

- ❖ Tutoriel de **scénariste**
- ❖ Niveau **facile**



Ecrire un personnage complexe

Rappels :

- Ce tutoriel vous permet de cocher une case d'expérience dans votre **carnet de progression** en tant que **scénariste**.

Objectifs du tutoriel :

- Découvrir comment écrire l'histoire d'un personnage complexe (important dans le jeu), ses caractéristiques, origines et évolutions.

Introduction : Si les jeux simples ne nécessitent pas forcément une intense rédaction de la vie de leur personnage (Mario ou Sonic par exemple), la plupart des jeux reposent sur un scénario étoffé, des événements tragiques ou épiques, et surtout des personnages inspirants qui évoluent au fil de l'aventure. Avant d'écrire tout ce touche ces personnages, vous devez déjà avoir écrit, ou du moins une idée claire, de votre scénario général.

- 1/ L'histoire de vos personnages
- 2/ Conflits internes et externes
- 3/ L'évolution de vos personnages
- 4/ Exemples typiques d'arcs de personnages
- 5/ Les émotions des personnages

1/ L'histoire de vos personnages

Réfléchissez d'abord au temps de présence de votre personnage à l'écran : pour un PNJ (personnage non joueur) croisé une seule fois dans une rue, inutile d'écrire un roman sur son histoire personnelle. Concentrez-vous d'abord sur le ou les PJ (personnages joueurs) qu'incarneront les joueurs. Dans un second temps, faites un travail tout aussi soigné pour les antagonistes principaux (les « méchants ») et pour les PNJ récurrents (que rencontreront souvent les joueurs).

Posez-vous alors les questions suivantes :

- De quel pays/région vient-il ?
- Quel fut son parcours ?
- Comment est-il arrivé là où il est aujourd'hui ?
- Où vit-il maintenant ?
- Quel est son métier ?
- A-t-il des hobbies ?
- Comment a-t-il été élevé ? Quelle éducation a-t-il reçu ?
- A quoi ressemble-t-il ? (visage, corps, handicap, taille, style vestimentaire...)
- Quel est son caractère principal ? (colérique, timide, courageux, craintif, manipulateur...)
- Quels sont ses caractères secondaires ?
- A-t-il une famille ?
- Est-il sociable ? A-t-il des amis ?
- A-t-il des idées philosophiques ? Politiques ? D'où viennent-elles ?
- A-t-il un objectif ? Pourquoi ?

Toutes ces informations ne sont pas censées apparaître explicitement durant le jeu, à part celles ayant un lien direct avec le scénario. La plupart sera seulement mentionnée, sous-entendue voire jamais utilisée. Par contre, elles vous donneront des indices sur l'évolution du personnage en lien avec le scénario principal, et orienteront ses dialogues et choix durant la partie, offrant de la « densité » et du réalisme à cet individu.

2/ Conflits internes et externes :

Un personnage peut se poser des questions qui le taraudent régulièrement, on parle alors de conflit interne : des paradoxes entre ses pensées, ses convictions, et ses actes. Il peut regretter un événement passé par exemple, avoir peur de s'engager vers un avenir qui le rebute, ou maintenir une pratique qu'il n'apprécie pas (alcoolisme, tabac, violence...).

Un conflit externe est une opposition entre votre personnage et des forces extérieures. Elle peut être idéologique ou mentale (adversaires politiques, concurrents professionnels, harceleurs), physique (ennemis qui l'attaquent, assassin qui le poursuit) ou également être des objets qui lui feront obstacles ou limiteront sa progression (être enfermé dans une cellule, face un coffre impossible à ouvrir, coincé dans un lieu inconnu...)

3/ L'évolution de votre personnage :

Les personnages ne sont pas des identités fixes, pour être rendus crédibles, leurs idées et leur personnalité doivent évoluer au fil de leurs rencontres et aventures, on parle alors d'un « arc narratif ».

Un arc est une transformation émotionnelle et physique qu'un personnage subit tout au long d'un film ou d'un récit. L'arc qu'il va suivre dépend de la réponse physique et émotionnelle du personnage face aux événements auxquels il est confronté, aux rebondissements de l'intrigue. Lorsqu'un personnage rencontre des obstacles sur son parcours, cela l'affecte émotionnellement et physiquement, et contribue à développer l'arc de ce dernier.

Un arc débute par une présentation et une description de ce personnage, un schéma de base qui le verra évoluer vers un schéma autre, ou du moins plus complexe. Un bon scénario doit rendre l'arc convaincant, le joueur doit se sentir acteur de ces changements, tant psychologiques que dans le comportement du personnage. Il faut créer de l'empathie envers cet individu. Posez-vous les questions suivantes à son propos :

- Qu'est-ce qu'il aime ?
- Qu'est-ce qu'il déteste ?
- Qu'est-ce qu'il croit ?
- Qu'est-ce qu'il craint ?
- Que veut-il ? Pourquoi ?
- Quelles sont les personnes qui ont influencé sa vie ?
- Quelles découvertes a-t-il vécu dans son parcours ?
- Quelles décisions ont modifié sa vie ?

Ces questions vous permettent d'approfondir les émotions et la personnalité du personnage. C'est le schéma de base présenté initialement au joueur et que vous devrez ensuite faire évoluer dans votre récit en le faisant réagir d'une manière cohérente aux différents événements.

4/ Exemples d'arcs narratifs :

- L'arc de la **transformation** : Le personnage subit une transformation profonde, un « loser » ou un outsider qui finit par trouver le succès et devenir célèbre ou reconnu.
- L'arc de la **maturité** : En apprenant de ses expériences, le personnage développe ses idées et s'adapte davantage à la société qui l'entoure, pour répondre aux challenges de la vie. Il subit une croissance émotionnelle et culturelle, sort de ses idées préconstruites pour devenir meilleur.

- L'arc de **l'altération** : Il ne s'agit pas d'une transformation profonde, mais d'une évolution plus légère (contrairement aux deux arcs précédents). Une compréhension nouvelle de certaines choses, sans pour autant remettre en question les principes fondamentaux qui guident le personnage.
- L'arc du **déclin** : Cet arc est négatif pour l'évolution du personnage, il s'agit de faire ressortir ses pires aspects. Cela peut prendre la forme de la folie, de l'alcool, du dégoût de soi, de la criminalité, de l'abandon des gens qu'il aimait, du sacrifice de ses idéaux pour obtenir un meilleur statut social ou financier.

5/ Les émotions des personnages :

En théorie, les émotions ne sont jamais explicitement décrites dans un jeu vidéo. Le joueur les devine par l'intermédiaire des actions, changements physiques, humeur et paroles du personnage. C'est à travers ses éléments que l'on va essayer de transmettre les émotions d'un personnage.

Le choix des mots prononcés, mais aussi des musiques, vêtements, visages, postures physiques sont différents moyens de sous-entendre l'évolution des émotions d'un personnage.

- Bravo, vous avez suite à cette lecture gagné un point de compétence en tant que **scénariste** dans votre fiche de compétence !