

## ATELIER DE STRUCTURE NARRATIVE : RÉSUMÉ EXPRESS

On a tous des méthodes différentes d'écriture, je crois qu'on connaît tous des auteurs qui écrivent juste en mode fleuve en mode rafale de mitraillette sans rien structurer et par miracle ça fonctionne, ou juste parce qu'inconsciemment ils ont intégré ces structures ; à l'inverse il y a des gens qui se préparent des structures au micro-poil avec des plans de fou hyper détaillés.

C'est comme les guides de dessin qui vous apprennent les proportions, y'en a qui s'en foutent, et y'en a qui peuvent rien faire sans, mais dans tous les cas, c'est utile quand on est bloqué.



## 1-TROUVER UNE THEMATIQUE, UN CONFLIT ET UN ARC

### THEME

La première chose à faire quand vous savez pas comment démarrer ou que vous êtes bloqué, c'est vous poser et vous demander : « quel est mon thème central ? »

Par exemple, « à quoi ça sert l'amitié et quelles sont ses limites ? » « qu'est-ce que ça veut dire d'élargir ses horizons ? » « qu'est-ce qui pousse quelqu'un qui a tout perdu à agir ? » ou pour prendre un exemple hyper Fonda : « est-ce que la rigueur scientifique est déshumanisante ? »

La conclusion va potentiellement répondre à cette question, ou la laisser en suspens, ou donner toutes les clefs au lecteur pour se faire sa propre opinion. Dans tous les cas, **le thème est plus important que la réponse à la question du thème**. Le lecteur peut ne pas être d'accord avec la réponse, mais même s'il est pas d'accord, ça ne change rien au thème ni à l'intérêt du thème.

On a tous lu du Lovecraft je crois ; ya pas grand monde qui apprécie *Shadow over Innsmouth* pour sa conclusion de « le métissage est une chose terrifiante et maléfique » mais l'histoire reste intéressante à cause de son thème de « c'est quoi être humain et à partir de quel moment quelque chose n'est plus humain » même si on est pas du tout d'accord avec l'auteur.

### CONFLIT

Arthur Quiller-Couch (1863-1944) est un professeur de littérature, romancier, poète, et critique littéraire ; à son époque il a défini 7 grands types de conflits pour une histoire. Depuis, la liste a été modernisée pour en fusionner deux et ajouter un nouveau. (il avait défini « homme vs homme et homme vs femme » comme deux types de conflits distincts... « vs machine » a été ajouté depuis)

- **Humain contre humain** : Le problème est une autre personne (Michel doit vaincre Jacques le roi maudit qui menace son pays)
- **Humain contre la nature** : Le problème a une cause naturelle (Le village de Michel va être englouti par la mer)
- **Humain contre la société** : Le problème vient de l'environnement social, mais pas d'une seule personne (Michel cherche à retrouver sa dignité sociale après avoir perdu son travail)
- **Humain contre lui-même** : Le problème vient du protagoniste (Michel ne sait pas comment exprimer ses émotions et en souffre)
- **Humain contre le destin/contre les dieux** : Le problème vient d'une force supérieure et incompréhensible (Michel ne veut pas suivre une prophétie qui dit qu'il tuera son frère avant ses vingt ans)
- **Humain contre la machine** : Le problème vient de la technologie (Michel va être remplacé par un robot s'il ne change rien à son travail)
- **Humain pris entre deux feux** : Le problème vient d'autres personnages qui ont leur propre conflit, étranger au héros (Michel se retrouve obligé de survivre dans un monde dévasté par une guerre qui ne le concerne pas et qu'il ne peut pas régler non plus)

CERTAINS CONFLITS PEUVENT CUMULER CES DEFINITIONS.

## ARC NARRATIF

Il y a un gars qui s'appelait Christopher Booker mort il y a pas très longtemps qui a passé 34 ans de sa vie à écrire un livre qui s'appelle *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories* et c'est paru en 2004. C'est un putain de bottin. Ce qui est pertinent dedans c'est qu'il a identifié sept grandes familles d'histoires, et donc voici le speedrun. En gros, sa théorie c'est que quel que soit le scénario d'une fiction, il va rentrer dans une de ces catégories (ou plusieurs s'il y a plusieurs protagonistes avec des histoires différentes). On peut aussi appeler ça un arc narratif.

**Vaincre le Monstre :** Le héros apprend qu'une chose terrible menace ce qui l'entoure et décide de vaincre cette chose. Le danger est souvent d'abord assez éloigné (physiquement ou métaphoriquement), puis le degré d'urgence monte. Souvent il y a un stade où tout semble perdu. Peut-être que la « victoire » ne sera pas conventionnelle, ou héroïque, ou même satisfaisante, mais c'est l'idée générale.

Alors celui-là s'appelle Rags to Riches mais j'ai envie de le traduire par **De Zéro en Héros :** Le héros est entouré de forces qui l'obligent à lutter pour survivre et/ou ne pas constamment être ridiculisé, mais il apprend peu à peu à tirer son épingle du jeu et devient quelqu'un d'important et de reconnu. Ça peut être financier, ou héroïque, ou une carrière, ou politique, ça peut être n'importe quel type d'ascension mais il démarre d'extrêmement bas. Souvent le héros apprend des choses utiles sur la vie et en ressort plus adulte ou plus sage.

**La Quête :** Le héros apprend l'existence d'une chose qu'il faut impérativement découvrir, atteindre, ou qu'il doit ou veut acquérir pour une raison, quelle qu'elle soit, avec ou sans l'assistance d'autres personnes. Il y a souvent un appel initial à l'aventure, un voyage, mais parfois ça ne finit pas comme on s'y attendrait, ou la chose recherchée peut s'avérer décevante, ou alors c'est autre chose qui s'avère avoir été important depuis le début.

**Voyage et Retour :** Le héros se retrouve dans un lieu, un pays ou une dimension où les règles sont très différentes de celles qu'il connaît ; il parvient soit à les comprendre, à les déjouer, les adopter ou les surmonter, et retourne d'où il vient en ayant appris des choses utiles sur la vie et en ressort plus adulte ou plus sage. Il y a souvent une phase de curiosité et une phase de peur. Ça peut même être un rêve ; si le héros en ressort différent, ça n'est pas inutile.

**Comédie :** Le héros et quelque chose d'autre (une personne, un objet, un lieu, etc) sont destinés à être réunis, mais toutes sortes de forces les en empêchent. Puis tout conspire à repousser ces forces et le héros et l'objet de ses pensées sont réunis. C'est en général la fin d'une cascade d'événements et d'effets improbables. Pour Booker spécifiquement la « comédie » a beaucoup de personnages, beaucoup de malentendus, et basé sur les relations humaines ; on est pas forcément d'accord avec lui.

**Tragédie :** La version dark de l'arc Vaincre le Monstre. Le héros est en fait le monstre de l'arc de quelqu'un d'autre, il ne s'en rend pas forcément compte, et on le regarde descendre dans la Spirale Descendante (dédicace à Trent Reznor) jusqu'à sa défaite.

**Renaissance :** La version positive de la tragédie, et non, c'est pas Vaincre le Monstre pour autant ; ça commence par suivre l'arc de la tragédie, mais le protagoniste comprend qu'il fait fausse route et décide de se repentir, ou de changer, ou de réparer ses erreurs.

**TLDR : si vous êtes perdu à un moment quand vous écrivez :**

**1) redéfinissez votre thème (la question que votre histoire pose) et vérifiez que les éléments principaux sont dans ce thème ou y participent.**

**2) redéfinissez votre conflit principal.**

**3) essayez de voir quel type d'arc vous êtes en train d'écrire.**

Très souvent, quand on est déçu par l'arc d'un personnage, c'est que son conflit n'est pas réglé, ou que la conclusion de son arc n'est pas atteinte, ou qu'elle est contradictoire avec ce qui a précédé.

## **2- STRUCTURER SON HISTOIRE**

Traditionnellement, pour expliquer comment fonctionne une histoire, on divise celle-ci en « actes » avec des buts différents. La première qu'on nous explique normalement on l'apprend au collège, mais pour certains d'entre nous ça fait super loin donc on va faire une piqûre de rappel.

### **LA STRUCTURE EN TROIS ACTES**

Sydney Alvin Field (1935 – 2013), qui était un théoricien du cinéma, a écrit en 1979 un livre qui s'appelle *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* et qui définit la structure en trois actes comme ceci :

- dans une première partie, on a l'établissement du thème quand le protagoniste se découvre un but, qu'il va chercher à atteindre.
- dans le second acte, la confrontation, on a un retournement de situation dramatique qui l'empêche d'atteindre son but (parfois il s'agit de nombreux obstacles à la suite ou en même temps).
- dans le troisième acte, le protagoniste réussit ou échoue à atteindre le but fixé, puis un épilogue montre les conséquences de la réussite ou de l'échec.

La taille de ces actes est variable selon les œuvres ! Traditionnellement le second est le plus long, mais parfois c'est juste un tiers de l'histoire pour chaque, ou un très court acte un (ex : Alice qui tombe dans le trou de lapin).

Selon Field, le moyen le plus simple de délimiter ces actes est d'utiliser des événements qui **EMPÊCHENT TOUT RETOUR A LA SITUATION PRECEDENTE**. Par exemple, la maison du protagoniste est détruite à la fin de l'acte 1, et ça le force à partir sur les routes. Ça n'est pas une obligation mais c'est un bon moyen de casser le status quo.

**CE N'EST PAS UNE REGLE ABSOLUE ET C'EST POSSIBLE DE CHAMBOULER L'ORDRE DES TROIS ACTES !**

Dès 148 après JC, dans *l'Art Poétique*, Horace explique un concept qui s'appelle *In Media Res* : l'histoire commence en plein dans l'acte deux, dans l'action, en situation, et on ne nous explique que plus tard ce qui s'est passé dans l'acte un. Ça peut être utilisé sérieusement (La Métamorphose de Kafka) ou pour obtenir un effet comique (Birds of Prey ou, plus basiquement, Kuzco).

LE GROS SOUCI DE LA STRUCTURE EN TROIS ACTES c'est qu'elle est **très** simplifiée, et autant des fois ça peut vous aider, autant des fois il faut davantage découper. Dans ces moments-là, il faut appeler à la rescousse :

## LA STRUCTURE EN CINQ ACTES (ou schéma quinaire)

**Paul Larivaille**, un universitaire français, le président de l'Université Paris-Nanterre de 1988 à 1993, a décrit la structure en cinq actes ou schéma quinaire dans un livre qui s'appelle *L'Analyse (morpho)logique du récit*.

1. Situation initiale : le décor est planté, le lieu et les personnages introduits et décrits
2. Complication : perturbation de la situation initiale (le fameux point de non-retour de Field)
3. Action : moyens utilisés par les personnages pour résoudre la perturbation
4. Résolution : conséquence de l'action
5. Situation finale : résultante de la résolution, équilibre final.

C'est extrêmement utile au théâtre car beaucoup de pièces sont en cinq actes. On peut aussi résumer ça avec un schéma qui s'appelle la pyramide de Freytag : prologue > conflit > action qui va en s'intensifiant > action qui va décroissant > dénouement. Ça ne marche pas vraiment avec les films modernes où le maximum de l'action est rarement en plein milieu, mais quasiment tout Shakespeare est construit comme ça, par exemple.



## Version de Paul Magrs :

Pour finir voici une structure en cinq actes résumée par l'ami Paul Magrs (qui est un auteur un peu loufoque de Doctor Who, je lui dois beaucoup). Donc. Comment écrire un scénario, version Magrs :

- INTRODUCTION= The fuck ??
- MILIEU = Courez, putain, courez !!
- PAROXYSMES= MEEEEEEEEEEEEERDE
- DENOUEMENT= Ouf !
- CODA= AH NON, QUOI ENCORE ?!

### 3- DES ELEMENTS NARRATIFS UTILES EN VRAC

#### L'APPEL (THE CALL)

Pour que l'histoire démarre, il faut un élément perturbateur. On l'a vu dans les structures en actes. On prend une situation de départ, il se passe un truc qui change le status quo, et ça met les événements en marche.

Il y a des auteurs qui trouvent plus simple comme on l'a vu de détruire une partie du status quo pour créer un point de non-retour, mais c'est très radical et quand on est pas trop sûr de ce qu'on veut faire, on cherche quelque chose de moins dévastateur. Ce quelque chose, ça peut être ce que TV Tropes définit comme l'Appel (The Call) : un **élément extérieur** qui **arrive dans le status quo** et qui **dit au personnage principal de partir à l'aventure**.

Ça peut être un autre personnage (Gandalf dans Le Hobbit), un objet (la lettre pour Poudlard dans Harry Potter), ou même un lieu (le tunnel dans Chihiro).

Il est possible de jouer avec le concept de l'Appel. C'est possible que le héros rate l'Appel la première fois (Bilbo qui commence par refuser puis rattrape le groupe), ou refuse l'Appel (Néo plusieurs fois au début de Matrix), ou qu'on l'empêche plusieurs fois de prendre l'Appel (encore une fois, les lettres dans Harry Potter).

Dans l'univers de la Fondation, il peut être facile d'imaginer des Appels à l'aventure, où un personnage qui ignore que l'anormal existe y est subitement confronté, ou alors quelqu'un qui sait déjà que ça existe doit gérer une chose inattendue comme une brèche. Ça peut même être littéralement un appel téléphonique pour une mission.

**Dans tous les cas, c'est une force extérieure qui pousse le héros à bouger.**

#### DESIR VS BESOIN : un cheatcode pour faire des arcs plus intéressants

1. Donner un désir (ce qu'il veut obtenir) ou un besoin (ce qui lui manque réellement) à son personnage.
2. Maintenant choisissez celui des deux qui reste et il faut se débrouiller pour que ces deux choses se contredisent **COMPLETEMENT**.
3. Quel que soit le chemin que va prendre l'histoire, vous avez créé du drama parce que le personnage ne pourra pas avoir les **DEUX** à la fois.

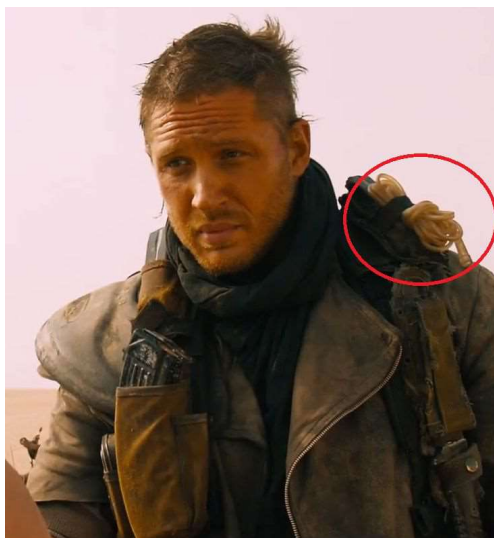
#### PLANTER → RECOLTER (ou : Comment éviter le deus ex machina)

On a tous entendu parler du Chekov Gun je crois mais pour rappel : c'est Chekov qui disait que si vous passez du temps dans votre histoire à expliquer que dans une pièce, il y a un fusil, avant la fin de l'histoire, quelqu'un devra avoir attrapé ce fusil pour l'utiliser. Le souci avec le Chekov Gun c'est qu'on est tenté de n'utiliser que ça, tout le temps, et de trouver une utilité à tout.

Il est aussi utile de rappeler ce qu'est un deus ex machina : une solution qui vient de nulle part sans avoir été annoncée. Littéralement : le dieu sorti de la machine (au théâtre).

Pour simplifier tout ça, je préfère parler de « **planter des graines** ».

Pour qu'un rebondissement soit satisfaisant, il ne peut pas sortir de nulle part, donc c'est comme un arbre, il va falloir semer des graines. La façon dont Max sauve Furiosa à la fin de Fury Road est une transfusion sanguine, et les graines en sont plantées pendant toute l'histoire : il a vu comment faire des transfusions parce que c'est ce qu'on lui faisait toute la journée avant qu'il parvienne à s'enfuir, et on l'a vu garder tout le matériel pour en faire dès qu'il est libre ; le tube enroulé avec l'aiguille restent bien rangés sur son épaule dans une sangle pendant tout le film.



Et là vous me direz ça demande beaucoup d'anticipation, mais en fait pas du tout, quand on écrit il suffit de travailler à l'envers. Le plus simple pour semer des graines, c'est de les prendre sur l'arbre.

Donc imaginons que vous écrivez une scène qui sort un peu de nulle part (ex : votre protagoniste est un chercheur junior, mais à un moment il attrape un flingue et il arrive directement à s'en servir comme s'il avait fait ça toute sa vie). Vous vous relisez et vous vous dites mince, ça ne colle pas trop avec le reste. Vous pouvez l'effacer et recommencer, ou vous pouvez **revenir en arrière** et planter des graines : à un moment, quelqu'un lui demande si la reconversion n'est pas trop dure après ses problèmes de santé, à un autre moment vous précisez qu'il connaît bien un des gardes parce que c'est un ancien collègue de quand il était agent de terrain. Maintenant, votre chercheur a une très bonne raison de savoir se servir d'un flingue. Et en prime, vous l'avez rendu plus intéressant.

Pour reprendre une histoire plus simple avec un flingue, mettons que votre personnage se fasse tirer dessus : si vous révélez qu'il avait une médaille dans sa poche qui a dévié le tir, c'est super cheap. Si le personnage a sorti cette médaille une ou deux fois de sa poche auparavant en disant que c'est son porte-bonheur, ça devient un rebondissement satisfaisant.

## CONCLUSION

Pour résumer : si vous êtes bloqués, redéfinissez votre thème, puis votre conflit, puis votre arc, et coupez des choses qui semblent ne pas coller à tout ça. Si vous êtes toujours bloqués, vérifiez si vous passez bien par tous les Actes de votre structure. Et s'il vous semble que quelque chose manque, forcez un Appel, rajoutez un conflit interne, et justifiez les événements un peu random en semant des graines.

Encore une fois ce ne sont pas des règles divines absolues, c'est juste des outils ; au bout du compte ça va jamais être que des traits de construction pour un dessin.