 160]). Pour ce qui est de l’engagement émotif, tout porte à croire qu’un spectateur normalement constitué (c’est-à-dire manipulable) sera au rendez-vous : on se réjouit de la réussite de Nancy même si son commerce demeure illégal (sa condition de veuve avec enfants à charge et sans filet social apparent y étant pour quelque chose). Landau abonde en ce sens : « [...] Nancy Botwin on *Weeds* [is a skilled liar and manipulator], justifying [her] actions to suit [her] needs – often motivated by good intention. » (Landau : 46)

En ce qui concerne la question de la crédibilité, je n’oserais affirmer que la scène passe le test. Les personnages y sont dessinés à gros traits, surtout les clients de Nancy, de sorte qu’on peut douter du fait que le public adhère sans sourciller à un tel revirement. Mais il ne faut pas perdre de vue que la série s’inscrit dans la catégorie des *dramedies*, catégorie dans laquelle, comme le mentionne Douglas « [the characters] might be less deep – closer to caricatures – and might tend to zaniness » (Douglas : 39). Le caractère comique de *Weeds* peut donc expliquer ces « invraisemblances ». Toutefois, comme le mentionnent les Chambers, « [c]omedy isn’t just about jokes, per se. It’s also about being able to portray recognizable behavior in humorous (and sometimes not so humorous) situations. If you wander too far afield from how humans actually behave, you lose the “willing suspension of disbelief” necessary to sustain the audience’s attention. » (cités dans Venis : 114)

## Personnages

Les guides de scénarisation consultés suggèrent tous qu’il demeure important de créer des personnages attachants pour faire durer une série. Cela semble évident ; on n’a qu’à se rappeler l’intervention de David Isaacs pour qui le personnage reste l’instance dominante d’une série, précisant que : « the keys to a strong character are : attitude, desire, and flaw » (cité dans Venis : 178). L’attitude du personnage consiste ainsi en une vision du monde particulière ; il a des désirs profonds et jamais assouvis, de même que des

faiblesses ou des défauts qui l'empêchent souvent d'agir dans son propre intérêt. Aussi vais-je tenter de vérifier comment ces paradigmes s'appliquent à Nancy Botwin, protagoniste de la série *Weeds* et entité que chaque auteur de guide identifie comme étant le nécessaire moteur de l'intrigue.

Après quelques épisodes, on peut comprendre à quoi ressemble l'attitude générale de Nancy : hormis le charisme naturel de l'actrice, il faut souligner l'apparent détachement, affiché en toutes circonstances, qui la rend à la fois émouvante et drôle. Comme je l'ai déjà mentionné, tous à Agrestic semblent dépassés, Nancy, la première. Malgré tous les efforts qu'elle déploie pour se maintenir à flots, elle est tentée de s'abandonner à son destin, et ce désenchantement préside à des répliques subtiles (j'y reviendrai), mais surtout à des gestes qui se veulent comiques sur le coup, avant de trahir une certaine tristesse. Du coup, Nancy ressemble à tout le monde ; elle a des hauts et des bas, ce qui contribue à la rendre attachante, une stratégie commentée par Landau :

Our primary goal as storytellers is to make our characters so relatable and accessible to an audience that they become emotionally invested in what happens week after week after week. We need viewers to cheer for their successes and lament their disappointments. We need the audience to worry about characters and feel what they feel on a visceral level. And the key to this entry point is through character vulnerability. (Landau : 97)

On voit tout de suite que les auteurs de *Weeds* frappent dans le mille avec le personnage de Nancy. Prenons ainsi l'exemple de la scène où elle couche avec un trafiquant rival : au-delà de l'attirance mutuelle, du danger qui les excite et le rapport de force qui s'installe entre les deux personnages (tant sur le plan personnel que « professionnel »), le scénario suggère qu'en tant que veuve toujours endeuillée, la jeune femme qu'est encore Nancy est aussi en manque d'affection.<sup>39</sup> Le côté paradoxal de la scène n'échappe sans doute à personne.

Dans *Weeds*, la sexualité se voit d'ailleurs fréquemment abordée, pour ne pas dire omniprésente. Le premier épisode de la série (« You Can't Miss the Bear ») montre Silas, le fils de Nancy, discutant ouvertement avec sa mère de son éventuel dépucelage, lequel aurait pour théâtre sa chambre dans le domicile familial. Si Nancy lui interdit d'abord, à

---

<sup>39</sup> Cette situation, illustrée et appuyée à de multiples reprises lors des épisodes précédents, connaît ici son point culminant (sans mauvais jeux de mots).

lui et à sa copine, d'avoir des relations sexuelles sous son toit, c'est surtout pour ne pas déplaire à sa voisine Celia, mère de la copine de Silas et gardienne des apparences à Agrestic. D'entrée de jeu, le côté conciliant de Nancy est exploité dans le cadre d'un passage obligé dans la vie de tout un chacun où, pour préserver « l'équilibre » du quartier, elle doit néanmoins demeurer ferme et interdire à son fils de faire comme il l'entend. Plus tard, au cours de l'épisode, elle surprend les jeunes au lit. Son attitude de découragement, mâtiné de tendresse, montre qu'au fond elle ne désapprouve pas le geste, mais qu'elle a manqué au « respect des mœurs » d'Agrestic. Cette sorte de lutte entre ses valeurs profondes et le besoin de sauver la face caractérise tout particulièrement Nancy. En quelque sorte, cette inadéquation toute relative constituerait, sur le plan dramatique, son principal « défaut ».

L'incapacité chronique de Nancy à penser et agir comme ses semblables en fait un personnage « iconique ». Sur la vision du monde du personnage iconique, Landau mentionne d'ailleurs que : « What's much more important is that they continue to strive for success as they define it. It's usually their inability to redefine the meaning of "success" that gets them into trouble. » (Landau : 58) Partant, on peut supposer que Nancy reste étrangère à son monde parce qu'elle n'a pas su s'ajuster à la suite de la mort de son mari et, aussi, parce qu'elle parvient à sortir la tête de l'eau par des moyens réprouvés par les habitants d'Agrestic, en apparence du moins.

Conséquemment, sa différence l'érige en menace auprès de ses congénères (surtout les mères du comité de parents de l'école). Sa relation avec l'autre se voit toujours teintée de sa solitude intrinsèque. Étrangère dans son quartier, dans sa famille de fournisseurs, pour sa clientèle puisqu'elle ne consomme pas, elle constitue un grain de sable dans un double engrenage : la vie paisible à Agrestic et le commerce florissant des vrais trafiquants. Les auteurs de guide étudiés ici tapent sur le même clou : le personnage iconique ne peut pas « entrer dans le moule ». Paradoxalement, en dépit de ses activités répréhensibles dans l'absolu, Nancy incarne la rebelle dans un ensemble encore moins scrupuleux qu'elle, sans compter qu'elle livre un combat légitime, bien que perdu d'avance.

Il faut dire aussi que sa tare demeure étrangement tributaire de son désir, tout en en constituant la contradiction sur le plan idéologique, voire moral. On rappellera l'objectif



de Nancy : maintenir le niveau de vie de sa famille malgré le décès de son époux, père de ses enfants. Son but, certes matérialiste, ne revêt donc pas d'emblée des atours nobles. De surcroît, rien dans la série n'indique que Nancy soit consciente du paradoxe, ni tourmentée outre mesure par les compromissions dont elle doit se rendre coupable. Or, il y a les enfants...

Autre paradoxe, la richesse matérielle constitue précisément la cause de tous ses malheurs. À ce sujet, Landau explique : « On a TV series, there is nothing more satisfying to character development than when a character's greatest strength also becomes his or her greatest liability. This push and pull internal/external struggle will help sustain a series over many seasons. » (Landau : 102) Il est évident que le personnage de Nancy porte cette contradiction indissociable de l'écriture sérielle, quitte à ce que sa « crédibilité » en souffre un peu. Qui plus est, on n'échappe pas à la tentation de se dire que Nancy et sa famille seraient bien plus heureux hors d'Agrestic, où les gens sont extrêmement superficiels, et la vie somme toute dangereuse, compte tenu du trafic auquel doit s'adonner la protagoniste. Mais toute fuite hors de ce lieu ne servirait pas l'intrigue, laquelle doit continuer de rouler. Au bout du compte, il importe peut-être de savoir si elle va réussir ou échouer dans sa quête, si absurde soit-elle par moments. Tel que le soutient Landau :

Perhaps we root for him [le personnage] because we all possess both light and dark impulses – and there's a vicarious thrill to watching characters veer into the dark side. Some of our rooting interest might come from wanting to see just how much they can get away with or from our desire or curiosity to see if they find redemption or a tragic demise. (Landau : 61)

Du coup, la règle énoncée plus tôt par Isaacs paraît plus facile à suivre, à savoir que tout auteur de fiction ne puise pas forcément dans sa propre existence quand il conçoit un personnage : le protagoniste sert une intrigue ainsi que les conflits qui l'animent et les thèmes qui la sous-tendent. L'attitude, les désirs et les tares de Nancy constituent dès lors la dynamo de *Weeds*.

À propos de la notion de conflit, Isaacs mentionne que : « Needless to say, family is a wellspring of disagreement »<sup>40</sup> (cité dans Venis : 184). Aussi *Weeds* capitalise-t-elle

---

<sup>40</sup> Tel que mentionné dans le chapitre 1 du présent mémoire, Neil Landau parle lui aussi des relations familiales en tant que sources de conflits (cf. chapitre 6 : « Value Family Dynamics »).

sur cette réalité. Nancy veut sauver sa famille, mais ses garçons lui donnent du fil à retordre, ce qui l'incite parfois à se demander pourquoi elle persiste et signe. Ce déchirement se voit cristallisé à travers la présence d'Andy, inénarrable frère du défunt, à la fois plein de bonnes intentions et sans scrupules. Or, il fait partie du clan et, à ce titre, mérite d'être sauvé, lui aussi. À sa manière, il sert l'intrigue, puisqu'étant irresponsable, immature et gaffeur, il provoque tout un lot d'intrigues secondaires graves, mais plus souvent loufoques.

### Répliques et dialogues

Un aspect de *Weeds* retient l'attention d'emblée : l'utilisation par les personnages d'un langage très cru et coloré, un procédé scénaristique dont usent et abusent les auteurs et qui relèvent, pour l'essentiel, de l'artifice. Kohan affirme qu'elle a la volonté délibérée de choquer :

For her own part, Jenji Kohan's refusal to limit herself in her show's creative content has made moral ambiguity a « Weeds » trademark. No topic is too grim, no character too depraved, « No one is allowed to be politically correct », she said. [...] « I think everything is available for laughs, no matter how tragic », Kohan said about pushing the limits of entertainment.<sup>41</sup>

L'effet produit se révèle plus souvent comique qu'offensant, car on pousse la note. Un exemple : quand Nancy se fait arrêter par le chef de la sécurité d'une université, ce dernier lui explique pourquoi il ne la dénoncera pas : « My cousin Jesse grew up without a mother. Wound up on the internet with his dick in a granny's ass. » (*Weeds*, saison 1, épisode 8) Ces mots, bien que durs et potentiellement choquants, ne constituent peut-être pas le véritable enjeu ici ; l'humour résiderait plutôt dans le fait qu'un homme n'oserait pas dire ce genre de choses à une inconnue. Par conséquent, c'est la situation dans laquelle la réplique s'inscrit qui produirait le comique. C'est l'effet *sitcom*...

Voilà la principale dérogation, plutôt récurrente il faut le dire, que s'autorisent les scénaristes de *Weeds* par rapport aux prescriptions concernant le dialogue. De fait, pour le

---

<sup>41</sup> Danielle BERRIN. [http://www.jewishjournal.com/summer\\_sneaks/article/smoking\\_the\\_stereotypes/](http://www.jewishjournal.com/summer_sneaks/article/smoking_the_stereotypes/), page consultée le 26 avril 2015

reste, une fois le ton donné, ceux-ci répondent aux impératifs tels que dictés par Douglas et par Sandler, tous deux exigeant de la subtilité dans la livraison de l'information.

En outre, le dialogue sert à appuyer la psychologie des personnages. À ce sujet, David et Julie Chambers soulignent l'importance du soin à apporter à la formulation des répliques afin qu'elles paraissent naturelles dans la bouche des personnages :

Do the characters sound like themselves ? If you listen carefully to the speeches of the regular characters, you'll find that each has particular quirks and modes of expression. Some speak with proper grammar, some use double negatives, some speak in monosyllables, some use complex sentence structure, some use large words, some misuse words, some are proper, some are vulgar. [...] As you rewrite, shape the character's dialogue so that it sounds the same way they speak on the show. (cités dans Venis : 133-134)

Alors, parfois, quand Celia et Nancy (les personnages les plus élaborés de la série) se parlent, le dialogue peut devenir riche en contenu. Malgré les obscénités qu'elles profèrent et en dépit de leurs différends, elles entretiennent une indéniable complicité. On le remarque quand Celia explique à Nancy pourquoi elle souhaiterait être lesbienne :

Celia : « I really wanna fuck around on Dean [mari de Celia]. But the thought of having to put one more cock into my mouth is just too depressing. »

Nancy : « I'm not sure a vagina would be any kind of improvement for you. » (*Weeds*, saison 1, épisode 3)

Ces répliques en disent long sur Celia, la dépressive au franc-parler, ainsi que sur Nancy, détachée, presque désinvestie. Mieux encore : le dialogue trahit la relation à la fois franche et hypocrite, sans filtre mais tendue, qui unit les deux femmes (car, après tout, Nancy rappelle ici à Celia que cette dernière n'est rien d'autre qu'une cause perdue). Quoi qu'il en soit, les visées du dialogue, soit a) fournir de l'information, b) ancrer les répliques dans le vécu des personnages, et c) demeurer subtil (la subtilité consistant ici en une sorte de discours paralogique, les femmes tournant somme toute autour du pot). En appui à la démonstration, je convoquerais un autre exemple, tiré de l'épisode 5 (« Lude Awakening », après que Celia ait appris qu'elle est atteinte du cancer du sein :

Celia : « I'm really gonna miss my babies [ses seins]. We had some good times together. »

Nancy : « After reconstructive surgery, you're gonna feel good as new. Better, you're gonna have the tits of a 19-year-old girl. »

Celia : « I was thinking of going bigger. Really big, like freak-show big. Forty-seven triple-F's. So large that other, smaller breasts will want to orbit them. »

Nancy : « I think you've had one too many. »

Celia : « Do you like me ? »

Nancy : « Really ? »

Celia : « Yeah. »

Nancy : « Mostly. »

Celia : « Thank you. » (*Weeds*, saison 1, épisode 5)

On le voit, la complicité entre les deux femmes paraît soudain plus évidente. La verve de Celia conserve son caractère familier, voire grossier ; Nancy reste neutre, quoiqu'elle semble se montrer plus réceptive qu'à l'habitude. Par ailleurs, quand Celia demande si, vraiment, Nancy l'apprécie, cette dernière demeure égale à elle-même, c'est-à-dire désireuse de rester authentique, consciente de sa dualité existentielle, tout en souhaitant faire du bien.

Est-il besoin de préciser que *Weeds* emprunte largement au schéma de la *sitcom* ? Si on se réfère au seul épisode intitulé « Good Shit Lollipop », dont on a du reste déjà parlé, on peut débusquer une multitude de blagues judicieusement placées, procédé prescrit par Julie et David Chambers : « Do you have a solid ending to each scene, preferably a joke ending ? [...] You may not need a joke to end absolutely every scene, but you should end every scene with some kind of clever and driving finish. » (cités dans Venis : 135) Voyons quelques exemples d'un tel procédé.

À la scène six de l'épisode, après une conversation avec son fils Silas, qui utilisait des expressions habituellement empruntées par des Noirs ou des Latinos (dans l'univers de la série, en tout cas), Nancy s'exclame : « When did I become the only white person in

America ? » Plus loin, à la scène huit et lors d'un échange avec Doug, son comptable, Nancy décide de se rendre à la nouvelle clinique légale. Doug, accro à ce qu'on vend dans cette clinique, lui lance : « Fine. And as long as you're braving the traffic, would you mind picking up a dozen more pot-sicles for me - wild cherry. »

La scène douze se passe à la clinique en question. Nancy s'étonne de ne pas avoir à parler à un médecin avant de se voir prescrire de la drogue. On lui répond : « You did. He was heading to the john when you walked in. Told me to tell you to smoke a little and get some sun. Anything else ? »

L'épisode compte cinquante-trois scènes et je n'en suis qu'à la douzième. Il s'agit encore une fois d'exemple tirés de l'épisode trois, mais ce dispositif humoristique revient à de multiples reprises à travers toute la saison. L'épisode 7 se révèle d'ailleurs particulièrement représentatif du procédé, lorsque Nancy commente le choix d'Andy, son beau-frère, d'avoir des relations sexuelles avec une femme particulièrement exigeante, elle déclare : « You made your bed, now fuck in it ! » Elle paraphrase ainsi l'expression « you made your bed, now lie in it ». De même, en quittant des étudiants à qui elle vient juste de vendre de la drogue, elle lance : « Don't forget to brush your teeth, and do your homework. » Trafiquante un jour, mère toujours... La constituante comique du genre qu'on appelle « dramedy » semble surtout se manifester en conclusion de scènes, mais il apparaît çà et là, même quand il est question de sujets plus délicats. Scruter le dialogue entre parents et enfants s'avère d'ailleurs crucial si l'on veut comprendre pourquoi *Weeds* se voit qualifiée de *darkly comic drama* par Phil Kellard (voir Venis : 158). J'évoquerais, à cet égard, la scène où Andy explique à son neveu Silas pourquoi les filles handicapées sont meilleures au lit. Ce passage, certes éloigné de toute rectitude politique, n'en demeure pas moins justifié en ce qu'il traduit la vision du monde pour le moins désenchantée d'Andy. Quoi qu'il en soit, l'immoralité affichée de certains commentaires présents dans *Weeds* ne tient pas du hasard. Il s'agit là d'une posture idéologique avouée, voire revendiquée, de ses scénaristes.

À la lecture des Douglas, Landau, Sandler et Venis, et à la lumière de ce que je viens d'exposer, il semble donc que, plus souvent qu'autrement, le meilleur moyen de se tailler une place dans le milieu de la télévision américaine (surtout les grandes chaînes) soit

de respecter une forme scénarisation fort consensuelle et... classique. Mais, comme on vient de le voir, il y aurait également place à l'innovation. En fait, peut-être faudrait-il parler d'innovation dans la continuité.

### **Respect de la forme, apport personnel et médiation**

Dans the *Jewish Journal*, Danielle Berrin parle de Jenji Kohan et de son apport à la série *Weeds* :

*Weeds* routinely deals with many of the most provocative, controversial themes on television. Any given season has its share of lawlessness, illicit relationships and an astonishing Freudian subtext (in one episode, Nancy catches her youngest son masturbating to a nude photograph of her). But, in fact, Kohan's own life seems to conform to far more traditional standards. [...] Yet, Kohan says her conventional domestic life often propels her into the darker corners of storytelling. She's attracted to seedier material because, as she puts it, « This is my rebellion, this is my fun. »<sup>42</sup>

D'une certaine manière, Kohan va dans le sens de Sandler, laquelle précise :

So what can you do if everything that's been done can't be done ? What else is there ? There's you. And that's where you go for stories. You must find stories that have something about them that is emotionally meaningful to you (that's your original voice, and then transfer that passion to the established character in the world of his or her show (and there's the form). In order to bring your personal connection to a story, you need to find out why you want to tell this story. (Sandler : 48)

Sans aller du côté de l'enquête à la Sainte-Beuve, on peut déjà penser que, comme elle le dit elle-même, Kohan est attirée par les histoires tordues qui feraient contrepoids à son quotidien rangé. Ainsi, les situations loufoques ou explosives que l'on trouve dans la série prendraient racine dans une sorte de mythologie personnelle, de vision du monde, et non d'un vécu particulier. Mais quelle est, justement, cette vision du monde ?

Dans *Weeds*, Kohan aborde plusieurs thèmes, mais trois d'entre eux semblent récurrents : la question juive (le mari de Nancy ainsi qu'Andy sont juifs, notamment), la

---

<sup>42</sup> Danielle BERRIN. [http://www.jewishjournal.com/summer\\_sneaks/article/smoking\\_the\\_stereotypes/](http://www.jewishjournal.com/summer_sneaks/article/smoking_the_stereotypes/), page consultée le 26 avril 2015

sexualité (rarement déviante, souvent débridée) et l'inadéquation des sujets face à la complexité de l'existence. Ces sujets, sans doute tabous dans une société qui se veut ouverte (l'est-elle vraiment) et qui donne leur chance à tous (vraiment ?) permettent apparemment à Kohan de critiquer sa société d'attache, en accentuant les aberrations.

Du coup, les personnages de *Weeds*, que ce soit par leurs gestes ou leurs paroles, choquent et bousculent, en mettant en scène un quartier coquet, mais pourri de l'intérieur. Aussi, je suis tenté de rappeler l'impératif énoncé par Georgia Jeffries, à savoir : « My largest concern is that they [the students] come into the classroom trying to emulate only what they've already seen on TV. I encourage them to take risks [...] to distance themselves, take a long leap off the cliff of their own psyche and think about what they would like to see. The only way to write effectively is to stop censoring themselves as to what is or is not possible » (citée dans Douglas : 194). Or, Kohan répond à Jeffries en créant un espace où sont discutés on ne peut plus crûment les travers de la société américaine.

Il faut toutefois l'admettre, une série comme *Weeds* n'a pu voir le jour qu'en raison d'une conjoncture nouvelle, soit l'avènement du « Premium Cable », la télé payante. Libérés des contraintes de la censure du FCC, et des « act breaks » exigés par les publicitaires, l'équipe de scénaristes de *Weeds* bénéficie d'une marge de manœuvre accrue pour produire une œuvre provocatrice, voire iconoclaste. En effet, une telle liberté dans l'expression de tabous ne va pas de soi aux États-Unis (pas plus qu'au Canada, d'ailleurs) ; la diffusion d'une telle émission n'aurait pas été possible du côté des réseaux américains établis depuis longtemps (ABC, CBS, NBC, Fox), ces derniers étant soumis à une réglementation stricte en matière d'images et de contenu.

Fait à noter, lors d'une entrevue web, Kohan mentionne qu'elle a dû quitter les chaînes où elle travaillait pour se tourner vers Showtime (une chaîne de télévision câblée accessible par abonnements, au même titre que HBO), car le FCC n'a pas de prise quant à ce qui est transmis sur ses ondes : « I was working a lot in the network world and had gotten a bit frustrated with that. I really wanted creative freedom - I really had reach that point –

and so I went to Showtime with this [Weeds] and traded money for freedom. »<sup>43</sup> Là, et là seulement Kohan pouvait-elle se sentir libre d'écrire ce qu'elle souhaitait. Ce simple fait joue pour beaucoup dans la médiation et la pénétration de la série au cœur du paysage télévisuel américain.

À titre d'information, je préciserai que la chaîne Showtime, fondée en 1976 avec l'argent des 10 000 premiers souscripteurs, empiète sur les plates-bandes de sa rivale HBO, cette dernière étant le véritable chef de file en ce qui concerne les séries télévisées de qualité pour adultes. On n'a qu'à s'arrêter à sa programmation pour s'en convaincre, avec *The Sopranos* et *The Wire*, deux des plus grands succès critiques de l'histoire de la télévision américaine. À l'époque de *Weeds* commençait aussi la diffusion de *Six Feet Under*, un autre grand succès d'estime de HBO<sup>44</sup>. Or, en 2005, Showtime semble toujours à la recherche d'une émission-phare. La série *Weeds* pourrait bien combler ce manque, du moins si l'on en croit David Wiegand : « Showtime, a.k.a. "not-HBO," may not have "The Sopranos" or the late, lamented "Six Feet Under," but that's finally making the cable network try harder and, in the case of the new series "Weeds," smarter and funnier as well. »<sup>45</sup> Cette conjoncture aurait fourni à Kohan la fameuse carte blanche dont elle rêvait pour écrire une série drôle, mordante, et sortant des sentiers battus et rebattus de la rectitude politique.

---

<sup>43</sup> Paley Center For Media. Adresse URL : <https://www.youtube.com/watch?v=bWe0qcUfCBQ>, page consultée le 28 avril 2015)

<sup>44</sup> On trouve sur le site internet de la *Writer's Guild of America* une liste des 101 séries les mieux écrites de l'histoire de la télévision américaine. *The Sopranos* et *The Wire* se pointent respectivement aux premier et neuvième rangs. Il faut attendre le soixante-sixième rang avant de croiser une série de *Showtime*, soit *Dexter*, qui raconte le périple meurtrier et vengeur d'un médecin légiste pour la police de Miami. (<http://www.wga.org/content/default.aspx?id=4925> ; page consultée le 27 avril 2015)

<sup>45</sup> (David WIEGAND. Adresse URL: <http://www.sfgate.com/entertainment/article/Smoldering-frustrations-in-suburbia-spark-up-in-2650324.php#page-1>, page consulté le 28 avril 2015)



## CHAPITRE 3

### Chronique sur *Chroni[c]ques*

Au terme d'une double démarche, d'abord théorique puis analytique, il me reste à réfléchir à mon propre travail d'écriture scénaristique. Ainsi, en revenant sur la genèse de *Chroni[c]ques* et me penchant tant sur son contenu que sur sa forme, je tenterai de voir dans quelle mesure je me suis senti obligé de me conformer aux prescriptions des divers manuels étudiés plus tôt. Je traiterai ensuite des règles dont je me serais sciemment détourné, question de m'en tenir à la vision de l'histoire que je tentais de raconter. Certes, l'écriture sérielle pour la télévision exige des compromis, mais elle permet sans doute quelques espaces de liberté...

#### **Le format (ou comment faire rentrer un carré dans un triangle)**

Le scénario de la série *Chroni[c]ques* s'étale sur dix épisodes, chacun faisant entre dix-huit et vingt pages. Il n'y a pas vraiment de structure en actes, puisque j'ai la plupart du temps écrit d'un seul trait, sans me soucier des pauses publicitaires et en me disant que je pourrais toujours y revenir après coup. J'ai toutefois opté pour une introduction de type « teaser », c'est-à-dire que chaque amorce d'épisode montre une scène du quotidien des divers protagonistes *avant* le générique. Les fins d'épisodes restent ouvertes, en raison du fait qu'il s'agit d'un scénario « sériel » (par opposition au scénario de type « procédural » où l'on a affaire à une intrigue complète par semaine) ; on y suit la progression du protagoniste jusqu'à la résolution finale, au tout dernier épisode de la saison, voire de la série quand elle s'étend sur plusieurs saisons. De script en script, j'ai donc fait en sorte

que l'on assiste aux bons et aux mauvais coups de Tommy, pivot de la série, comme dans une longue histoire « A ». Il y a des sous-intrigues « B » et parfois « C », mais elles sont toutes en lien avec les problèmes qu'affronte Tommy, soit les conséquences négatives ou positives des choix qu'il fait.

Afin de ne pas trop m'égarer, vu que j'en étais à mes premières armes en matière d'écriture scénaristique, j'ai choisi de me concentrer sur un seul personnage. Je voulais que les intrigues demeurent accessibles, et que chaque action découle de la précédente selon un enchaînement logique et succinct. J'avais aussi le désir d'observer les mœurs d'une petite ville québécoise, c'est-à-dire un microcosme où tout geste posé à gauche a forcément des répercussions à droite. C'est pourquoi j'ai inséré les « teasers » en début d'épisodes. On voit les personnages évoluer dans leur intimité, et on obtient ainsi, je l'espère, une vue d'ensemble de différentes strates de la société représentée.

En outre, l'absence de pauses publicitaires m'a probablement facilité la tâche, puisque je n'ai pas eu à penser le scénario en le divisant par actes, mais je me suis tout de même efforcé d'aménager des *cliffhangers* en fin d'épisodes, afin de tenir le spectateur en haleine. Finalement, je dois aussi préciser que j'ai choisi le format de la demi-heure au départ avec la volonté, encore une fois, de ne pas me perdre dans les méandres d'un réseau d'intrigues et de sous-intrigues trop élaborés. Ceci étant dit, même en optant pour ce format, plusieurs sous-intrigues se sont pratiquement imposées d'elles-mêmes.

En revanche, il semble que, dans *Chroni[c]ques*, je n'arrive pas à respecter le premier impératif de Douglas : « An hour show has to fit an hour » (Douglas : 26). Considérant qu'une page de scénario équivaut à peu près à une minute à l'écran (Douglas : 90), il se trouve que la série que j'ai écrite fait plutôt dans les dix-huit à vingt minutes, peut-être un peu moins, les scénarios ayant souvent de cinq à dix pages de plus que leur temps réel<sup>46</sup>. Il appert donc que, selon Douglas à tout le moins, *Chroni[c]ques* présenterait déjà une faiblesse structurelle et nécessiterait une réécriture visant à allonger les épisodes, ce qui permettrait, il est vrai, d'approfondir l'intrigue et la psychologie de certains personnages. De plus, si ma télésérie était diffusée par un grand réseau où des pauses

---

<sup>46</sup> La consultation de scénarios pour diverses séries a permis de le vérifier.

publicitaires ponctuent le rythme des épisodes (on peut rêver), il faudrait également que je revoie la structure en actes, afin de m'assurer que les pauses correspondent à des moments charnières de l'intrigue et incitent le spectateur à être présent au retour. Une diffusion sans pauses publicitaires (comme à Super Écran), éliminerait toutefois cette contrainte. Hormis ces deux « manquements », *Chroni[c]ques* respecte les balises émises par les auteurs de guides de scénarisation que j'ai consultés ici. En effet, il n'y a pas de problème à ce que l'on suive majoritairement le destin d'un seul personnage. C'est ce qu'on trouve, par exemple, dans *Dexter* (Douglas : 260). Quant à la stratégie du *teaser*, j'ai choisi de l'utiliser de manière opportuniste, en m'en servant pour camper rapidement le quotidien de mes personnages.

### **Structurer une intrigue (ou faire tenir les carrés sur les triangles)**

L'histoire, assez simple – un adolescent qui vend de la drogue et grimpe les échelons du crime organisé – a mis du temps à voir le jour. Je recherchais un sujet pour ainsi dire « viril », qui aurait pu mener les personnages à de multiples confrontations. Après m'être documenté sur le phénomène des courses de rue, sans grand enthousiasme, je me suis demandé ce que je voulais vraiment raconter. C'est alors que m'est venu intuitivement l'impératif de Sandler et Douglas : « Écris ce que tu connais ».<sup>47</sup>

Sandler stipule que : « you must find stories that have something about them that is emotionally meaningful to you [...] » (Sandler : 48) ; elle ajoute : « You are writing from personal experience, but you are not writing a personal memoir when you write for TV. » (Sandler : 51) Il est vrai que, pour *Chroni[c]ques*, je me suis tourné vers mon adolescence, et inspiré de faits qui se sont réellement produits, mais on n'y trouve fort peu d'éléments autobiographiques. Ce sont davantage les émotions vécues à cette période de ma vie qui ont été mobilisées dans mon processus d'écriture. Qui plus est, au moment d'écrire mon scénario, je travaillais dans une maison de jeunes, ce qui m'a inspiré pour les actions et les

---

<sup>47</sup> « Write what you love [...] You might find your break-in angle from experience in a field like medicine, law, or police work, absorption in a genre like sci-fi, or even in your family background. Your passion will lead you to authentic stories. » (Douglas : 230)

réactions de certains personnages. Mon expérience en maison de transition auprès d'ex-détenus m'a également servi pour concevoir les personnages antagonistes.

En ce qui a trait à l'intrigue, j'admets m'être un peu fondé sur la série *Breaking Bad*, en ce sens que tout ce qui arrive au protagoniste découle de ses choix personnels, comme autant de conséquences qui font avancer l'action. En effet, tout ce qui advient dans *Chroni[c]ques* résulte des décisions plus ou moins heureuses que prend Tommy. Toutefois, il ne faut pas oublier les problèmes financiers et familiaux inhérents à la classe sociale dont il est issu et qui, hélas, le poussent dans cette direction. Je voulais surtout que Tommy ne puisse nier sa responsabilité quant à la tournure des événements. Sans dire que les thèmes et les motifs associés à *Chroni[c]ques* demeurent expressément liés à ce désir, ils les portent tout de même.

Je sais que deux figures hantent mon scénario : celles du *self-made man*, c'est-à-dire l'homme qui réussit par ses propres moyens, et celle du père, dont Tommy se sent ici légitimé de remplir le rôle, vu l'absence de la véritable figure paternelle de la famille Gaulin. J'ai exploré ces figures de façon à ce que Tommy en vienne à justifier les moyens qu'il prend pour la fin qu'il recherche, et qu'il sente également que le sort et le bien-être de sa famille repose entre ses mains. Pris au piège, il doit faire des choix et en subir les conséquences.

Pour ce qui est de l'action, justement, de la façon de la faire progresser - d'un événement perturbateur à son dénouement - tout indique que j'ai procédé selon la « recette » de Douglas : j'ai créé un début et une fin, pour ensuite me demander comment Tommy pourrait en arriver là. La différence, et elle est de taille, réside dans le fait que j'ai aménagé le tout sur une saison complète...

Aussi faut-il lire le scénario de *Chroni[c]ques* tel un long épisode ou, peut-être, un film. Entre l'événement déclencheur (le saccage de la plantation de cannabis, qui arrive en fin de premier épisode et non au début, tel que suggéré par Douglas et les autres) et la scène finale (où l'antagoniste tient un revolver pointé sur Danny, le frère de Tommy), des événements surviennent, des obstacles sont rencontrés, le tout étalé sur une saison. Du coup, on ne rencontre pas dans chaque épisode le personnage qui conçoit un plan, affronte un obstacle et conçoit un nouveau plan, comme le suggèrent Julie et David Chambers dans

le guide de Venis, *Inside The Room*. Les épisodes ont bel et bien été construits à partir de « piquets de tente » (*tent poles*) autour desquels j'ai tissé l'intrigue, mais je n'ai pas posé ces balises dramatiques à chaque épisode. Je les ai plutôt « plantées » en fonction de la série complète, tout en observant néanmoins la structure proposée par les Chambers. Il s'agit là d'une divergence majeure quant au respect des prescriptions des guides de scénarisation consultés dans le cadre de mon mémoire.

### **Des entités qui semblent vivre d'elles-mêmes**

David Isaacs, tel qu'il l'exprime dans le guide de Linda Venis, considère que le protagoniste doit s'avérer tout puissant. Se poser en véritable moteur de l'intrigue et agir en conséquence. Cette règle, on la trouve dans tous les guides de scénarisation consultés, mais la « méthode » d'Isaacs me semblait plus probante et elle a servi à l'élaboration du personnage de Tommy Gaulin, tant dans son attitude et ses désirs que dans ses tares.

J'ai voulu créer un Tommy qui ne s'en laisserait pas imposer. On le voit, je l'espère, dès l'épisode 2, où il mijote une vengeance contre son ennemi. En tant que *self-made man*, il croit qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même. Il cherche à tout contrôler et à venir en aide à tout un chacun, comme si la responsabilité lui en incombait d'office. Il n'accepte ni la défaite ni la misère. Armé de cette *attitude*, au sein d'un monde qu'il juge hostile et impitoyable, Tommy cherche à aider sa famille, ce qui constitue son *désir*. Voyant sa mère en difficulté, Tommy s'institue en père de substitution, tant pour ses sœurs que pour son frère aîné.

Dans ce contexte, j'ai tenté de faire émerger ses limites, ses faiblesses intrinsèques : il n'a que seize ans, des illusions, une curieuse forme de maturité et un certain égoïsme. Il ne s'aperçoit pas tout de suite que ce qu'il fait vise à combler un vide existentiel ; sa famille pourrait très bien s'en sortir d'une autre façon. À l'épisode 7, j'ai voulu qu'il impose sa générosité aux gens en leur offrant des cadeaux, comme pour justifier ses actions, mais il voit les portes se refermer, ce qui lui fait appréhender la réelle nature de ses motivations et, du même coup, sa vulnérabilité. Néanmoins, comme le dit Landau, le public « aime les personnages qui sont bons dans ce qu'ils font » (Landau : 101) et Tommy excelle dans son

domaine. Lorsqu'il est recruté par Conrad, le trafiquant principal de la ville, il gravit rapidement les échelons, parce qu'il est discret et efficace. Il est intelligent et très calculateur ; sous la supervision de Conrad, il va même perfectionner ses méthodes.

Or, selon moi, Conrad incarne le véritable antagoniste de Tommy. J'ai rapidement écarté Antonin de l'équation pour le remplacer par Conrad, une figure de père très séduisante pour Tommy. En fait, Conrad constitue ce que Tommy pourrait devenir s'il poursuivait sur la voie du crime. Les deux hommes ont une attitude, des désirs et des faiblesses semblables. De même, Conrad se laisse conquérir par Tommy, parce qu'il voit en lui un fils qui pourrait marcher dans ses propres traces.

Ce faisant, j'ai tenté de créer un anti-héros qui exerce une grande emprise sur les gens, un personnage paradoxal qui soit charismatique et manipulateur, afin que Tommy tombe volontiers dans ses filets. D'ailleurs, Conrad excelle quand vient le temps de justifier ses actes criminels, et n'hésite pas à initier Tommy, a priori intimidé, au monde interlope qu'il contribue à entretenir. Le personnage de l'ennemi, donc, se présente d'abord comme un ami, de sorte que ses motivations, bien que perverses, paraissent raisonnables aux yeux de Tommy. Sandler pose les questions suivantes : « Is your central character facing off with the most problematic character for her in the story ? Have you made that other character a serious contender ? Is he formidable enough to make it worth your Central Character's effort ? » (Sandler : 144). Dans ma conception de Conrad, je n'ai eu d'autre choix que de me poser ces mêmes questions. Puis, en analysant le personnage antagoniste de Benson dans *Law and Order SVU*, Sandler révèle ceci : « By creating such a formidable opponent – a character who reflected the most troubling aspects of Benson's own life – the writer was able to dramatize the theme and build a truly meaningful confrontation for Detective Benson. » (Sandler : 144) Quoi qu'il en soit, j'espère qu'avec Conrad, j'ai su créer un antagoniste digne de Tommy afin d'alimenter l'intrigue de *Chroni[c]ques*.

En ce qui a trait à la motivation derrière les actes du protagoniste, je me suis souvent demandé si Tommy était assez volontaire. Il a été mentionné plus tôt que le personnage principal doit toujours propulser et résoudre les intrigues. Or, je sais que Tommy se montre parfois passif, et assujéti aux décisions de Conrad, comme lorsque ce dernier choisit de le recruter dans l'épisode 4. Conrad surveille Tommy depuis un moment, le fait suivre par

Dom, son acolyte, lequel force Tommy à aller à la rencontre de son chef. Je crois cependant que la nature de l'histoire et celle des rapports pouvant unir un fils et son père appellent ce genre de passivité. J'ai tenté de rendre Tommy plus maître de l'intrigue en l'obligeant à affronter le danger, notamment en allant au-devant de Dom lorsqu'il s'aperçoit qu'il est suivi. Mais peut-être que cela ne suffit pas. Bref, j'aimerais pouvoir qualifier Tommy de « personnage iconique », mais je ne crois pas l'avoir mené jusque-là.

### **Des mots qui parlent**

Les auteurs des guides de scénarisation que j'ai consultés sont unanimes en ce qui a trait à la notion de dialogue : il s'agit de livrer de l'information le plus subtilement possible, tout en respectant la vision du monde propre à chacun des personnages. C'est ce que j'ai tenté de faire, en plus de conférer un caractère direct aux répliques, encore une fois dans le but de ne pas me perdre dans les dédales d'un discours émaillé de sous-entendus. Je crois y être parvenu la plupart du temps.

Par exemple, dans le premier épisode, j'ai souhaité mettre en évidence le fait que Jessica, la petite sœur de Tommy, ait besoin de lunettes mais que sa mère soit en fait incapable de les lui payer. Il fallait évidemment livrer l'information, mais sans qu'elle soit explicite. J'ai donc intuitivement appliqué quelques techniques prônées par Ellen Sandler, notamment l'évitement. Cela se voit, je l'espère, lorsque Tommy mentionne à Sonia que Jessica ne voit pas bien. La mère répond alors : « Oui, je le sais. » pour enchaîner immédiatement avec « Danny, restes-tu à souper ? ». Plus loin, j'ai aussi tenté de montrer qu'on ne peut pas se fier à Danny, le frère aîné. J'ai voulu souligner cet état de fait à travers les hésitations de Tommy à lui prêter de l'argent. J'espère aussi que la logorrhée maladroite de Danny suggère qu'il emballe un mensonge dans une « cause noble », soit l'idée de se lancer en affaires... Dans ce cas, je crois avoir respecté la maxime « play it, don't say it » (Douglas : 20) ou le « show, don't tell » qu'énonce Sandler : « This is my favorite red flag : TELL. The simple word “tell.” When you're looking over your story treatment and you see where you've written Character A tells Character B...anything. What you're really doing is writing dialogue without actually writing it, and that doesn't help you move the story. » (Sandler : 104) Ainsi, les silences parlent souvent plus que les mots.

Je me demande toutefois si, dans l'épisode 3, je suis parvenu à manier assez habilement les mots et les gestes du protagoniste, lesquels visent à exposer la question du père absent, réalité lourde à porter pour Tommy. Je m'explique.

Après s'être vu refuser une transaction par Conrad en raison des manigances de Danny, Tommy se tourne contre son frère et lui crache au visage, évoquant du coup la haine pour un père qu'il n'a pas connu. Un peu plus tôt, Conrad fait l'éloge du père des deux garçons, le décrivant comme quelqu'un de très « sharp ». J'ai mis ces mots dans la bouche de Tommy : « Pour moé, p'pa, c'est un trou de cul, ok ? Y a laissé m'man dans la marde pis y est parti comme un osti de sans-cœur. C'est pas un gars sharp, ça. Je l'ai pas connu pis je suis ben content ! » La réplique semble sans doute sortir de nulle part, mais elle sous-entend deux choses : la colère de Tommy contre un frère qui l'a trahi ; ensuite, le poids de l'absence du père sur les épaules de Tommy. Je voulais fournir ces informations de la manière la plus cinglante et la plus courte possible : « You want to aim for dialogue that is both natural and withheld. In other words, let viewers sense the meaning under the surface without hitting it on the head, as much as you can. » (Douglas : 111) Je me questionne encore à savoir si le but est atteint, mais j'avais à tout le moins la volonté indirecte de respecter l'impératif de Sandler et de Douglas.

Dans l'ensemble, je crois toutefois que les dialogues de *Chroni[c]ques* expriment assez bien la psychologie des personnages, qu'ils soient au premier ou au second plan. Par exemple, j'ai tenté de faire de Brissette, le directeur de l'école, un administrateur adéquat, mais peu attentif à la réalité des jeunes (Bonin lui « souffle » des répliques dans l'épisode 1). De même, j'ai conçu le personnage de Nino de façon à ce qu'il projette l'image d'un ami fidèle et d'un comparse aux accents comiques. Je souhaitais que Nino exprime un point de vue singulier sur le monde, entre autres quand il énonce une théorie sur la nonchalance des surveillants à l'école, mais qu'il inverse les notions de psychologie inversée et de discrimination positive (épisode 1). « If a character isn't too smart, let him be as dumb as he can believably be. » [...] « As for verbal jokes, they come in a wide variety of forms, often dependent on some sort of surprise. They can be twists on common phrases or reversal of common sentiments. [...] Malaprops, or unintentional misstatements, work for some characters. » (Venis : 136-137) ; ces principes, on l'aura compris, ont été appliqués au personnage de Nino.



### **Respecter l'écart nécessaire sans se perdre**

À la lumière de ce qui précède, on peut constater que, dans l'ensemble, le scénario de *Chroni[c]ques* se conforme aux prescriptions émises par les Sandler, Douglas, Venis et Landau. L'intrigue découle de faits réels auxquels je suis émotivement attaché et que j'ai pu utiliser afin de m'investir « moralement » dans l'histoire. De plus, j'ai insufflé des désirs, des forces et des faiblesses, de sorte qu'ils manifestent, je crois, une certaine profondeur ou cohérence. Enfin, le dialogue vise à fournir l'information nécessaire à la compréhension de l'intrigue, tout en respectant le point de vue des protagonistes qui prononcent les répliques. Il semble seulement y avoir un problème du côté du format...

J'ai écrit la série sur le modèle des vingt à vingt-deux minutes qui caractérisent habituellement les épisodes d'une demi-heure pour la télévision, publicités comprises. Or, comme on l'a vu précédemment, un épisode est toujours un peu plus court que le scénario lui-même, et pour atteindre la vingtaine de minutes désirées, il faudrait en effet que j'ajoute à tous mes épisodes au moins huit à dix pages. Peut-être que ce travail me permettrait d'insister davantage sur certaines situations, d'en préciser la teneur, mais aussi de mieux développer les personnages. L'option reste à considérer, bien qu'il existe une alternative qui me permettrait de contourner cet écueil formel.

Certes, *Chroni[c]ques* aborde de front une problématique hélas tangible (des adolescents vendent et consomment de la drogue) et peut effrayer les producteurs ou les diffuseurs. Oui, des séries québécoises comme *19-2* montrent des images choc et traitent de sujets lourds, mais la progression d'un adolescent dans l'univers du crime organisé me paraît difficilement abordable dans le contexte actuel. C'est pourquoi une migration du côté de la websérie pourrait être profitable à *Chroni[c]ques*. Pourquoi ? Parce qu'il n'y a pas encore de règles écrites quant à la limitation du contenu des séries sur le web (abstraction faite des contenus illégaux : pédophilie, zoophilie et autres). Malgré le fait que le CRTC canadien ne soit pas aussi limitatif que la FCC aux États-Unis, il n'en demeure pas moins que certaines règles tacites n'ont toujours pas été transgressées à la télévision québécoise. D'ici là, montrer un adolescent en train de fumer du crack (comme Antonin le

fait dans l'épisode 8 de *Chroni[c]ques*) pourrait poser problème. Par contre, sur le web, la chose serait possible.

L'auteur Patrick Sénécal a déjà autofinancé la réalisation d'une websérie adaptée d'un de ses romans et qui s'intitulait *La reine rouge*. Au plan de la qualité, le résultat demeure discutable, mais il n'en demeure pas moins que le contenu à haute teneur sexuelle qu'on y trouvait n'aurait jamais pu être diffusé à TVA, ni même par une chaîne payante. L'absence de restrictions sur le web a permis cette « percée », parfois pour le meilleur, parfois pour le pire, mais je crois qu'il s'agirait d'un environnement adéquat pour *Chroni[c]ques*, sans oublier qu'en la diffusant par le biais d'un site internet, il serait plus facile d'aller chercher une partie du public cible, c'est-à-dire les adolescents eux-mêmes. Comme j'aime bien la suggestion de Steven Bochco (*NYPD Blues*), soit « Refuse to water it down » (cité dans Douglas : 139)<sup>48</sup>, j'ai le sentiment qu'une migration vers le web serait toute indiquée. Enfin, *Chroni[c]ques* possède une visée réaliste et se veut un vecteur de réflexion sociale. Je souhaite qu'un dialogue naisse de ces images et de ces textes, et pour que cela soit le cas, peut-être faut-il forcer le public à sortir de sa zone de confort, que ce soit en matière de contenu ou de canal de diffusion.

Après avoir essuyé quelques refus, j'ai confié le scénario de ma série à Sovimage, société productrice de *Mensonges* et *Musée Eden*, deux séries qui ont vu le jour par le biais de postes payants. L'approche de la maison de production se veut novatrice et axée sur l'interaction avec le public. À preuve, les comédiens et auteurs de certaines séries sont appelés à « twitter » en direct pendant la diffusion des épisodes, de manière à favoriser la discussion.<sup>49</sup> À mon avis, ce modèle serait adéquat pour *Chroni[c]ques*, puisqu'il autoriserait la résolution de possibles ambiguïtés dans le scénario, tout en permettant aux diffuseurs une plus grande marge de manœuvre en ce qui concerne le facteur « risque ».

Au bout du compte, je suis relativement satisfait du scénario que j'ai écrit, mais je me demande quelle couleur il aurait pris si j'avais lu tous les guides de scénarisation étudiés ici avant la rédaction. J'ai écrit d'autres scénarios depuis, et je remarque qu'ils portent

---

<sup>48</sup> *NYPD Blues* est l'une des séries les plus prisées et respectées des années 1990 aux États-Unis.

<sup>49</sup> Sophie DESCHÊNES. Adresse URL : <https://www.youtube.com/watch?v=-N2maBrPOHs>, page consultée le 2 mai 2015

l’empreinte des conseils et des suggestions glanés au fil de leur analyse. Je crois que le fait de ne pas connaître certaines règles, notamment celles concernant le format (absence d’*act breaks*, durée des épisodes) m’a procuré une plus grande liberté dans l’écriture et la structuration du récit.

Peut-être que ces libertés font en sorte que le produit final reste plus ou moins adéquat pour la télévision, mais il n’en demeure pas moins qu’à mes yeux, la télésérie *Chroni[c]ques* (virtuelle, pour le moment) se révèle d’autant plus originale et authentique qu’elle sort non seulement d’un moule scénaristique mille fois éprouvé, mais qu’elle a sans doute besoin de lieux de diffusion parallèles pour exister.

## CONCLUSION GÉNÉRALE

Ellen Sandler, Pamela Douglas, Linda Venis et Neil Landau abordant maints sujets dans leurs guides respectifs, on comprendra aisément que les quelques prescriptions énumérées dans le cadre de ce mémoire ne sauraient rendre compte de l'ensemble de leurs propos. J'ai plutôt tenté d'extraire l'essentiel en ce qui a trait à leurs conseils généraux et à l'écriture sérielle en particulier. Les auteurs s'entendent sur la façon d'écrire et de produire un scénario pour la télévision, sans doute parce que tous, à divers degrés, semblent d'une façon ou d'une autre rattachés aux mêmes programmes de *creative writing* à l'Université de Californie. Ceci suggère que la roue tourne, et que les règles entourant les téléséries américaines ne sont pas près de changer, du moins celles qui sont vouées à être diffusées par les grandes chaînes. L'analyse de ces guides n'a pas pour autant été vaine et on peut en conserver quelques idées.

En ce qui concerne le format, tous les auteurs sont clairs : il s'agit de respecter à la lettre la structure des séries pour lesquelles un scénariste désirerait produire un script. Cela va de soi quand il s'agit de concentrer l'action dans une demi-heure ou une heure de programmation sur un réseau ou un poste câblé, que ce soit pour un « spec script » ou un projet pilote. Il en va de même sur la structure interne d'un épisode : si une série fonctionne sur le mode « *teaser* + quatre actes + *tag* », il est important de s'en tenir au modèle. Ellen Sandler et Pamela Douglas proposent des grilles analytiques afin de compter les scènes, repérer les « act breaks » et en déduire le nombre d'actes, de pages de scénario par actes et, en même temps, le nombre de minutes. Leurs méthodes diffèrent, celle de Sandler étant plus précise, soit au huitième de page près (selon les normes de « l'industrie » pour compter la longueur d'une scène), tandis que Douglas accorde au scénariste un peu plus de liberté. Celle-ci divise une heure en quatre, et suggère au scénariste d'en faire quatre actes (ne

contenant pas plus de sept scènes, pour un maximum de deux pages par scène) et subdiviser ensuite le scénario en fonction du modèle choisi.

Julie et David Chambers, dans le guide de Venis, de même que Neil Landau, ne fournissent pas de méthode claire pour analyser les épisodes de la série ciblée, mais ils insistent tous trois sur l'importance de visionner ces émissions encore et encore. Sandler suggérerait trois épisodes, alors qu'eux optent pour le plus grand nombre et le plus souvent possible, le but étant de s'imprégner de la structure d'une série et d'en reproduire le squelette intuitivement par la suite. Dans les faits, ces auteurs parlent d'une structure dramatique remontant à Aristote (un début, une suite de péripéties, un point culminant et une résolution) et évoquées par eux à maintes reprises (Sandler exceptée). Selon Landau, il s'agit d'un apprentissage par imitation, lequel impose de se plier à une formule qui a fait ses preuves depuis des millénaires (Douglas précisant même que la structure en quatre temps fonctionne depuis les années 1950 à la télévision américaine).

Pour ce qui est de la conception de l'intrigue, plusieurs méthodes sont proposées, bien que toutes issues du même fond aristotélicien (on ne s'en sort pas, en fait : les assertions d'Aristote sur lesquelles les auteurs font reposer leurs théories sont tellement vagues et générales qu'on peut tout y inclure). Quoi qu'il en soit, Sandler, selon la manière schématique qui lui est propre, suggère une feuille de route en six points faciles à retenir, chacun étant représenté par une onomatopée (Oh !, The Little Uh Oh !, Ouch !, The Big Uh Oh !, Oh No ! et Ah !) qui illustrent en fait la situation initiale, l'événement perturbateur, des obstacles, des plans pour les contourner, une confrontation et la résolution – puis le retour à la situation initiale. Dans cette optique, la construction d'une scène demeure tout aussi schématique : *Setup*, *Power Switch* et *Arrow*, où on retrouve un début (le pourquoi cela maintenant), un milieu (où le rapport de forces entre protagonistes va s'inversant) et une fin (devant mener à la suite de l'histoire). Sandler prône la linéarité dans la construction d'une histoire, contrairement à Douglas, qui monte des « piquets de tente » en commençant par le début et la fin. Elle passe ensuite à l'« act break » du troisième acte, puis elle remonte à la source à partir de là. De même, elle envisage l'écriture d'une scène comme un petit scénario devant contenir l'essence de l'intrigue globale. Chaque scène doit présenter un protagoniste qui veut quelque chose, un antagoniste qui l'empêche de parvenir

à ses fins et une sortie de scène satisfaisante pour l'un ou pour l'autre, de façon à propulser l'intrigue vers un nouveau chapitre. Julie et David Chambers, tel que cités par Venis, travaillent de manière similaire, car ils considèrent qu'il ne peut y avoir d'histoire sans un protagoniste motivé, lequel porte une intrigue construite autour de sa quête et des obstacles rencontrés. Du coup, on propose une méthode pour élaborer une intrigue assez linéaire, tout en insistant sur le fait que l'action et les enjeux doivent devenir prégnant en milieu de parcours (par des complications et des indécisions de la part des personnages) et que la fin s'avère satisfaisante (tout y rentre dans l'ordre, sans que ce soit pour autant prévisible). Par ailleurs, ces mêmes auteurs suggèrent que chaque « act break » soit considéré comme étant une fin en soi, c'est-à-dire prendre fin sur une révélation forte ou une blague, le but étant de tenir le spectateur captif. Landau, quant à lui, rejoint Douglas par sa méthode consistant également à dresser des « *tent poles* », soit le « *teaser* », les « *act breaks* », puis les « *tags* ». Il les énumère et les décrit, puis laisse à un des scénaristes qu'il a interviewés (Glen Mazzara, en l'occurrence) le soin de préciser qu'il vaut mieux opter pour la linéarité.

En fait, Landau s'intéresse plutôt à la notion de thème en tant qu'élément unificateur. Alors que les autres auteurs de guides semblent penser que le thème reste une sorte de « bonus » (s'il en émerge un, tant mieux, sinon, ce n'est pas plus mal), Landau, voit plutôt cet apport sémantique telle une donnée primordiale au sein de l'écriture sérielle. Selon lui, un épisode bien construit réunit les intrigues A, B et C sous l'auspice d'un thème commun préalablement déterminé. Ainsi, en ce qui concerne l'élaboration d'intrigues, les auteurs s'entendent, c'est-à-dire que tous dressent les mêmes « piquets de tente ». C'est dans la façon d'assembler ces derniers que les avis divergent). Par contre, pour ce qui est de l'importance d'une thématique savamment reconduite d'un épisode à l'autre, Landau semble faire cavalier seul.

On se transporte ensuite naturellement vers la construction de personnages, étant donné qu'aucune intrigue ne tient sans eux. Pour Sandler, par exemple, il ne faut pas construire un personnage en vue d'une intrigue, mais plutôt construire l'histoire autour du personnage et le laisser réagir face aux obstacles qu'il rencontre. Il importe surtout de le garder actif et de le rendre crédible, notamment en puisant à même son propre vécu émotionnel. En outre, le protagoniste doit rester motivé, c'est-à-dire avoir une raison d'agir

et de chercher la résolution, s'il y en a une, de sorte qu'il ne soit pas relégué à un rôle passif. En ce sens, les répliques qu'il prononce seront imprégnées de sa personnalité et devront véhiculer de l'information nécessaire, tout en évitant le « Delivery Exposition Truck » (soit des informations nécessaires à l'avancement de l'histoire, mais livrées sans nuance et sans passer par le point de vue du personnage).

Du côté de Douglas, on s'applique d'abord à saisir la voix d'un personnage, comme si elle existait en dehors de la fiction. Pour la saisir, il peut être utile de précipiter celui-ci dans des situations inconfortables. Ainsi poussé à l'extrême, il peut avoir des réactions plus « authentiques ». Ces situations, idéalement, se dérouleront dans l'immédiat, dans l'intimité et devront concerner d'une façon ou d'une autre la quête de pouvoir, tous des moteurs incontournables peu importe l'intrigue, selon Douglas. Des personnages motivés, donc, lancés dans des situations explosives, devraient générer des caractères vrais et sincères. Dans la foulée, les répliques sonneront vraies et exprimeront les fondements de la personnalité d'un personnage (son éducation, ses croyances, etc.). Douglas exhorte néanmoins les apprentis scénaristes à demeurer subtils malgré les nécessités du scénario et, partant, à s'en tenir à l'essentiel.

David Isaacs, interviewé par Venis, va dans la même direction : un bon dialogue est en fait la résultante de la confrontation entre personnages étoffés. Tout découle ici de la création de personnages justes pour Isaacs. Cela constitue en quelque sorte son mantra. Son exposé semble d'ailleurs entièrement fondé sur le personnage en tant que moteur de l'intrigue (par ses désirs), créateur de conflits (par la confrontation des désirs) et générateur de thèmes (pour peu qu'ils reflètent les aspirations des téléspectateurs). Aucun scénario ne saurait fonctionner s'il n'est pas truffé de personnages forts, inspirés du vécu du scénariste. On rejoint ici Sandler et Douglas. Même chose en ce qui a trait au dialogue qui, pour être savoureux, doit traduire les pensées et les émotions de personnages poussés dans leurs derniers retranchements.

Enfin, Landau considère qu'une série culte ne saurait reposer sur autre chose que des personnages « iconiques ». Ces derniers auraient le profil suivant : des désirs plus forts que tout, un besoin insatiable de contrôle et une âme passablement écorchée. Landau insiste beaucoup sur la notion de blessure ou de faiblesse. La « tare » du personnage peut

être connue de lui ou pas. Dans tous les cas, il compense par une qualité telle que le charisme, la détermination, etc. À l'instar de David Shore, créateur de *House M.D.*, Landau concède qu'un personnage de télésérie n'a pas à être aimable. Il a seulement besoin d'être authentique ; le public se chargera du reste, puisqu'il veut croire à l'existence d'individus fondamentalement bons.<sup>50</sup>

La dernière partie de ce chapitre s'intéressait au respect des normes du domaine télévisuel américain et la médiation d'une œuvre, c'est-à-dire les moyens que peuvent emprunter les scénaristes pour écrire une œuvre authentique tout en respectant la norme, et ainsi pénétrer un marché qui, vu de l'extérieur, ressemble à une forteresse. Pourtant, tous sont unanimes : être créatif au sein du contenu à défaut de pouvoir l'être avec la forme, rester authentique dans l'élaboration de l'intrigue et des personnages peut ouvrir des portes.

Un autre facteur qui joue dans l'acceptation d'un scénario par une maison de production réside dans la structure même de la télévision américaine, laquelle comprend quatre grands réseaux (ABC, CBS, NBC et Fox), tous assujettis aux lois de la Federal Communication Commission et qui interdisent certains contenus aux heures de grande écoute, lois auxquelles les postes câblés (AMC, Showtime, HBO) ne sont pas assujettis.

Il semblerait, en outre, que le modèle d'affaires de ces grands réseaux, avec des publicités aux quinze minutes, affecte la structure même des récits et force les scénaristes à toutes sortes de pirouettes et de genuflexions scénaristiques pour arriver à faire cadrer les épisodes dans une « heure ». Dans un tel contexte, on peut comprendre que certaines séries n'atteignent jamais les cotes d'écoute titanesques, escomptées par les grands réseaux et que d'autres, diffusées par des chaînes spécialisées, récoltent un faible auditoire mais s'attirent en même temps la sympathie de la critique. Un scénariste averti choisira ainsi à qui il envoie son scénario et, avant même l'écriture, saura à quel public il souhaite s'adresser. Cela semble avoir fait toute la différence dans le cas de *Weeds*.

En effet, *Weeds* a vu le jour sur Showtime où, hors de portée de la FCC, la série a pu conserver le ton cru et le contenu sensible adoptés par Jenji Kohan, soit les deux composantes à l'origine de son succès critique. La forme qu'emprunte le scénario demeure,

---

<sup>50</sup> Il n'est pas question du dialogue ici, car Landau n'en fait mention nulle part dans son guide.



quant à elle, assez similaire à ce que l'on retrouve dans le paysage télévisuel américain et respecte presque en tous points les prescriptions des guides scrutés dans le cadre de mon mémoire. Certes, le format de *Weeds* constitue une hybridation de divers éléments déjà présents au petit écran, lesquels en font une *dramedy* d'une demi-heure. Le ton y est humoristique mais le contenu, « sérieux ». On emprunte alors à la *sitcom*, en y incorporant des scènes plus longues, de sorte que les personnages sont mieux dessinés. La série se trouve ainsi avantageusement située dans un créneau, restreint il faut le dire, mais ses scénaristes en exploitent toutes les possibilités, comme le suggèrent, entre autres, Douglas et Landau.

L'intrigue de base et la construction des épisodes de *Weeds* suivent les préceptes des guides consultés en ce que l'on y retrouve une progression constante, de l'élément déclencheur à la résolution finale, que ce soit pour un seul épisode ou pour la saison en entier. La structure des scènes participe pour beaucoup dans cette cohérence interne puisque, comme on l'a vu, de multiples scènes sont conçues selon le modèle de Sandler, lequel exige une situation initiale où un personnage désire quelque chose, puis rencontre un antagoniste dont le désir paraît tout aussi ardent que le sien ; une confrontation inverse ensuite le rapport de force et, finalement, une sortie de scène aménage une amorce à l'épisode suivant. *Weeds* respecte cette norme à la lettre, probablement en raison de son personnage central solide.

Dans le guide de Venis, David Isaacs insiste sur la nécessité d'un personnage motivé qui, si bien conçu, peut porter le poids d'une série sur ses seules épaules. Il semble que ce soit le cas pour Nancy Botwin, dont le charisme, la personnalité et les intentions nobles (malgré ses moyens discutables) contribuent non seulement à faire progresser l'intrigue, mais à lui attirer, semble-t-il, la sympathie du public. Elle excelle dans son « métier », comme le souhaite Landau pour les personnages iconiques, et ses qualités consistent précisément en l'envers de ses défauts, c'est-à-dire que son ambition la sauve tout en la menant à sa perte.

Bref, si l'on en croit les Sandler, Douglas, Venis et Landau, à savoir qu'il faille respecter à tout prix leurs prescriptions pour écrire un épisode ou une série qui ait du succès sur les ondes (américaines), il se trouve que Jenji Kohan et ses scénaristes ont vu juste. En

revanche, on ne peut ignorer le fait qu'en raison de son contenu controversé et du langage cru de ses personnages, *Weeds* a été diffusée par un poste câblé, seul contexte dans lequel on pourrait prétendre allier authenticité et normes strictes issues de l'industrie de la série télévisée américaine, car il s'agit bel et bien là d'une industrie.

Pour ce qui concerne *Chroni[c]ques*, il semble que j'aie respecté plus ou moins consciemment les règles compilées par les auteurs de guides consultés. J'ai parfois dû en déroger, en ce qui a trait au format, par exemple, question d'assurer une plus grande fluidité de l'intrigue. Je ne me suis pas soucié des pauses publicitaires, pas plus que je n'ai étiré les épisodes pour les faire coïncider avec un laps de temps propre au petit écran (la demi-heure ou l'heure). La série s'en trouve légèrement affectée, du moins dans son « acceptabilité commerciale », puisque son format ne lui permet pas d'emblée d'être diffusée à la télévision. Cependant, une migration possible vers le web permettrait de la conserver dans son intégralité et de ne pas affecter sa structure. Pour le reste, soit l'histoire, les personnages et le dialogue, j'espère que *Chroni[c]ques* peut rivaliser en qualité et en intérêt avec d'autres téléséries québécoises. Son contenu demeure toutefois peut-être problématique, un peu comme c'était le cas pour *Weeds*, ce qui me fait croire qu'une diffusion sur le web serait plus réaliste. Bref, il semble que j'aie respecté l'impératif de Sandler à l'effet qu'il faille se montrer audacieux pour le contenu, et docile pour la forme. Le paradoxe demeure ; l'énigme, sans doute toujours à élucider. Mais ce double exercice de création et de réflexion m'aura néanmoins permis d'avancer, en tant que scénariste, mais surtout en tant que créateur.

## MÉDIAGRAPHIE

### Corpus à l'étude

DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series : How to Succeed as a Professional Writer in TV*, Los Angeles, Michael Wiese Productions, 2011.

LANDAU, Neil. *The Screenwriter's Roadmap : 21 Ways to Jumpstart Your Story*, New York, Focal Press, 2012.

SANDLER, Ellen. *The TV Writer's Workbook : A Creative Approach to Television Scripts*, New York, Bantam Dell, 2007.

VENIS, Linda (dir.). *Inside the Room : Writing Television with the Pros at UCLA Extension Writers' Program*, New York, Penguin, 2013.

### Œuvre télévisuelle à l'étude

*Weeds*, saison 1, 2005, Showtime, Émission de télévision (30 minutes).

### Monographies

BARON, Anne-Marie. *Romans français du XIX<sup>e</sup> siècle : Problèmes de l'adaptation*, Presses universitaires Blaise-Pascal, Coll. « Cahiers romantiques », n° 14, 2008.

BIRO, Yvette et RIPEAU, Marie-Geneviève. *Direction scénario*, Paris, Séguier, 2001.

BOURDIEU, Pierre. *Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*, Points, Coll. « Essais », Paris, 1998.

BOUTET, Marjolaine. *Les séries télé pour les nuls*, Paris, First, 2009.

BRISELANCE, Marie-France. *Leçon de scénario – Les 36 situations dramatiques*, Paris, Nouveau monde éditions, 2006.

BROOKS, Peter. *Reading for the Plot : Design and Intention in Narrative*, Cambridge, Harvard University Press, 1992.

CHABROL, Claude. *Comment faire un film*, Paris, Payot, 2003.

CHION, Michel. *Écrire un scénario*, Paris, Cahiers du cinéma\I.N.A., Paris, 1985.

- COMPAGNON, Antoine. *Le démon de la théorie : Littérature et sens commun*, Points, Coll. « Essais », Paris, 2001.
- CUCCA, Antoine et FOTI, Paola. *L'écriture du scénario*, Paris, Éditions Dujarric, 2001.
- CURRY, Chris. *Comment écrire le scénario d'un feuilleton populaire*, coll. « Petite bibliothèque des arts », Rome, Gremese, 2004.
- DELISSE, Luc. *L'invention du scénario*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2006.
- DEVAUX, Nadine. *Guide de l'écrivain et du scénariste*, Montréal, Les éditions du CRAM, 2006.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010.
- ESQUENAZI, Pierre. *Mythologie des séries télé*, Paris, Le cavalier bleu, 2009.
- FIELD, Syd. *Comment identifier et résoudre les problèmes d'un scénario*, Paris, Dixit, 2006.
- FIELD, Syd. *Scénario*, coll. « L'art d'écrire », Montréal, Les éditions Merlin, 1990.
- FOURNIER, Guy. *Écrire pour le petit écran*, Montréal, Éditions INIS, 1998.
- GARDNER, John. *The Art of Fiction : Notes on Craft for Young Writers*, New York, Vintage Books, 1991.
- GLÉVAREC, Hervé. *La sériphilie*, Paris, Ellipses, 2012.
- HAUGE, Michael. *Writing Screenplays that Sell*, New York, Harper Perennial, 1991.
- HITCHCOCK, Alfred et TRUFFAUT, François. *Hitchcock\Truffaut*, Paris, Éditions Ramsay, 1983.
- HOWARD, David et MABLEY, Edward. *The Tools of Screenwriting : A Writer's Guide to the Craft and Elements of a Screenplay*, New York, St. Martin's Press, 1995.
- HUET, Anne. *Le scénario*, Cahiers du cinéma, coll. « Les petits cahiers », Paris, SCÉRÉN-CNDP, 2004.
- JARRETY, Michel. *La poétique*, Presses universitaires de France, Coll. « Que sais-je ? », n° 2311, Paris, 2003.
- JENN, Pierre. *Techniques du scénario*, Paris, Éditions Fémis, 1991.
- KREVOLIN, Richard. *Screenwriting From the Soul*, Los Angeles, Renaissance Books, 1998.
- MAILLOT, Pierre. *L'écriture cinématographique*, Méridiens Klincksieck, Paris, 1989.
- MARILLAC, Alain J. *La scénarisation*, Montréal, Les éditions Québecor, 2007.

McFARLANE, Brian. *Novel to Film : An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford University Press, Oxford, 1996.

McKEE, Robert. *STORY: Contenu, structure, genre*, Paris, Dixit, 1998.

MEUNIER, Emmanuelle. *De l'écrit à l'écran. Trois techniques du récit : dialogue, narration, description*, L'Harmattan, Coll. « De visu », Paris.

MEHRING, Margaret. *The Screenplay : A Blend of Film Form and Content*, Boston, Focal Press, 1990.

RAYNAULD, Isabelle. *Lire et écrire un scénario*, Paris, Armand Colin, 2012.

ROTH, Jean-Marie. *L'écriture de scénarios*, Coll. « DCM », Paris, TOP éditions, 1999.

SÉPULCHRE, Sarah (dir.) *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, De Boeck, 2011.

VOGLER, Christopher. *Le guide du scénariste*, Paris, Dixit, 1998.

WALTER, Richard. *Screenwriting : The Art, Craft, and Business of Film and Television Writing*, New York, New American Library, 1992.

WINCKLER, Martin. *Petit éloge des séries télés*, Paris, Gallimard, 2012.

ZIOLKOWSKI, Fabrice et BARZMAN, Luli. *Introduction au scénario*, Paris, Dixit, 1999.

## Revues

CHEVRIER, H-Paul. « Faut-il savoir lire pour écrire un scénario ? Les guides de scénarisation », *Ciné-Bulles*, vol. 31, n° 1, hiver 2013 : 38-47.

FLAGEUL, Samuel. « Enseignement de la scénarisation : sur le chemin de l'école », *Ciné-Bulles*, vol. 23, n° 2, 2005 : 32-35.

LACASSE, Germain. « Vestiges narratifs. Les Premiers Temps du scénario québécois » *Études littéraires*, vol. 26, n° 2, 1993 : 57-65.

PELLETIER, Esther. « Processus d'écriture et niveaux d'organisation du scénario et du film », *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, vol. 2, n° 1, 1991 : 43-65.

SANSCHAGRIN, Pierre-Louis. *L'écriture dramatique en apprentissage : évaluation et mise en pratique d'une formation à l'Institut national de l'image et du son*, Mémoire (M.A.), Université du Québec à Montréal, 2008.

VAN NYPELSEER, Jacqueline. « La littérature de scénario » *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, vol. 2, n° 1, 1991 : 93-119.

**Références dans internet :**

Danielle BERRIN. Adresse URL :

[http://www.jewishjournal.com/summer\\_sneaks/article/smoking\\_the\\_stereotypes/](http://www.jewishjournal.com/summer_sneaks/article/smoking_the_stereotypes/), page consultée le 26 avril 2015

Paley Center For Media. Adresse URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=bWe0qcUfCBQ>, page consultée le 28 avril 2015

<http://www.wga.org/content/default.aspx?id=4925> ; page consultée le 27 avril 2015

Gillian FLYNN. Adresse URL : <http://www.ew.com/article/2005/08/05/weeds>, page consultée le 5 mai 2015.

Gina BELLAFANTE. Adresse URL:

[http://www.nytimes.com/2008/06/16/arts/television/16weed.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2008/06/16/arts/television/16weed.html?_r=0), page consultée le 5 mai 2015.

### Annexe 1 : Prescriptions scénaristiques

	<b>Sandler</b>	<b>Douglas</b>	<b>Venis</b>	<b>Landeau</b>
<b>Format</b>	Utilisation d'une charte afin d'étudier la structure des épisodes. Il s'agit de diviser la longueur des scènes en huitièmes de pages, selon les standards de l'industrie.	Création d'une grille répartie sur quatre actes dans laquelle on note le nombre de scènes par acte. Les quatre actes sont un modèle de base qu'on l'on peut étirer en suite en cinq ou six actes.	Trouver le squelette, la musculature et le pouls d'une série en la regardant et l'analysant. Compter et chronométrer les scènes. Il faut montrer que l'on maîtrise les contraintes de temps et de budget.	La densité et la vraisemblance de l'intrigue dépendent du format (demi-heure ou heure). Le format de 12 épisodes est associé aux « serials », alors que celui de 24 relève des « procedurals ». Entre les deux se trouve l'« hybride ».
<b>Histoire</b>	<p>La construction d'une histoire selon les repères « Oh ! », « The little Uh Oh ! », « Ouch ! », « The big Uh Oh ! », « Oh No ! » et « Ah ! ».</p> <p>La construction d'une scène selon le « Set Up », le « Power Switch » et l'« Arrow ».</p>	<p>Structurer l'épisode en fonction des pauses publicitaires. Puis, dresser les « piquets de tente » en commençant par la fin pour remonter vers l'élément déclencheur. Une scène devrait toujours contenir un protagoniste et un antagoniste forts.</p>	<p>Une histoire doit contenir tous ces « plots points » : un incident déclencheur, un personnage qui élabore un plan, son plan qui rencontre un obstacle, le personnage qui établit un nouveau plan, quelques autres obstacles ou indécisions, puis une résolution satisfaisante.</p>	<p>Étudier les séries populaires pour créer la sienne propre : contiennent-elles un préambule, un épilogue ? Combien d'actes et de scènes renferment-elles ? Puis, à nouveau, dresser les « piquets de tente ». Enfin, s'assurer qu'un thème vient englober et</p>

				éclairer l'intrigue.
	<b>Sandler</b>	<b>Douglas</b>	<b>Venis</b>	<b>Landeau</b>
<b>Personnages</b>	Il faut se laisser guider par les personnages, par leurs motivations. Ils doivent être impliqués émotionnellement et peuvent être inspirés de nos propres réactions à des événements. Finalement, le personnage principal doit toujours être le moteur de l'action, et non simple spectateur.	Entendre la « voix » des personnages. Les faire vivre dans un environnement favorisant l'immédiateté, l'intimité et les jeux de pouvoir. Bousculer les personnages dès le début pour attirer l'attention des spectateurs ainsi que des producteurs.	Trois ingrédients font d'un personnage un moteur de l'action : L'attitude ou sa façon de voir le monde, ses conflits, qui propulsent les histoires, le thème, qui devrait lier intimement le personnage et l'intrigue de la série. Enfin, le personnage doit toujours être aux commandes.	Un personnage fort doit posséder des désirs impossibles à assouvir, être motivé, contrôlant. Il recherche le succès sans relâche et c'est ce qui mène aussi à sa perte. Il doit être vulnérable tout en excellent dans son domaine de prédilection pour avoir la sympathie du public. Et il n'est pas nécessaire qu'il soit aimable.
<b>Dialogues</b>	Éviter l'« Exposition Truck ». Passer les informations nécessaires à travers une action ou les émotions d'un personnage. Insérer des répliques inattendues, faire mentir les personnages, éviter l'ordre	Ils doivent exprimer la provenance des personnages, leur éducation, leur personnalité, leur attitude et leur intelligence. « Play it, don't say it » ne s'applique pas toujours. Il faut parfois exposer	Pour écrire une bonne blague, il faut « penser » comme le personnage, on peut exagérer leurs traits ou les faire sous-jouer la surprise : tout est dans le dosage et la subtilité. Aussi, la mise en scène peut déterminer	N/A



	chronologique... Bref, rythmer le récit.	de l'information pour le spectateur distrait.	si une ligne sera drôle ou pas.	
	<b>Sandler</b>	<b>Douglas</b>	<b>Venis</b>	<b>Landeau</b>
<b>Forme et médiation</b>	Le scénariste doit s'assumer en tant qu'« artiste commercial ». Écrire pour un revenu signifie suivre les règles de la forme sans tomber dans la « formule ». Ensuite, tout est dans la capacité à bien s'entourer et à se faire des contacts dans le milieu télévisuel.	Il faut être un caméléon : mettre sa « voix » de côté pour adopter celle de la série pour laquelle on veut écrire. La question est d'être capable de jouer sur les contraintes, d'habiter une formule avec ses propres idées et personnages.	Sobriété : garder l'écriture simple et efficace, ne pas déborder du moule. Il s'agit en fait de respect et d'émuler la forme du programme pour lequel on écrit. Il faut être capable de vendre sa personne autant que son script.	Les scénaristes doivent parfois se plier aux exigences des producteurs et publicitaires, édulcorant ainsi leurs contenus. Aussi la qualité et la teneur d'une série peuvent varier dépendant de si elle est diffusée sur un poste payant ou un grand réseau.

## **Annexe 2 : Résumé des épisodes de la saison 1 de *Weeds*<sup>51</sup>**

### *YOU CAN'T MISS THE BEAR* (épisode 1)

Nancy Botwin, femme à la maison, éprouve de la difficulté à faire face aux défis qui surviennent suite à la mort prématurée de son mari, alors que Celia, sa voisine et amie, apprend un terrible secret lorsqu'elle tente de surprendre sa fille au lit avec Silas, le fils de Nancy.

### *FREE GOAT* (épisode 2)

En raison du fait qu'elle vend de la marijuana, Nancy doit maintenant payer toutes ses factures en liquidités. C'est pourquoi Doug, son comptable, lui suggère de fonder une entreprise afin de blanchir son argent, tandis que Celia confronte la maîtresse de son mari.

### *GOOD SHIT LOLLIPOP* (épisode 3)

Nancy doit faire preuve de créativité lorsque vient le temps de faire compétition contre une clinique légale de marijuana médicale et c'est pourquoi elle se met à cuisiner des pâtisseries contenant son ingrédient spécial, ce qui lui donne une nouvelle idée pour son entreprise.

### *FASHION OF THE CHRIST* (épisode 4)

Andy, l'énigmatique beau-frère de Nancy, réapparaît soudainement dans la vie de cette dernière et menace de devenir un résident permanent de sa maison lorsqu'il apprend qu'elle gère une entreprise illégale, et ce même si elle et Doug trouvent un moyen pour la rendre « légitime », soit une boulangerie/pâtisserie.

---

<sup>51</sup> Résumés tirés du site internet de Showtime, la chaîne diffusant la série (<http://www.sho.com/sho/weeds/season/1#/index> ; page consultée le 12 mai 2015).

*LUDE AWAKENING* (épisode 5)

La mauvaise idée d'Andy d'essayer de profiter de l'entreprise de Nancy conduit à son arrestation immédiate. Pendant ce temps, Celia reçoit la visite d'une « guérisseuse de foi » pour soigner son cancer du sein, ce qui l'amène de façon surprenante à se rapprocher de sa propre fille ainsi que de Shane, l'autre fils de Nancy.

*DEAD IN THE NETHERS* (épisode 6)

Nancy reçoit des conseils afin de cacher et de préserver sa marijuana de la part de Conrad, qui couche avec Celia, tandis qu'Andy couche avec sa marraine des Narcotiques Anonymes et que Silas couche avec sa copine Megan. Pendant ce temps, Shane, pour s'amuser, créer une vidéo de prise d'otages.

*HIGHER EDUCATION* (épisode 7)

Nancy court un risque en recrutant Sanjay, le tuteur de Silas, afin qu'il vende de la drogue pour elle sur le campus de l'université ; la chirurgie de Celia pour son cancer du sein lui donne une nouvelle perspective sur la vie.

*THE PUNISHMENT LIGHT* (épisode 8)

Nancy refuse les avances de Peter, un chef de famille monoparentale qu'elle a rencontré à la compétition de karaté de Shane ; elle s'engage plutôt dans une étrange relation avec Alejandro, un trafiquant rival, tandis qu'Andy et Doug, qui ont trouvé la marijuana cachée de Nancy, mettent sa maison sans dessus-dessous, à la poursuite d'un rat.

*THE PUNISHMENT LIGHTER* (épisode 9)

Nancy se fait prendre à vendre de la drogue sur le campus de l'université, mais elle reçoit de la protection d'une source anonyme ; Silas et Shane continuent à éprouver des difficultés avec la mort de leur père ; Celia revient à son ancienne personnalité.

*THE GODMOTHER* (épisode 10)

Nancy se lance en affaires avec Conrad afin de se débarrasser de Heylia, la vendeuse de drogue intermédiaire, devenue grand-mère. Silas prend de l'ecstasy et doit en

subir les conséquences ; la relation de Nancy avec Peter, l'homme dont elle avait précédemment repoussé les avances, prend une tournure pour le moins compliquée.

### **Annexe 3 : Résumés des épisodes de *Chroni[c]ques***

#### ***DISCRÉTION/DESTRUCTION*** (épisode 1)

On entre *in medias res* dans la vie de tous les jours de Tommy, alors qu'il poursuit son trafic à l'école secondaire. Sa sœur Jennifer est impliquée dans une bagarre alors qu'elle tentait de défendre Jessica, leur sœur cadette. À la suite de cette altercation, Bonin, la travailleuse sociale, se doute qu'il y a quelque chose de louche dans l'entourage de Tommy. Ce dernier trouve sa plantation de cannabis saccagée.

#### ***LA VENGEANCE EST UN PLAN DE CARRIÈRE*** (épisode 2)

Tommy doit trouver de l'argent pour relancer son commerce. C'est alors que Nino a l'idée d'aller cambrioler la maison des parents de Justin, un de leurs amis. Tommy reçoit la visite d'Antonin, qui revendique le saccage de sa plantation.

#### ***FRIDAY NIGHT*** (épisode 3)

Tommy fait confiance à son grand frère Danny pour organiser un achat de drogue auprès d'un important trafiquant de la ville, mais ce dernier refuse l'accord parce qu'il juge que Danny n'est pas assez fiable. Pendant ce temps, Antonin se rapproche de Jennifer, au grand dam de Nino.

#### ***TRAHISON/RÉPARATION*** (épisode 4)

Les parents de Justin découvrent que leur maison a été cambriolée. Pendant ce temps, Tommy fait la connaissance de Julie-Ann, caissière dans le supermarché dans lequel Tommy s'est finalement résigné à travailler. Le danger le guette lorsqu'il s'aperçoit qu'il est suivi.

#### ***ENTRER DANS LA VALSE*** (épisode 5)

Tommy rencontre Conrad, le trafiquant principal de la ville, qui voit un futur brillant pour lui dans la vente de drogue. Tommy hésite à se lancer et Sonia, sa mère, s'inquiète du sort de son fils. Antonin se rapproche davantage de Jennifer, ce qui met la puce à l'oreille de Bonin. Le père de Justin découvre que Nino est entré par effraction chez lui, mais ce dernier protège Tommy.

### ***MIRROR MATCH*** (épisode 6)

Tommy essaie de convaincre Jennifer de ne plus fréquenter Antonin, mais cette dernière le menace de dévoiler son commerce illégal s'il ne la laisse pas tranquille. Bonin se rapproche de plus en plus de la vérité dans le cas de Tommy, qui se voit trahi par Nino et obligé d'être fouillé par la police sur les lieux mêmes de l'école.

### ***LA PREMIÈRE PIERRE*** (épisode 7)

Jennifer invite Antonin à souper à la maison familiale, ce qui crée des tensions avec Tommy. Sonia apprend que Tommy travaille pour Conrad, qu'elle a déjà connu étant plus jeune. Jennifer est humiliée en public par Antonin, mais Nino intervient, mettant ainsi sa sécurité en danger.

### ***DANS LA GUEULE DU LOUP*** (épisode 8)

Bonin est sauvagement battue pour avoir mis son nez dans les affaires de Conrad. Tommy confronte ce dernier à ce sujet, qui voit l'incident comme un dommage collatéral. Se sentant coupable des événements, Tommy essaie de faire des cadeaux à son entourage, qui les refuse tous.

### ***RÉDUCTION DES MÉFAITS*** (épisode 9)

Antonin sombre dans les drogues dures et tente d'avertir Tommy du sort qui le guette. Dépassé par les événements, Tommy renoue avec Nino avec qui il décide de finalement aller à la police.

### ***SOIGNE TA CHUTE*** (épisode 10)

Tommy fait équipe avec la police locale pour faire arrêter Conrad, mais ses plans sont contrecarrés par l'insouciance de Danny, qui met leurs vies en péril.