

JOHN TRUBY

ANATOMIE
DU SCÉNARIO

CINÉMA, LITTÉRATURE, SÉRIES TÉLÉ

*Traduit de l'américain
par Muriel Levet*

NOUVEAU MONDE ÉDITIONS

John Truby donne régulièrement des conférences en France autour des techniques d'écriture. Tous les renseignements sont disponibles sur :

www.masterclass-truby.fr

Un grand merci à Marc Herpoux, scénariste, pour sa précieuse relecture.

Suivi éditorial : Sabine Sportouch

Maquette : Annie Aslanian

Corrections : Catherine Garnier

© Nouveau Monde éditions, 2010

24, rue des Grands-Augustins 75006 Paris

ISBN : 978-2-84736-490-3

Dépôt légal : janvier 2010

N° d'impression : xxxxxxxxxx

Imprimé en France par Jouve

REMERCIEMENTS

Ce livre n'aurait jamais pu exister sans mon agent, Noah Lukeman, et mon éditrice, Denise Oswald, qui, avec ses collègues, m'a fait bénéficier du traitement de première classe pour lequel les éditions Farrar, Strauss and Giroux se sont rendues célèbres.

Beaucoup de gens m'ont donné de très utiles conseils à propos de cet ouvrage et du processus d'écriture, en particulier Tim Truby, Patty Meyer, Bob Ellis, Alex Kustanovich et Leslie Lehr, que je remercie.

Ce livre s'est aussi beaucoup enrichi grâce à mes anciens étudiants, dont l'enthousiasme pour l'écriture m'a poussé à rechercher à expliquer de façon claire comment mettre en pratique les théories narratives.

J'aimerais remercier tout particulièrement Kaaren Kitchell, Anna Waterhouse, Dawna Kemper et Cassandra Lane, qui, malgré leurs occupations d'auteurs, ont pris le temps de me donner des centaines de conseils pour améliorer cet ouvrage. Un écrivain a avant tout besoin de bons lecteurs, et ce sont les meilleurs d'entre tous.

Enfin, je souhaiterais remercier les scénaristes, romanciers et dramaturges dont les récits si bien écrits m'ont incité à explorer l'anatomie de la fiction. Ces auteurs étonnants, merveilleux, qui nous offrent à tous un cadeau à la valeur inestimable, sont les véritables stars de ce livre.

À Jack et Amy

1

L'ESPACE ET LE TEMPS DE L'HISTOIRE

Tout le monde sait raconter des histoires. Nous le faisons tous, tous les jours. « Tu ne devineras jamais ce qui s'est passé au travail. » Ou « Devine ce que je viens de faire ! » Ou encore « C'est un type qui rentre dans un bar et qui... » Au cours de nos vies, nous voyons, entendons, lisons et racontons des milliers d'histoires.

Le problème est de raconter une *bonne* histoire. Quand on souhaite devenir un spécialiste dans l'art de narrer des histoires, voire en faire son métier, on se heurte à d'immenses difficultés. Il faut tout d'abord acquérir une compréhension profonde et précise d'un sujet aussi vaste que complexe. Puis il faut être capable d'appliquer cette compréhension à la fiction. Pour la plupart des narrateurs, il s'agit là du plus grand de tous les défis.

Je souhaite être très précis au sujet des différents obstacles inhérents aux techniques narratives ; c'est là le seul moyen de les surmonter. Le premier de tous ces obstacles est la terminologie courante avec laquelle la plupart des auteurs pensent leurs histoires. Des termes tels que « progression dramatique », « climax » et « dénouement », termes qui remontent à Aristote, sont si vastes et théoriques qu'ils en sont presque dénués de sens. Soyons honnêtes : ils n'ont aucune valeur pratique pour un auteur. Imaginons que vous êtes en train d'écrire une scène dans laquelle votre héros est suspendu par les pieds, à deux doigts de mourir en tombant. S'agit-il d'une étape de la progression dramatique, du dénouement ou de la scène d'ouverture de l'histoire ? Cela peut être l'une de ces choses, ou toutes à la fois, mais quoi qu'il en soit, ces termes ne vous disent pas comment écrire la scène, et si vous devez ou non l'écrire.

La terminologie narrative classique pose le problème d'un obstacle technique plus grand encore : la nature même de l'histoire et son fonctionnement. En tant qu'apprenti auteur, la première chose que vous avez sans doute faite a été de lire *La Poétique* d'Aristote. Aristote est à mon sens le plus grand philosophe de l'histoire. Mais sa vision de la narration, quoique puissante, est étrangement étroite, centrée sur un nombre limité d'intrigues et de genres. Elle est aussi extrêmement théorique et difficile à mettre en pratique. C'est pourquoi la plupart des auteurs qui recherchent des conseils pratiques chez Aristote repartent bredouilles.

Si vous êtes scénariste, vous êtes probablement passé d'Aristote à une vision plus simple de l'histoire intitulée « modèle en trois actes ». Mais cette idée pose également problème, car le modèle en trois actes, quoique bien plus facile à comprendre qu'Aristote, est extrêmement réducteur, et par bien des aspects, complètement erroné.

Cette théorie prétend que tout scénario est composé de trois « actes » : le premier correspond au début, le second au milieu et le troisième à la fin. Le premier acte fait environ trente pages. Le troisième acte fait également une trentaine de pages. Et le deuxième acte est composé d'environ soixante pages. L'histoire en trois actes est censée comporter deux ou trois « temps forts » (de n'importe quel type). Vous avez compris ? Bien. Maintenant, essayez d'écrire un script avec ça.

Nous simplifions cette théorie narrative, mais en réalité, pas tant que ça. Il est évident qu'une approche aussi réductrice a encore moins de valeur pratique que celle d'Aristote. Mais il y a pire encore : cette théorie tend à forger une vision mécanique de l'histoire. L'idée de rupture provient des conventions du théâtre traditionnel, où l'on ferme le rideau pour signaler la fin d'un acte. Cette rupture n'a pas lieu d'être dans les films, les romans, les nouvelles, et même, nous semble-t-il, dans beaucoup de pièces contemporaines.

En bref, la rupture liée au découpage en actes est extérieure à l'histoire. La structure en trois actes est un élément mécanique imposé à l'histoire, qui n'a rien à voir avec sa logique interne – là où l'histoire doit ou ne doit pas aller.

Une vision mécanique de l'histoire, telle la théorie des trois actes, conduit inévitablement à une narration morcelée. Un récit morcelé est constitué d'une accumulation de parties, comme des objets rangés dans des boîtes. Les événements de l'histoire sont des éléments discontinus qui ne sont pas liés fermement entre eux pour construire

le récit, du début à la fin. Il en résulte une histoire qui n'émeut le public que sporadiquement, ou qui ne l'émeut pas du tout.

Il existe un autre obstacle à la maîtrise de la narration, qui est lié au processus d'écriture. Comme beaucoup d'auteurs ont une vision mécanique de ce qu'est une fiction, ils s'appuient sur un procédé mécanique pour écrire. C'est particulièrement vrai des scénaristes qu'une idée erronée de ce qui rend un scénario vendable conduit à écrire des scripts qui ne sont ni populaires ni bons. Ces scénaristes se fondent en général sur une idée qui n'est qu'une légère variante de l'histoire d'un film qu'ils ont vu six mois auparavant. Ils appliquent à cette idée un genre, tel que « policier », « film d'amour » ou « film d'action », et remplacent les personnages et les événements par des éléments associés à ce genre. Résultat : l'histoire est extrêmement générale, banale, dénuée d'originalité.

Avec ce livre, nous avons voulu vous présenter les choses de façon différente. Notre but est d'expliquer comment fonctionne une bonne histoire et d'exposer les techniques nécessaires à sa création afin que vous puissiez avoir toutes les chances de votre côté pour écrire vous-même de bonnes histoires. D'aucuns diront qu'il est impossible d'enseigner l'art de raconter les histoires. Nous ne partageons pas cet avis, mais nous croyons que pour réussir, il faut penser l'histoire et la définir de façon nouvelle et différente.

En bref, nous allons exposer une poétique pratique qui fonctionnera aussi bien pour l'écriture d'un scénario que pour celle d'un roman, d'une pièce, d'un feuilleton ou d'une nouvelle. Nous allons :

- Montrer qu'une bonne histoire est une histoire organique – non pas une machine, mais un corps qui évolue.
- Traiter la narration comme une forme d'artisanat fondée sur des techniques précises qui vous aideront à réussir, quel que soit le support ou le genre que vous aurez choisis.
- Travailler sur un processus d'écriture qui sera lui aussi organique, c'est-à-dire que nous développerons des personnages et une intrigue qui évolueront naturellement à partir de votre idée originelle d'histoire.

Le principal défi auquel doit faire face l'auteur, c'est de surmonter la contradiction entre la première et la troisième de ces tâches. Vous construisez votre histoire à partir de centaines, voire de milliers d'éléments en utilisant un très large éventail de techniques. Mais malgré

cela, l'histoire doit sembler organique au public, qui doit la percevoir comme une chose individuelle qui se développe et se construit en évoluant vers un climax. Si vous souhaitez devenir maître dans l'art de narrer des histoires, vous devez maîtriser cette technique à fond, au point que vos personnages semblent agir de leur propre chef, faire ce qu'ils ont à faire, eux, alors que c'est vous qui tirez les ficelles.

En ce sens, nous, les narrateurs, sommes très proches des sportifs. Quand on observe un grand sportif, tout semble facile, comme si son corps bougeait naturellement de cette façon. Mais la réalité, c'est qu'il maîtrise tellement les techniques de son sport que cet aspect technique est devenu invisible aux yeux du public, qui ne voit plus que la beauté.

LE NARRATEUR ET L'AUDITEUR

Commençons les choses simplement, avec une très courte définition de l'histoire :

« Un narrateur raconte à un auditeur ce que quelqu'un a fait pour obtenir ce qu'il souhaitait et pourquoi il l'a fait. »

Vous remarquerez qu'il existe trois éléments distincts : le narrateur, l'auditeur et l'histoire qui est narrée.

Le narrateur est avant tout quelqu'un qui joue. Les histoires sont des jeux verbaux auxquels l'auteur joue avec son public (qui ne compte pas les points – ce sont les studios, les chaînes de télé ou les maisons d'édition qui se chargent de cela). Le narrateur imagine les personnages et les actions. Il raconte ce qui se passe, expose une série d'actions qui ont été accomplies d'une certaine façon. Et même s'il raconte l'histoire au présent (comme au théâtre ou au cinéma), le narrateur résume tous les événements de sorte que l'auditeur ait le sentiment qu'il s'agit d'une histoire à part entière, d'une unité.

Mais raconter une histoire, ce n'est pas simplement inventer des événements ou se souvenir d'événements passés. Les événements ne sont que description. Le narrateur devra sélectionner, connecter entre eux et construire une série de moments intenses. Ces moments seront tellement passionnants que l'auditeur aura l'impression qu'il est en train de les vivre lui-même. Bien raconter une histoire, ce n'est pas simplement raconter au public ce qui se passe dans une vie. C'est lui

donner l'expérience de cette vie. Il ne s'agit que de l'essence de la vie, composée uniquement des pensées et des événements déterminants. Mais ces pensées et ces événements sont transmis de façon si fraîche et nouvelle que l'auditeur a l'impression qu'il s'agit également d'une partie de l'essence de sa propre vie.

Les histoires bien racontées permettent au public de revivre des événements au présent, et, ainsi, de comprendre les forces, les choix et les émotions qui ont poussé le personnage à agir comme il l'a fait. Les histoires permettent au public d'acquérir une certaine forme de savoir – de savoir émotionnel –, ce que l'on appelait autrefois sagesse, mais elles le font de façon distrayante et divertissante.

En tant que créateur de jeux verbaux qui permet au public de revivre une vie, le narrateur construit une sorte de puzzle sur les gens et demande à l'auditeur de chercher à le comprendre. L'auteur crée ce puzzle de deux façons principales : il donne au public certaines informations au sujet de ses personnages et il *dissimule* certaines informations. Ces informations cachées sont absolument nécessaires à la crédibilité de l'histoire. Elles tendent à pousser le lecteur ou spectateur à chercher à comprendre qui est le personnage et qu'est-ce qu'il fait. Par conséquent, elles l'aident à rentrer dans l'histoire. Quand le public n'a plus besoin de chercher à comprendre l'histoire, il cesse d'être un public, et l'histoire s'arrête.

Le public aime tout autant la partie émotionnelle (revivre une vie) que la partie intellectuelle (chercher à comprendre le puzzle). Toute bonne histoire doit être composée de ces deux parties. Mais il existe tout un éventail de formes de fictions, qui s'étend d'un extrême à l'autre, du mélodrame sentimental à la plus cérébrale des histoires policières.

L'HISTOIRE

Il existe des milliers, voire des millions d'histoires. Mais qu'est-ce qui fait de chacune d'entre elles une histoire ? Quels sont les points communs entre toutes les histoires ? Qu'est-ce que le narrateur révèle et cache toujours à son public ?

POINT CLEF : Toute histoire est une forme de communication qui exprime le code dramatique.

Le code dramatique, profondément ancré dans l'esprit humain, est une description artistique de la façon dont une personne peut évoluer. Ce code est également un processus qui est sous-jacent à chaque histoire. Le narrateur dissimule ce processus sous certaines actions et certains personnages. Mais c'est ce code de développement que le public va au final retenir d'une bonne histoire.

Commençons par étudier le code dramatique dans sa forme la plus simple.

D'après le code dramatique, la transformation est alimentée par le désir. L'« univers du récit » ne peut se définir par la formule « Je pense donc je suis » mais plutôt par « Je veux donc je suis ». C'est le désir, dans toutes ses facettes, qui fait bouger le monde. C'est lui qui meut toute chose vivante et consciente et qui lui donne un sens. Raconter une histoire, c'est exposer ce que veut une personne, ce qu'elle fait pour l'obtenir et le prix qu'elle doit payer pour parvenir à ses fins.

Quand le personnage est animé d'un désir, l'histoire « marche » sur deux « jambes » : l'action et l'apprentissage. Un personnage qui cherche à assouvir un désir entreprend des actions pour obtenir ce qu'il veut et il apprend de nouvelles informations sur de meilleurs moyens de l'obtenir. Quand il détient une nouvelle information, il prend une décision et change sa façon d'agir.

Toutes les histoires évoluent de cette façon. Mais certaines formes d'histoires mettent plus l'accent sur un aspect que sur l'autre. Le genre qui s'appuie le plus sur l'action est le mythe, ainsi que sa version moderne, le récit d'action. Les genres qui s'appuient le plus sur l'apprentissage sont les histoires policières et les drames à points de vue multiples.

Un personnage qui cherche à assouvir un désir et se heurte à des obstacles est obligé de faire des efforts (sans cela, il n'existe pas d'histoire). Et ces efforts le font évoluer. Par conséquent, le but ultime du code dramatique, et du narrateur, est de présenter la transformation qui s'est produite au sein d'un personnage ou d'exposer pourquoi cette transformation ne s'est pas produite.

Les différentes formes de narration ont toutes une façon spécifique d'exprimer la transformation par laquelle passe l'être humain :

- Le mythe présente le plus long de tous les développements, de la naissance à la mort et de l'animal au divin.
- Les pièces de théâtre se focalisent en général sur le moment où le personnage principal prend une décision capitale.

- Les films (en particulier dans le cinéma américain) présentent le changement par lequel doit passer un personnage alors qu'il cherche à atteindre un objectif défini avec un immense enthousiasme.
- Les nouvelles classiques retracent en général les quelques événements qui ont amené un personnage à avoir une révélation.
- Les romans sérieux traitent en général de la façon dont une personne interagit et évolue au sein d'une société, ou dépeignent avec précision le processus mental et émotionnel qui mène à son évolution.
- Les séries télé présentent un certain nombre de personnages qui, dans une microsociété, s'efforcent de changer de façon simultanée.

La dramaturgie est un code de maturation. Son point central est le moment de la transformation, l'*impact*, le moment où la personne se libère de ses habitudes, ses faiblesses et des fantômes de son passé pour se transformer en un être plus épanoui et accompli. Le code dramatique reflète l'idée selon laquelle les êtres humains peuvent devenir une version améliorée d'eux-mêmes, sur un plan psychologique et moral. Et c'est pour cette raison que les gens l'aiment tant.

POINT CLEF : Une histoire ne présente pas au public le « monde réel » ; elle lui présente un monde qui lui est propre. Le monde de la fiction n'est pas une reproduction de la vie telle qu'elle existe vraiment. Il s'agit de la vie telle que les êtres humains imaginent qu'elle pourrait être. C'est une vie humaine condensée et enrichie de sorte que le public puisse parvenir à une meilleure compréhension de la façon dont la véritable vie fonctionne.

LE CORPS DE L'HISTOIRE

Une bonne histoire décrit un processus organique par lequel passent des êtres humains. Mais c'est également un corps vivant en soi. La plus simple des histoires pour enfants est constituée de nombreuses parties, ou sous-systèmes connectés entre eux et dépendants les uns des autres. Tout comme le corps humain est constitué d'un système nerveux, d'un système circulatoire, d'un squelette, etc., une histoire est constituée de différents sous-systèmes : personnages, intrigue, révélation, univers du récit, débat

moral, réseau de symboles, tissage des scènes et dialogues symphoniques (tous ces points seront développés dans les chapitres suivants).

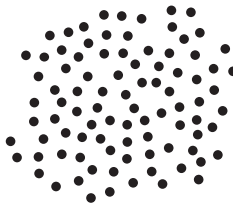
On pourrait dire que le thème, ou ce que j'appelle le débat moral, est le cerveau de l'histoire. Le personnage principal en est le cœur et le système circulatoire. Les révélations en sont le système nerveux. La structure de l'histoire est son squelette. Le tissage des scènes, sa peau.

POINT CLEF : Chaque sous-système de l'histoire est constitué d'un *réseau* d'éléments qui contribuent à définir et à différencier les autres éléments.

Aucun élément de votre histoire, héros compris, ne pourra fonctionner si vous ne le créez et ne le définissez pas d'abord en fonction de tous les autres éléments.

MOUVEMENT DE L'HISTOIRE

Pour comprendre comment évolue une histoire organique, on peut se référer à la nature. Tout comme le narrateur, la nature connecte souvent différents éléments sous forme de séquences. Le schéma ci-dessous représente un certain nombre d'éléments distincts qui doivent nécessairement être connectés les uns aux autres :



La nature utilise quelques schémas de base (ainsi qu'un certain nombre de variantes) pour connecter des éléments en séquences, séquences qui peuvent se présenter sous forme linéaire, sous forme de zigzag, de spirale, de ramifications ou d'explosion¹. Les narrateurs

1. Peter S. Stevens, *Patterns in Nature* (Boston : Little, Brown, 1974), pp. 38-48.

utilisent l'un de ces schémas, ou une combinaison d'entre eux, pour connecter les différents éléments du récit dans le temps. Les schémas linéaire et explosif sont les deux extrêmes opposés. Avec le schéma linéaire, les choses se déroulent les unes après les autres, comme si elles suivaient une ligne droite. Avec le schéma explosif, tout se produit en même temps. Les schémas de zigzag, spirale et ramifications sont des combinaisons des schémas linéaire et explosif. Voici comment fonctionnent ces schémas narratifs.

Le récit linéaire

Le schéma linéaire suit l'évolution d'un personnage unique, depuis le début jusqu'à la fin, de cette façon :



Une explication historique ou biologique de ce qui s'est produit est alors nécessaire. La plupart des films américains sont linéaires. Ils se concentrent sur un héros unique, qui cherche à assouvir un désir unique, avec une grande intensité. Le public observe comment il tente d'atteindre son but et comment il s'en trouve transformé.

Le récit en zigzag

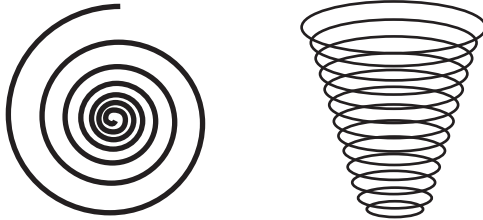
L'histoire en zigzag a un tracé tortueux, ne semble pas suivre de direction particulière. Dans la nature, le zigzag est la forme des rivières, des serpents et du cerveau :



Les mythes tels que *L'Odyssée* ; les récits de voyages comiques tels que *Don Quichotte* ; *L'Histoire de Tom Jones, enfant trouvé* ; *Les Aventuriers du fleuve* ; *Little Big Man* et *Flirter avec les embrouilles* ; ainsi que beaucoup d'histoires de Dickens, telles que *David Copperfield*, se présentent sous forme de zigzag. Le héros a un désir, mais ce désir n'est pas intense. Il se déplace sur un large territoire de façon hasardeuse ; et il rencontre beaucoup de personnages provenant de différentes strates de la société.

Le récit en spirale

Une spirale est un tracé qui s'enroule sur lui-même, se dirigeant vers un centre :

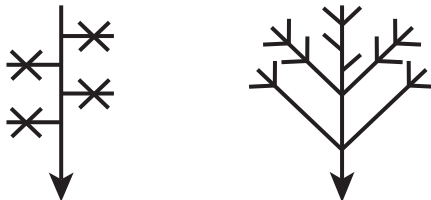


Dans la nature, la spirale est la forme des cyclones, des cornes et des coquillages.

Les thrillers, tels que *Sueurs froides*, *Blow-up*, *Conversation secrète* et *Memento*, prennent très souvent la forme d'une spirale, dans laquelle un personnage ne cesse de revenir à un événement ou un souvenir unique, et l'explore ainsi progressivement.

Le récit en ramifications

Les ramifications sont un système de tracés qui s'étendent à partir de quelques points centraux en se divisant en tracés de plus en plus petits, comme on peut le voir ci-dessous :

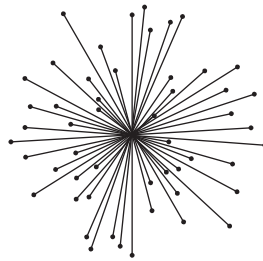


Dans la nature, les ramifications sont le propre des arbres, des feuilles et des cours d'eau.

Dans une narration, chaque branche représente généralement dans le détail une société entière ou une partie d'une société que le héros explore. On trouve des ramifications dans les fictions très développées telles que *Les Voyages de Gulliver* et *La vie est belle*, ou dans les histoires à héros multiples, comme *Nashville*, *American Graffiti* ou *Traffic*.

Le récit explosif

Une explosion équivaut à de multiples tracés qui s'étendent simultanément ; dans la nature, on retrouve le schéma explosif dans les volcans ou les pissenlits.



Pour ce qui est des scénarios, on ne peut montrer au public plusieurs éléments à la fois, même dans une seule scène, car on est obligé de dire les choses les unes après les autres ; ainsi, il n'existe pas, à proprement parler, de récits explosifs. Cependant, on peut donner l'apparence de la simultanéité. Au cinéma, cette apparence est donnée grâce à la technique du montage alterné.

Les récits qui exposent (en apparence) des actions simultanées nécessitent une explication comparative des événements. En voyant plusieurs éléments à la fois, le public saisit l'idée clef qui est inhérente à chaque élément. Les récits de ce type s'attachent également à explorer l'univers de l'histoire, en exposant les connexions entre les divers éléments de ce monde et en montrant comment chaque personnage s'adapte, ou ne s'adapte pas, à l'ensemble.

Les récits qui mettent l'accent sur les actions simultanées utilisent généralement une structure en ramifications. Il s'agit entre autres d'*American Graffiti* ; *Pulp Fiction* ; *Traffic* ; *Syriana* ; *Crash* ; *Nashville* ; *Vie et opinions de Tristram Shandy, gentilhomme* ; l'*Ulysse* de Joyce ;

L'Année dernière à Marienbad ; *Ragtime* ; *Les Contes de Cantorbéry* ; *L.A. Confidential* et *Hannah et ses sœurs*. Chacune de ces histoires représente une combinaison différente de récit linéaire et simultané, mais chacune met l'accent sur des personnages qui coexistent dans l'univers du récit, par opposition à un protagoniste unique qui évolue d'un point de départ à un aboutissement.

ÉCRIRE VOTRE PROPRE HISTOIRE

Passons maintenant à la mise en pratique : Quel processus d'écriture vous donnera le plus de chances de créer une bonne histoire ?

La plupart des auteurs ne se servent pas du meilleur processus. Ils utilisent le plus pratique. Un processus que l'on pourrait décrire en quatre mots : externe, mécanique, fragmentaire, général. Il existe bien sûr des tas de variantes de ce processus, mais elles fonctionnent toutes plus ou moins de la même manière.

L'auteur débute avec un principe général, une idée d'histoire qui est une vague copie d'une histoire déjà existante. Ou une combinaison de deux histoires qu'il a raccordées ensemble de façon créative (c'est tout du moins ce qu'il croit). Conscient de l'importance d'un personnage principal fort, notre auteur concentre quasiment toute son attention sur son héros. Il « fait grossir » ce personnage mécaniquement, en entassant sur lui autant de signes distinctifs qu'il le peut, et il se dit qu'il fera en sorte que son héros change dans la dernière scène. Il conçoit les adversaires et les personnages secondaires séparément du héros et les voit comme moins importants. Par conséquent, ces personnages sont presque toujours faibles et peu étoffés.

Pour ce qui est du thème, notre auteur l'esquive presque complètement, afin que personne ne puisse l'accuser de « chercher à faire passer un message ». Ou bien il l'exprime exclusivement dans les dialogues. Il situe l'histoire dans un monde qui semble adapté à son personnage, le plus souvent une grande ville, puisque la plupart des lecteurs ou spectateurs vivent dans une grande ville. Il ne cherche pas à utiliser de symboles ; ce serait trop évident et trop prétentieux.

Il imagine une intrigue et une suite de scènes basées sur une seule question : Et ensuite, qu'est-ce qui se passe ? Il envoie souvent son héros dans plusieurs lieux. Il organise son intrigue en s'appuyant sur la

structure en trois actes, une empreinte externe qui divise l'histoire en trois parties mais ne relie pas les événements sous la surface. Par conséquent, l'intrigue semble morcelée, chaque événement ou scène paraissant isolé. Il se plaint d'avoir des « problèmes de deuxième acte » et n'arrive pas à comprendre pourquoi l'histoire ne se dirige pas vers un climax « coup de poing » qui toucherait profondément le public. Enfin, il écrit des dialogues dont la seule fonction est de faire avancer l'intrigue, toute la tension dramatique étant concentrée sur les événements. S'il est ambitieux, il fait en sorte que le thème soit exprimé par le héros *via* les dialogues, vers la fin de l'histoire.

Si la plupart des auteurs utilisent une approche qui est externe, mécanique, fragmentaire et générale, le processus d'écriture sur lequel nous travaillerons peut être décrit comme interne, organique, unifié et original. Nous devons vous avertir dès maintenant : ce processus n'est pas simple. Mais je pense que cette approche ou ses variantes sont les seules qui fonctionnent vraiment. L'autre avantage, c'est qu'elles peuvent être enseignées. Voici le processus d'écriture que nous allons présenter dans cet ouvrage : nous étudierons les techniques de narration dans l'ordre dans lequel vous les utiliserez pour construire votre récit. Plus important encore : vous construirez votre récit *de l'intérieur vers l'extérieur*. Ce qui implique deux choses : (1) rendre votre histoire personnelle et unique et (2) trouver et développer ce qui est original dans votre idée d'histoire. Au fil des chapitres, votre récit se développera et deviendra plus détaillé, et chaque partie restera connectée à toutes les autres.

- **La prémisse.** Nous commencerons par la prémisse, c'est-à-dire l'ensemble de votre récit condensé en une seule phrase. Cette prémisse mettra en lumière l'essence de votre récit que nous utiliserons pour déterminer comment développer votre idée afin d'en tirer un maximum de profit.

- **Les sept étapes clefs de la structure narrative.** Les sept étapes clefs de la structure du récit sont les étapes majeures du développement de votre histoire et du code dramatique caché sous la surface. Il faut concevoir ces sept étapes structurelles comme l'ADN de votre récit. En travaillant sur ces sept étapes clefs, vous donnerez à votre histoire des fondations stables et solides.

- **Les personnages.** Nous créerons ensuite les personnages, non pas à partir de vent, mais en les définissant petit à petit à partir de votre idée originale de récit. Nous connecterons et comparerons chaque personnage à tous les autres, afin qu'ils soient tous forts et étoffés. Puis nous déterminerons la fonction que chacun d'entre eux doit accomplir pour aider votre héros à se développer.

- **Le thème (ou débat moral).** Le thème, c'est votre point de vue moral, la façon dont vous pensez que les gens devraient agir dans le monde. Mais plutôt que de faire des personnages les porte-parole d'un message, nous exprimerons un thème qui est inhérent à notre idée de récit. Et nous exprimerons ce thème par la structure de l'histoire afin qu'il surprenne le public et le touche en même temps.

- **L'univers du récit.** Nous créerons ensuite l'univers du récit en le concevant comme une extension de votre héros. L'univers du récit vous aidera à définir votre héros et présentera au public une expression physique de son évolution.

- **Le réseau de symboles.** Les symboles sont de petits paquets de sens hautement condensé. Nous définirons un réseau de symboles qui mettra en lumière différents aspects des personnages, de l'univers du récit, et de l'intrigue.

- **L'intrigue.** C'est à partir des personnages que nous découvrirons la forme que devra prendre le récit ; l'intrigue évoluera à partir de vos personnages. En utilisant les vingt et une étapes de la structure narrative (les sept étapes clefs et quinze autres), nous définirons un plan dans lequel tous les éléments sont connectés sous la surface et aboutissent à un dénouement surprenant, mais nécessaire d'un point de vue logique.

- **Le tissage de scènes.** Dans la dernière étape avant l'écriture des scènes, nous établirons la liste de chaque scène de l'histoire, toutes les intrigues et tous les thèmes se nouant pour former une trame.

- **Construction des scènes et dialogues symphoniques.** Enfin, nous écrirons l'histoire en construisant chaque scène de sorte qu'elle appuie l'évolution de votre héros. Nous écrirons des dialogues dont la fonction

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements.....	5
1 – L'espace et le temps de l'histoire.....	7
2 – La prémisse	22
3 – Les sept étapes clefs de la structure narrative	47
4 – Les personnages	66
5 – Le débat moral.....	120
6 – L'univers du récit	158
7 – Le réseau de symboles	240
8 – L'intrigue	283
9 – Le tissage des scènes	357
10 – Construction des scènes et dialogues symphoniques	410
11 – L'histoire sans fin	458

