

Apports théoriques sur le scénario

rassemblés par Anne Baraou
(version 1.4)

Introduction.....p.3

1- La narration en général

Définitions.....p. 4
Motivations narratives.....p. 4
Moyens de la narration.....p. 5
Désirs et besoins liés à la narration.....p. 6
Modes de réception.....p. 7
Quelques cas particuliers de narration.....p. 11
La narration dans le jeu vidéo.....p. 13
Pourquoi tant d'histoires partout et tout le temps ?.....p. 14
Comment les histoires sont-elles construites ?.....p. 16

2- Quel est le principal outil ?

De quoi ne peut-on pas se passer ?.....p. 21
Que font les personnages dans une histoire ?.....p. 22
Quelques notions utiles.....p. 25
Théories et classifications de personnages.....p. 33
Annexe : Besoins, émotions, sentiments et défauts utiles.....p. 41

3- Au-delà des personnages - Encore quelques définitions

Idee motrice, de base, de départ.....p. 44
Univers et exposition.....p. 48
Accroche.....p. 49
Nœud dramatique.....p. 51
Climax, acmé, apogée.....p. 52
Ventre mou.....p. 52
La structure en actes.....p. 52

4- Discours sur la narration.....p. 53

(Classifications, Narratologie, Genette, Ricœur..)

5- Discours sur le scénario.....p. 62

(Conseils de divers professionnels)

6- Des genres.....p. 88

Drame.....p. 88

Récits du réel.....	p. 94
Fantastique-Merveilleux-Poétique.....	p. 107
Humour.....	p. 111

7- Découpage/Montage.....	p. 128
Narrativité d'une image fixe.....	p. 129
Les cadrages.....	p. 130
Principaux mouvements de caméra.....	p. 133
Le hors-champ.....	p. 134
Rythme.....	p. 136
Spécificités numériques et récits à choix multiples.....	p. 150
Concernant le rythme dans le jeu vidéo.....	p. 151
Annexe : Présentation d'un scénario audiovisuel.....	p. 153

8- Dialogues.....	p. 154
Différence entre dialogues entendus et dialogues lus.....	p. 154
À quoi servent les dialogues ?.....	p. 157
Choix des paroles, des mots.....	p. 159
Erreurs et conseils.....	p. 163
Quelques liens forts à ne pas négliger.....	p. 168
Le récit muet.....	p. 171

9- Exercices pratiques	
Personnages.....	p. 171
Au-delà des personnages.....	p. 172
Drame.....	p. 172
Récits du réel.....	p. 173
Fantastique-Merveilleux-Poétique.....	p. 173
Humour.....	p. 174
Découpage.....	p. 174
Dialogue et muet.....	p. 175

10- Mener des ateliers narratifs.....	p. 176
Pistes.....	p. 176
Construire une intervention ou un atelier.....	p. 178
Savoir-être.....	p. 179

Remerciements.....	p. 180
---------------------------	---------------

Sources bibliographiques.....	p. 180
--------------------------------------	---------------

Citations graphiques.....	p. 184
(Reproduction de quelques exemples pertinents)	

Introduction

- *Ne me raconte pas d'histoire à dormir debout (...)*
- *Mais les histoires sont faites pour que l'on puisse dormir debout !*
Vincent Vanoli (*Rocco et la toison*, 2016)

La théorie est la recherche de la théorie. Elle ne peut absolument pas se confondre avec une théorie, quelle qu'elle soit. Henri Meschonnic (1932-2009)

Ce que l'on sait n'est pas à soi. Marcel Proust (1871-1922, *À l'ombre des jeunes filles en fleurs*)

Dans ces pages, j'ai essayé de réunir, dans la limite de mes connaissances actuelles, un certain nombre de notions, de théories, de conseils et d'exemples que j'aurais aimé trouver plus facilement lorsque je débutais en tant qu'autrice.

Cette somme s'est constituée au fil des années, par ajouts successifs disséminés dont les enchaînements n'ont pas été peaufinés. Elle n'est pas équilibrée (j'ai davantage traité les aspects qui m'intéressent le plus) et ne représente en aucun cas un travail de recherche ni un « livre ». Elle n'a, d'autre part, bénéficié d'aucune relecture professionnelle (typographique, orthographique ou éditoriale). N'hésitez donc pas à m'envoyer des commentaires ou des corrections (anne@baraou.com). Certains exemples sont datés, je n'ai pas le temps de les mettre à jour. Et certaines références (à des livres à la mode quand j'ai commencé ma récolte) seront bientôt obsolètes, je l'espère.

J'ai choisi, pour alléger l'ensemble, d'utiliser le genre neutre qu'on prendra soin de ne pas lire comme un masculin. Tous = toutes et tous : ceux = celles et ceux ; auteurs = autrices et auteurs (de même pour acteurs, auditeurs, chercheurs, éditeurs, joueurs, lecteurs, producteurs, spectateurs...)

Les conseils (rarement nuancés) internationalement rabâchés aux nombreux apprentis scénaristes et écrivains se trouvent aujourd'hui très facilement sur internet (sites, podcasts, chaînes youtube) référençant des sources à l'infini pour débattre des mêmes choses, de quoi s'abrutir à les écouter ou même à les lister.

Pour des références exhaustives aux multiples angles d'approche des productions narratives, le projet de livre *Introduction à l'analyse des textes littéraires* de Louis Hébert (universitaire québécois) regroupe de très nombreuses perspectives d'analyse : <https://fr.scribd.com/document/502346718/Introduction-a-l-Analyse-Des-Textes-Litteraires-60-Perspectives-by-Louis-Hebert-Z-lib-org>

Ce document est libre d'utilisation. Une version en anglais est disponible via ce lien : <http://www.baraou.com/onscriptwriting.pdf>

1- La narration en général

Définitions

Narration vient du latin *narratio* (action de raconter, de faire connaître) dérivé du latin plus ancien *gnarus* (« qui sait », avec son opposé *ignare*, « qui ne sait pas ») dont la racine indo-européenne est *gné* (connaître). Il s'agit de la « relation détaillée d'un fait ou d'un événement » comme « récit développé » (exposé détaillé de la suite de faits et d'actions).

Histoire vient du latin *historia* lui-même issu du grec *ἱστορία* qui avait un sens un peu plus proche de celui de « rechercher » ou de « résultat d'une enquête ».

Conter vient du latin *computare* (compter), *putare* signifiant « tailler, couper ». **Raconter** est donc « recompter, recalculer », c'est à dire « énumérer » (les détails d'une histoire, comme dans « compte-rendu »).

Récit vient du latin *recitare* de *citare* (citer au sens de convoquer, *recito* indiquant d'abord l'appel des noms devant le tribunal avant d'exprimer toute espèce de lecture ou de récitation) tirant son origine de la racine indo-européenne *ki* (mouvoir) qui donna aussi le grec *κινέω* et, plus tard, cinéma.

Gérard Genette (1930-2018) proposait (en 1972) d'appeler **histoire** *le contenu narratif*, **récit** *l'énoncé, discours ou texte narratif lui-même* et **narration** *l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place*.

Cette différence entre histoire et récit fut reprise par Tzvetan Todorov (1939-2017) comme deux « aspects » d'une œuvre littéraire : histoire (qui évoque une certaine « réalité ») et discours (celui du narrateur).

La narration est donc liée simultanément à un acte de connaissance quantifiable et à celui de rendre public, de communiquer. Raconter consisterait à faire savoir ce que l'on a cherché à connaître à propos de quelque chose.

Motivations narratives

La narration est quasiment **partout**. Des supports les plus évidents (livres, contes, chansons, théâtre, poésie, cinéma, séries télévisées, jeux de plateau, de rôle ou vidéo) à presque tout notre environnement.

Certaines peintures et sculptures (la sculpture paraît plus narrative quand il y a plusieurs éléments ou personnages, on imagine déjà des rapports entre eux ou un cheminement), notre vie qu'on raconte (les vacances, un événement auquel on a assisté, une anecdote), nos mensonges, les histoires familiales voire toute la généalogie d'une famille, les infos dans la presse, la publicité, les récits historiques,

sociaux, ou scientifiques (on a longtemps parlé d'« Histoire naturelle »), les discours politiques, rumeurs, légendes urbaines, les théories du complot, les mythologies religieuses : vies de messies, de leurs descendants, de saints, ou des différents dieux (par exemple grecs ou hindous).

Notre imagination plus intime est également narrative : les rêves, les fantasmes, les peurs, les superstitions (certaines personnes se racontent comment quelque chose pourrait arriver pour ne pas que ça arrive, d'autres à l'inverse craignent qu'en s'imaginant un déroulé d'événements, il se produise).

On reçoit et on émet tous beaucoup d'histoires. Et, comme le dit le journaliste canadien Robert Fulford (né en 1932), le récit *reste le seul mode d'expression, le seul divertissement qui nous procure autant de plaisir à trois ans qu'à soixante-treize ans.*

Effet narratif ou narrativité : Il y a une tendance humaine à la narrativité (momentanée, fragmentaire, linéaire ou pluritemporelle). Pour réfléchir sur la notion de narrativité, le site <http://penserlanarrativite.net/> détaille plusieurs approches dont celle de l'universitaire Philip John Moore Sturgess (né en 1946) englobant l'enchaînement des événements d'un récit et ses interruptions, ses variations, dans une sorte de force constituante (et chaque récit aurait la sienne), non pas un modèle ou une structure mais plutôt une **impulsion** qui *relie le disparate*.

Bien souvent, la narration a une **fonction pédagogique**.

Lorsqu'on essaie de comprendre quelque chose, par exemple un slogan publicitaire, ou ce que dit un homme politique, on cherche un exemple narratif de ce que ça veut dire : « Si j'utilise ce produit/si cette personne est élue, voici ce qui va se passer... »

De même, lorsqu'on veut expliquer quelque chose, une forme narrative facilite son apprentissage, même dans les matières les moins littéraires. Ma fille, vers ses 12 ans, étudiait une propriété du triangle, celle de la somme des angles qui est toujours égale à 180°. Afin qu'elle s'en souvienne, je mimai un bonhomme qui devait joindre ses mains pour plonger, formant un triangle entre ses deux épaules et ses mains jointes. Si la somme des angles étaient supérieure à 180°, le bonhomme ne pouvait pas fermer les bras et plonger, si la somme des angles était inférieure, il croisait ses bras et ne plongeait pas davantage. Sans être mathématique-ment pertinente, cette petite histoire permit à ma fille de se rappeler ladite propriété du triangle.

Monica Neagoy, doctoresse en didactique des mathématiques et consultante internationale ne dit d'ailleurs rien d'autre : *Prenons l'exemple de l'addition : avant d'introduire symboles ou techniques opératoires, on prend le temps de comprendre le sens de l'addition. Pour cela, les enfants inventent des « histoires d'addition » et vivent des situations diverses pour construire leurs images mentales de ce que veut dire « additionner ».*

Moyens de la narration

Toutes les cultures racontent, en parlant, chantant, mimant (ou signant), montrant, jouant, même s'il existe différentes traditions concernant les personnages et leur

nombre, ou les représentations imagées et les temps de narration (chronologie, débuts, fins).

Recevoir comme émettre une histoire, c'est **intégrer un système** (ou « horizon ») **d'attentes** (de fiction, de réalité, de genre littéraire...) quelles que soient les différences culturelles touchant aux techniques narratives.

La narration s'adresse toujours à un **public**, que ce soit soi-même, notamment dans le rêve (on est son premier public), son entourage ou bien des inconnus (lecteurs, auditeurs, spectateurs, joueurs, consommateurs, électeurs).

En écoutant, regardant, lisant une histoire, nous faisons toutes sortes d'**hypothèses** qui **guident notre réception** et que la narration va **conforter** ou **contredire**, nous faisant réviser ces hypothèses au fur et à mesure.

Étant donné que chaque lecteur, auditeur spectateur, a son histoire personnelle, chacun perçoit une histoire à sa façon. Une histoire nous semblant ratée, fade ou incompréhensible peut « parler » à quelqu'un d'autre. Notre individualité fabrique l'inévitable subjectivité de tels jugements. Il y a des histoires qui plaisent à peu de gens mais qui leur plaisent vraiment, justement parce qu'elles sont inhabituelles. Il y a aussi des histoires qu'on apprécie à un âge et pas (pas encore ou plus du tout) à un autre. On peut quand même chercher à recevoir toute narration avec une ouverture d'esprit même lorsque cette histoire ne nous touche a priori pas beaucoup.

Désirs et besoins liés à la narration

Parmi les désirs ou besoins du public qui vont être **convoqués** par la narration, on peut trouver :

- Le désir de **s'échapper** (la chanson qui nous fait rêver, le livre qui nous inspire, l'image qui nous « parle », le journal de voyage, l'épopée, le jeu vidéo où parfois l'on s'absorbe bien plus que l'on s'amuse vraiment, une série que l'on *binge*).

- Le désir de **ressentir** (action, fierté, excitation, peur, honte...) qui explique le phénomène d'identification et celui de catharsis (historiquement lié à la tragédie mais que l'on retrouve aussi dans le *binge-watching*).

- Le désir de **comprendre** qui se manifeste souvent par la volonté de savoir la suite ou la fin (et l'indifférence de la connaître lorsqu'on « n'accroche pas » du tout à l'histoire).

- Le désir d'**apprendre**, de s'instruire, d'augmenter ses connaissances. Thomas Bidegain (né en 1968), scénariste de Jacques Audiard (né en 1952, fils du célèbre scénariste dialoguiste Michel Audiard, 1920-1985), expliquait lors d'une conférence en 2010 qu'un spectateur qui apprend quelque chose ne s'ennuie jamais. La part documentaire d'un grand récit (film, roman) a souvent une importance primordiale. Dans les jeux vidéo, il y a aussi parfois un désir d'acquérir une compétence (certes fictive) qui est de cet ordre.

- Le désir de **croire** (effets spéciaux, magie, pouvoirs, êtres supérieurs, ancrage dans le réel, histoires connues de tous, qu'il y a des « bons », que l'amour triomphe – et

vient tout excuser) auquel s'agglutine parfois le désir d'**être protégé** (par la fiction), à l'abri de la réalité (vivre dans son monde, refaire le monde en pensée).

- Le désir d'**être rassuré** (par un contenu ou une fin morale ou heureuse, la punition du méchant, ou encore la répétition d'une histoire quasi identique, les *running gags*, les *gimmicks*, les refrains, les prières). On retrouve aussi ce goût de la répétition dans le fait de relire une bande dessinée qu'on connaît déjà, de revoir un film ou un dessin animé ou dans le plaisir de savoir que tout va revenir à la normale à la fin d'un épisode de série, de suivre des personnages et un environnement qui nous est devenu familier même si l'histoire elle-même ne nous passionne plus dans une narration sérielle (TV, films, romans, BD ou jeux), savant mélange de redite et de surprise. Ce désir me semble également à l'œuvre dans les *core gameplay* (actions que l'on va répéter sans cesse) des jeux vidéo. Enfin, ce désir d'être rassuré est peut-être aussi en lien avec le désir de « partager », de **faire partie d'un groupe** (récits communs, séries TV, jeux vidéo).

- Le désir d'**agir** (de décider, en actionnant les commandes d'un jeu vidéo, peut-être par identification/procuration à un personnage en action, en communiquant verbalement ou non verbalement avec ceux qui nous racontent une histoire ou qui la reçoivent avec nous).

- Le jeu vidéo manie aussi le désir de **posséder** et la **compétition**.

Modes de réception

Chaque moyen de narration induit son moyen de réception.

La parole et le chant nécessitent une **écoute** (et tout le monde n'entend pas de la même façon) ; le mime, la danse (plus généralement, la gestuelle, les expressions et les attitudes) ont besoin du **regard** (et chacun voit différemment) ; l'écriture appelle la **lecture** (et on ne lit pas tous la même histoire, même imprimée). De la même façon, on ne voit pas tous le même film, ou tous les mêmes choses dans un film. Si cela peut sembler évident lorsqu'il s'agit de fiction, on gardera à l'esprit qu'il n'y a aucune raison que ce soit différent pour un récit plus proche de la réalité.

Raconter quelque chose établit autant de liens variés (ou de petits systèmes) entre les personnes qui racontent et celles qui écoutent/lisent/regardent.

Spectacle/diffusion : On peut voir une différence entre le « spectacle » qui impose (une fois que les gens ont acheté leur billet, il ne faut pas les décevoir mais on les tient) et disons la « diffusion » (édition, exposition, radio ou télédiffusion) qui propose (le lecteur maîtrise le rythme de sa lecture, c'est une caractéristique essentielle ; l'auditeur, joueur, spectateur peut éteindre ou s'en aller à tout moment, on va chercher à l'en empêcher, ou lui offrir la gestion de son écoute via l'enregistrement ou téléchargement, le *replay*, le *streaming* et les podcasts). Les canaux de diffusion numériques offrent aujourd'hui au « spectateur » la plus grande maîtrise de sa réception et il peut fractionner à volonté sa vision de films ou d'épisodes pensés comme un tout.

Pour Paul Ricœur (1913-2005), c'est par la réception que la *confrontation* entre l'expérience temporelle du monde du lecteur/spectateur/auditeur et celle du monde du récit peut être pleinement comprise et c'est cette confrontation qui constitue la dernière étape du récit, en tant que **réponse du public** récepteur lui-même considéré comme **sujet recevant**. Selon lui, le récit n'a pas d'autre fonction que d'être *refiguré par le récepteur* (même si celui-ci doit faire avec les éléments présents dans le récit visant à orienter son parcours selon la stratégie fomentée par l'auteur du récit).

On pourrait ainsi avancer que la forme de réception-action qu'est l'**interactivité** (fait de choisir le chemin narratif dans un jeu ouvert ou un livre « dont vous êtes le héros », mais aussi en zappant devant la télévision, dans nos rêves où l'on recompose beaucoup de choses, et dans tout ce qui est raconté de la vie quotidienne où la réception peut influencer la production) clairement identifiée dans ces supports évidents est également à l'œuvre, plus subtilement, dans les autres modes de réception. Alors, comme le formule simplement Thierry Hentsch (1944-2005), *toute lecture un peu attentive est une sorte de réécriture*.

Toutefois, la chercheuse Marielle Macé (née en 1973) insiste quant à elle sur la **passivité et la disponibilité** inhérentes à la lecture. Dans une véritable réception interactive (par exemple celle d'un jeu, d'un rêve), le public n'est pas extérieur au récit, il peut en « faire partie » (via son avatar), en tout cas y participer par ses choix et ses actions.

Les réceptions

Certaines idées, textes et récits sont conçus en lien avec un support très précis, d'autres peuvent être développés, jusqu'à un certain point, sans en connaître le media final, ou se transporter d'un media à un autre ou encore être développés en parallèle pour plusieurs médias identifiés.

Il y a différents degrés de prévision, d'anticipation, du procès de réception dans l'écriture, selon aussi que l'on intervient uniquement à son début (œuvre initiée par l'écriture, par exemple un scénario brut, un univers de jeu vidéo), tout au long de la création, voire simplement à sa fin (écrire à partir d'images, adosser un texte à lire ou à entendre à des images, à une installation, à une musique préexistante).

De la même façon, il reste des traces « narratives » du procès de production de certaines œuvres (de son déroulement) : les coups de pinceaux visibles nous donnent une idée de la fabrication d'un monochrome, la nature morte d'un agencement figé qui a été disposé à dessein, une œuvre cinématique ou géométrique ou à contrainte nous « parle » de calcul et d'ingéniosité, une œuvre autobiographique de quelqu'un... Sans compter les explications associées à certaines œuvres qui vont influencer sa réception en donnant des indications sur sa production (Requiem de Mozart mourant, 9^e symphonie de Beethoven sourd) ou même tout simplement son titre, qui donne parfois déjà un angle de vue. Par exemple, le film *Le Genou de Claire* (1970) d'Eric Rohmer (1920-2010) guide considérablement sa réception (et a nettement moins de suspense que s'il s'était juste appelé *Le Genou*).

L'écriture pour être lue, pour être dite, pour être chantée n'est pas reçue de la même façon, sa réception future est plus ou moins intégrée à l'écriture, parfois fortement, parfois beaucoup moins qu'on l'imagine. D'autant plus que la réception est multiple, en cours de création comme après publication/projection/exposition et avec le temps qui passe : celle des coauteurs lorsqu'il y en a, des amis, des éditeurs, producteurs, financeurs, du public, des institutions, des nouvelles générations.

Un exemple de différence d'avis :

sur le film *Belle Épine* de Rebecca Zlotowski, 2010 (source : wikipedia 2019).

Libération qualifie le film d'étrange et de sensible, porté par « l'immense présence des lieux » - les possibles faiblesses de scénario (« le circuit moto clandestin des halles de Rungis quand elles sont vides, l'appartement d'une adolescente qui vient de perdre sa mère, les environs d'un cinéma sous un orage ») s'effaçant par la force de la mise en place. Aurélien Ferenczi de *Télérama* y voit un bel « exercice de mise en scène ». Même si le film est « très estampillé Fémis » et qu'il peut parfois paraître un peu « trop mystérieux, un peu trop allusif, un peu trop nocturne aussi », l'objet parvient à envoûter le spectateur par « sa façon singulière de capter des bribes de réel ». *Les Inrockuptibles* évoquent la réussite de ce film qui filme le « branchement d'un corps sur un autre circuit que celui de la routine quotidienne ». Selon l'hebdomadaire culturel, le film dépasse les poncifs de son sujet pour les charger d'un imaginaire américain. Le site *Chronic'art* souligne également que le film parvient à recycler des figures souvent vues dans le jeune cinéma français contemporain (« naturalisme blafard, forme molasse maquillée en délicatesse, portraits tautologiquement fades d'une jeunesse fragile et blanchâtre sommée par des scénarios interchangeables de s'éveiller alternativement au sexe ou à la natation synchronisée »). Selon le site, le film parvient à insuffler « une humeur, une forme de sensualité revêche et lourde, plutôt qu'un programme de scénario » malgré une séquence de fin un peu « contradictoire » qui fait « éclater, en le rendant explicite, le scénario de hantise ». Christophe Kantcheff, de l'hebdomadaire *Politis*, « la maîtrise (...) bluffante » dont fait preuve la cinéaste. Pour le critique, *Belle Épine* donne une « représentation d'adolescentes d'aujourd'hui (...) qui éclate de justesse ». Pour l'hebdomadaire *L'Express*, il s'agit d'un « premier film sur l'adolescence très bien maîtrisé ». Dans le quotidien *Le Monde*, Jacques Mandelbaum écrit qu'« il y a toujours une émotion particulière à signaler les belles premières fois. On en voit au moins deux dans *Belle Épine*, à la fois le premier long métrage de Rebecca Zlotowski (agrégée de lettres de 30 ans) et sinon la première, du moins la plus belle apparition de la jeune actrice Léa Seydoux sur un écran, qui porte, comme on dit, le film sur ses très belles épaules ».

Le film a également reçu des avis moins élogieux de la part de la presse. Au *Masque et la Plume*, Jérôme Garcin s'étonne de l'accueil critique, très élogieux, réservé au film, qu'il juge « exagéré ». Michel Ciment, du magazine *Positif* relève que Rebecca Zlotowski a du talent mais avoue ne pas comprendre « l'unanimité délirante » des critiques, d'autant que ni le thème ni la forme ne lui paraissent novateurs. Pour le critique, le film ne propose rien d'original et se contente de recycler « l'air du temps

cinématographique ». Danièle Heymann de *Marianne* y voit un « beau film d'apprentissage » mais s'amuse de l'ambition maniériste du film (*La Leçon d'anatomie* de Rembrandt recréée sur un circuit de moto). L'écrivain et journaliste Éric Neuhoff, lui, y voit une « caricature du cinéma français », rempli des clichés que l'on ne « supporte plus » et peuplé de personnages dont on ne comprend jamais les motivations, qu'ils fassent quelque chose ou qu'ils ne fassent rien. *Le Journal du dimanche* y voit une « chronique léchée, mais trop contemplative et alambiquée ». La rédaction de *Ouest-France* regrette un « thème archi-classique » et une « construction un peu tarabiscotée », un maniérisme dans l'écriture comme dans la lumière, qui « produit un mélange des genres artificiel entre réalisme et romantisme ». Florence Ben Sadoun du magazine *Elle* y voit un film « intelligent assurément, bien écrit, est pourtant terriblement ennuyeux ». Le magazine américain *Variety* salue la performance de Léa Seydoux, la lumière de George Lechaptois ainsi que la musique de Rob mais regrette que le récit, en imitant la logique disjointe d'un mauvais rêve, ne parvienne jamais à atteindre l'émotion. Le magazine souligne les maladroites d'un scénario qui, en voulant éviter toute forme d'introspection, ne traite pas son sujet jusqu'au bout. Le magazine anglais *Screen international* souligne que le film manque d'ardeur et d'urgence, ce qui le rend d'ailleurs trop long. Le récit, qui avance « sans longs flash-backs, sans scènes de funérailles ni adieu susceptible de créer de l'empathie avec Prudence », ne permet pas de s'engager émotionnellement avec l'héroïne (par ailleurs « maussade » et « antipathique »). Nous ne saurons donc pas « qui elle est, pourquoi son père a choisi de la quitter ni pourquoi sa sœur ne joue pas un rôle plus important dans sa vie ».

Il n'y a jamais « une réception », même de « la critique ». C'est le propos du célèbre *Motif dans le tapis* d'Henry James (1843-1916) qui, dans une nouvelle racontant à la première personne la quête d'un critique littéraire, compare la bonne compréhension d'une œuvre à un motif dans un tapis persan que ne pourraient saisir que ceux qui le regarderaient de la bonne façon.

La durée de diffusion de l'œuvre, la rémunération et la carrière de l'auteur peuvent être grandement affectées par ces différentes réceptions, dans un sens comme dans un autre. Remise en question, évolution, offre de traduction, réception par d'autres cultures, changements éventuels de média (adaptations audiovisuelles, radiophoniques ou théâtrales), expositions, tout cela dépend souvent des premières réceptions.

Un discours sur l'œuvre peut être développé durant son écriture ainsi qu'avec un peu plus de recul, au moment de sa réception (le sens qu'on y a mis pouvant se déplacer ou s'élargir par l'interprétation qu'en font les autres) et même, bien plus tard, replacé dans son époque, son contexte collectif, thématique ou géographique.

La réception de sa propre écriture n'est pas toujours chose facile : accepter les critiques, l'indifférence ou le succès (parfois trop rapide, parfois là où l'on ne l'attendait pas), se relire et se surprendre, assumer ce qui a été rendu public, savoir s'appuyer sur ce qu'on a déjà fait pour recommencer et enrichir ses objectifs...

Le bien-être du public (spectateur, lecteur, auditeur, joueur) n'est pas toujours la priorité des auteurs débutants. Pourtant, sans pousser aux *feel good stories*, rappelons que la beauté, la poésie, l'espoir, le rire, la fluidité ou la facilité (par exemple dans le manque de suspense de la comédie romantique), la curiosité, la douceur, l'amour, le jeu, la sagesse, la justice sont des sentiments agissant positivement, au sens large, dans les réceptions, plus souvent que l'agacement, la déception, le dégoût, l'ennui, la jalousie, la haine, la peur, même si, sur le cercle des émotions (voir plus loin), on en trouve davantage de négatives que de positives.

Quelques cas particuliers de narration

Certaines narrations sont tout à fait **singulières**, particulièrement celles produites par bien des écrivains et des poètes, de toute culture, qui ont creusé leur façon de raconter plutôt qu'une soi-disant technique imparable, des musiciens aussi dans leurs chansons, ou plus visuellement des réalisateurs comme Michel Gondry (né en 1963), Quentin Dupieux (né en 1974), des dessinateurs comme Chris Ware (né en 1967) ou autres demandant parfois une immersion particulière dans leur univers pour les suivre.

En pleine expansion, la **bande dessinée numérique** (voir p.150) offre un champ d'exploration convoquant un peu d'animation (turbomédia, parallaxe, sons) et une réception plus interactive (défilements vertical et/ou horizontal, toile infinie, choix multiples) propice au récit non linéaire (qui se pratique ailleurs aussi, dans les livres « dont vous êtes le héros », les jeux pas que vidéo, quelques pièces de théâtre comme la célèbre *Intimate Exchanges* d'Alan Ayckbourn (né en 1939) adaptée en film (*Smoking No smoking*) par Alain Resnais (1922-2014), des webfictions, ou la saison 5 de la série *Black Mirror*) Ce qui va dans le sens de la vie contemporaine, de plus en plus séquencée et balisée par des écrans qui permettent d'encadrer, de fractionner, de retoucher, de rendre instantané comme d'archiver, d'ajouter du mouvement, d'échanger en bulles de sms et de commenter des images en ligne.

Citons aussi l'utilisation de la réalité étendue (virtuelle, augmentée ou mixte) qui n'en est qu'à ses débuts, que j'avais découverte avec le travail de Marty Cooper Hombro_McSteez puis avec des ateliers de cinéma immersif expérimentant le tournage avec des caméras de réalité virtuelle. Des journées de conférences et retours d'expériences sont organisées sur ce thème à Angoulême depuis 2018 par le Cnam : <https://www.immersivity.fr/>

D'autre part, des expérimentations d'écriture narrative (comme de musique ou d'image) par intelligence artificielle existent bien évidemment. En 2016, un programme était alimenté de dizaines de scénarios de films et de séries de science fiction pour écrire un court-métrage original ensuite tourné en 48 h (et manquant assez clairement de cohérence) : <https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2Ihqjmc>. Une dizaine de romans ont aussi été écrits, entre 2016 et 2019, par des intelligences artificielles. Certains utilisateurs de ces programmes rapprochent leur travail de la façon dont Stan Lee (scénariste de *comics* américains, 1922-2018) commençait pas

un synopsis et demandait aux dessinateurs d'en tirer des pages entières d'images spectaculaires incarnant l'histoire, à partir desquelles il écrivait ensuite les dialogues qui détaillaient le récit. L'intelligence artificielle produit une grande quantité d'images, selon les directives qu'on lui donne, et il reste à organiser et relier tout ça. Ce mode de création a toutes les chances de se développer dans un futur de plus en plus numérique.

Il existe cependant des histoires qui dépassent le cadre d'un support, d'un auteur ou d'une époque unique :

- Les **livres très célèbres** dont ceux qui ont été sacrés par des **religions** il y a très longtemps.
- Les **remakes** (histoire qu'on adapte au goût du jour) et **revivals** (histoire qu'on redécouvre).
- Les **adaptations** (du livre ou du théâtre au film, ou à la radio, du film au livre)
- Les détournements ou **parodies**.
- Les **univers transmédia** développés en parallèle sur différents supports (films ou dessins animés + livres et/ou bandes dessinées + chansons + jeux). On peut citer *Star Wars*, *Marvel*, *DC*, *Hunger games*, *Naruto*, *Wakfu* qui sont devenus des références narratives pour une ou plusieurs générations. Le terme de **crossmedia** est aussi parfois utilisé.

Il existe un besoin de **messes narratives** (mythologies, livres sacrés, films très grand public, journal télévisé à ses débuts) ou d'**entendre raconter plusieurs fois la même histoire** (relire un livre ou une bande dessinée, revoir un film ou un épisode de dessin animé) et de, soi-même si souvent, **raconter les mêmes choses**. D'ailleurs, on entend dire qu'un écrivain peut décevoir son public s'il ne continue pas, d'une certaine façon, à écrire un peu toujours le même livre.

Dans ce grand monde des histoires racontées, il y a beaucoup d'idées brassées, revisitées, dépoluées ou copiées. En général, on n'est pas original, unique et premier dans les idées de base et les mécanismes d'une histoire. C'est important d'en avoir conscience afin de s'appropriier l'outil narratif. On vit dans le culte de la nouveauté PARCE QUE dans la répétition (de l'Histoire notamment).

Voici un exemple, celui de ***Freaky Friday*** (en français *Un vendredi dingue dingue dingue*) qui raconte l'histoire d'une mère et de sa fille adolescente dont les esprits sont inversés pendant toute une journée alors qu'elle viennent de se disputer.

Ce fut d'abord un livre pour adolescents, écrit par Mary Rodgers (1931-2014), publié en 1972. Puis, elle écrivit trois suites dans les années 80.

En parallèle, son roman fut adapté trois fois : au cinéma, d'abord en 1976 (c'est elle qui en a écrit le scénario) avec Jodie Foster, puis à la télévision en 1995 (*Un vendredi de folie*) avec un petit changement dans le scénario, et en 2003 avec Jamie Lee Curtis dans le rôle de la mère (*Dans la peau de ma mère*) avec plusieurs petits changements. Cette dernière adaptation a connu une suite tardive (et assez tarte à la crème) en 2025, avec les mêmes actrices (la fille étant devenue mère), leurs esprits à nouveau inversés

en plus de ceux de deux adolescentes (la petite-fille et la fille du gars que sa mère va épouser). Il y avait aussi eu une adaptation cinéma de la première suite en 1984, et une adaptation télévisée de la deuxième suite, aussi en 1984. Voici donc une autrice qui aura passé au moins trente années de sa vie plus ou moins préoccupée par la même histoire.

Mais en fait, dès 1882, l'écrivain anglais Thomas Anstey Guthrie avait publié *Vice versa* dans lequel un père et son fils ont leurs esprits échangés par une pierre magique à l'époque victorienne et se comprennent mieux ensuite (Anthony Trollope, célèbre romancier anglais de l'époque, aurait été victime d'une attaque durant un fou rire à la lecture de ce roman). Et en 1947, la BBC avait adapté ce roman en six épisodes de feuilleton radiophonique. Avaient aussi suivi trois adaptations télé et cinq adaptations cinéma, et ce dès 1948 par Peter Ustinov, puis en 1981 et en 1988 dans une version transposée à l'époque moderne.

Cette histoire a donc déjà duré plus de 140 ans, sous une vingtaine de formes écrites ou audiovisuelles. Et ce n'est sans doute pas terminé. Ceci fait penser au mot anglais **milking** (traire) qui désigne l'exploitation maximale d'un élément (idée, décor, personnage, situation, procédé).

La narration dans le jeu vidéo (Voir aussi p.150)

L'écriture (à visée interactive) de jeux vidéo (qui mobilise le texte, l'image, le mouvement en animation 2D ou 3D, les voix, la musique et les sons) est en général encore plus collaborative que l'écriture audiovisuelle et rarement l'œuvre d'une seule personne. Elle naît de la relation entre les différents concepteurs : directeur créatif, dessinateur, scénariste, game designer, programmeur, réalisateur, sound designer.

Le scénario, interactif, invite plus ou moins le joueur à contribuer à la narration. L'utilisateur devient coauteur non pas du schéma scénaristique mais du chemin narratif, sa participation dépendant des degrés de liberté et d'interactivité proposés. Il semble d'ailleurs que la liberté du joueur donne également plus de liberté au scénariste. Il y a un lien évident entre le déroulement de l'histoire et le gameplay (possibilités offertes au personnage joué et choisies par le joueur) ainsi que le parcours général proposé à l'utilisateur via l'interface (point de vue, angles de vue, menus). Comme l'explique Olivier Henriot, « expert » chez Ubisoft, le scénario de jeu vidéo consiste à *créer des expériences logiques en parallèle au gameplay associé, savoir à quel moment le joueur est disponible pour intégrer des informations, se demander comment le faire adhérer à ce qui se passe, résoudre l'équation entre ce que le joueur contrôle et ce qu'il éprouve, faire comprendre sans avoir à expliquer directement* (comme dans les autres médias), *régulièrement lui rappeler ce qu'on attend de lui en construisant des mini histoires pour donner un sens à ce qu'il fait et varier le ton.*

Vous trouverez des ressources en ligne sur ces sujets, par exemple *Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive* de la chercheuse américaine Marie-Laure Ryan <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d->

esthetique-2013-1-p-37.htm (article payant, au sommaire : poétique de l'interactivité, interface, intégration de l'action de l'utilisateur au sein de l'histoire, création dynamique de l'histoire, plaisirs de la narration interactive, immersion spatiale, immersion épistémique, immersion temporelle et immersion émotionnelle). Autre article (gratuit) plus ancien : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/1005527ar.pdf>

Pourquoi tant d'histoires partout et tout le temps ?

La narration est un besoin vital (on ne peut pas vivre sans histoires). Le chercheur Jonathan Gottschall (né en 1972) dit qu'*Homo sapiens est le grand singe avec l'esprit conteur*. Des animaux narratifs. D'accord mais pourquoi ?

Umberto Eco (1932-2016) ou Nancy Huston (née en 1953) ont écrit que c'était pour **apprivoiser le monde réel et nous permettre de produire du sens à partir des événements disparates de notre vie**, tout à l'inverse des parents qui se demandent si leurs enfants fuient le réel dans les mondes narratifs virtuels des jeux vidéo. Mais je ne suis pas certaine qu'Umberto Eco ou Nancy Huston aient beaucoup joué aux jeux vidéo.

Thomas Bidegain reformule cette même notion philosophique de « représentation » (action permettant de rendre quelque chose présent à l'esprit, de produire en lui des images, de concrétiser une pensée, au moyen des sens ou de la mémoire) : les histoires servent à **représenter le monde à travers leur filtre** car les choses n'existent que si elles sont représentées.

Pour l'historien philosophe Thierry Hentsch (né en 1944), c'est parce que les hommes se savent mortels qu'ils racontent, pour **nourrir la mémoire de ceux qui prendront le relais**.

Il m'a toujours semblé que **notre simple conscience d'être né et de devoir mourir**, représentaient déjà un début et une fin, une histoire. D'ailleurs combien de psychanalystes et autres gourous ont cherché à définir, tels des *script doctors*, les étapes d'une vie à franchir de la meilleure façon ? (Sigmund Freud, Carl Gustav Jung, Erik Erikson, et des milliers d'ouvrages de développement personnel). Seulement, cette passion des histoires commence avant d'avoir l'âge de prendre conscience de notre future mort. Suffirait-il d'avoir conscience d'être né ? C'est vrai qu'on n'a pas forcément besoin de fin dans une histoire. En témoigne le goût actuel pour les séries télé.

Pour Yves Lavandier (théoricien né en 1959), qui appelle *drama* ce qu'on appelle généralement narration, tout viendrait de l'**imitation**. Un enfant représente les actions humaines de ses parents ou de ses frères et sœurs, il ne cesse d'imiter puis il se crée des univers plus ou moins fictifs et y joue des rôles. Fabulation et dédoublement font partie de sa vie quotidienne. L'enfant est d'abord spectateur, ensuite auteur

(adaptateur, plus exactement) et enfin acteur. La dramaturgie s'apparente au jeu du « faire semblant » des enfants, elle en constitue l'équivalent adulte. Le premier acteur-spectateur-auteur dramatique ne serait pas un ancestral sorcier ou un prêtre grec mais l'enfant que nous avons tous été. Ceci rappelle les travaux du psychologue Lev Vygotski (1896-1934) sur le monologue intérieur de l'enfant et les liens entre socialisation et apprentissage. D'ailleurs, jeux et histoires sont universellement présents dans les sociétés, sans doute aussi vitaux les uns que les autres, et l'on peut dire qu'il y a une « fictionnalité » inhérente au jeu et une « ludicité » inhérente à la narration.

On parle aussi souvent de **pulsion narrative** (par exemple contre laquelle lutteraient l'abstraction et les partisans du Nouveau Roman ou James Joyce bien avant eux).

Pour le psychologue américain Jerome Bruner (1915-2016), nous racontons des histoires afin de *subjunctiviser* toutes les affirmations quotidiennes, de **jeter un pont entre ce qui est établi et ce qui est possible**. Il s'appuie sur des travaux de psychologie expérimentale pour relier notre habilité narrative à notre capacité à percevoir la causalité (et que le nourrisson possède dès 6 mois). On retrouve cette idée chez Paul Ricœur (1913-2005) pour qui les récits servent à assouvir notre soif d'**ordonnement du réel** et à **construire du temps humain**. Ce qui débouche sur une conception narrative de l'identité où l'histoire est une **médiation** par laquelle nous nous comprenons nous-même.

Le neuropsychologue Michael Gazzaniga (né en 1939) pense quant à lui qu'on possède un **mécanisme cérébral** qu'il appelle « l'interprète » et qui élabore une **narration à partir de nos actions afin de nous donner l'impression d'avoir un esprit unifié**. Dans ce mécanisme, la **vitesse prime sur l'exactitude**. Ce qui explique beaucoup de réflexes de mensonge, de fabrication d'histoires pour se couvrir ou donner un sens à ce qu'on a fait, ou pour attirer l'attention (comme le font exagérément les mythomanes). Des éléments de ce mécanisme ont été observés chez les grands singes, même chez les chiens. Et ce serait ce mécanisme qui, à force de fonctionner, « de se la raconter », nous permettrait de trouver notre **sensation d'unicité**.

Une autre théorie est plus sociale. Nous vivons entourés d'autres êtres humains et nous cherchons dès la naissance à savoir/comprendre/anticiper ce qu'ils pensent. Notre penchant pour le récit aurait été **sélectionné par l'évolution** (via la culture) parce qu'il entretient et développe notre capacité ou notre besoin de **lire les autres** (de les « calculer » comme on dit aujourd'hui). *Nous lisons des romans parce qu'ils font travailler notre théorie de l'esprit*, écrit l'universitaire Lisa Zunshine.

Les théoriciens des « ressources humaines » l'ont bien compris, comparant les histoires à des **cartes** qui aident les gens à savoir comment les choses se font dans une entreprise, proposant des types génériques de récits à visée de gestion du personnel. Et ceux de la « communication » poussent les entreprises à devenir des personnages (*corporate characters*).

Quoi qu'il en soit, étant **universelle**, la narration est **extrêmement pratique** pour communiquer, enseigner, faire rêver, séduire, enrôler, bernier. Elle est donc un **outil social très puissant**.

Comment les histoires sont-elles construites ?

Il y a des **techniques** de narration bien rodées que l'on peut plus ou moins apprendre, qu'en général on **reproduit par mimétisme**. Il y a toujours eu des théories plus ou moins fondées, depuis Platon jusqu'aux *script doctors* contemporains. Le renouveau créatif des séries TV a généré un moule dramaturgique (celui de bien travailler l'épaisseur des personnages puis de les mettre dans l'embarras le plus fréquemment possible) ce qui finit par être répétitif. La fin n'est plus importante, seuls comptent les éléments pour pouvoir développer l'histoire quasi indéfiniment, comme dans les jeux imaginatifs des enfants. Cette façon de faire n'est pas adaptée à toutes les narrations. Pas plus que les recettes d'écriture de longs métrages.

Il y a des histoires qui tombent à **pic** pour une époque donnée ou complètement à **plat**, il y a des styles variés et des goûts divers. Il y a aussi diverses **traditions**, on ne raconte pas exactement de la même façon en Occident, en Orient ou en Afrique. On entend souvent dire que l'humour est différent d'un pays à l'autre mais les anglosaxons font rire tout le monde et certains mangas (de *man* signifiant dérisoire et *ga*, dessin) japonais aussi.

En **Europe**, nous avons la chance d'être au **carrefour de plusieurs cultures** narratives intra-européennes aussi bien que venant d'Afrique, d'Asie ou d'Amérique du Nord et du Sud. Les Français écrivent des chansons, des livres, des spectacles, des films et des séries télévisées... et ont accès à mille et une histoires venues d'ailleurs, riches et variées. Ce n'est pas le cas de toutes les régions du monde. Je me suis personnellement nourrie de films d'animation tchèques et japonais, de romans colombiens, polonais, albanais, autrichiens ou chinois, de mythologies grecque et celte, de cinéma espagnol, italien ou néo-zélandais et de séries anglaises et américaines.

La **fabrication d'histoires** (qu'on appelle souvent écriture, même quand l'histoire ne se lit pas) est faite de **culture**, de **collecte** et d'**imagination**.

Les **mécanismes de réception** sont **largement anticipés** par les meilleurs narrateurs (quand on raconte une histoire, on tente de se mettre dans la peau de celui ou de celle qui l'écoute, la regarde, la lit, la découvre, on teste ses effets, on modifie des éléments selon la réception qu'on en a eue).

Cette fabrication peut s'enclencher de façon **individuelle**, solitaire (l'écrivain de roman, seul à sa table) ou **collective** (les séries télévisées, les informations, les livres sacrés, les groupes divers). Elle peut venir d'**un seul jet** (c'est assez rare mais ça peut être le cas dans l'improvisation ou pour certaines personnes qui perdent en spontanéité lorsqu'elles retravaillent leurs textes) ou **par étapes**, avec **retouches**, **ajouts**, **réécritures**, par phases de contributions successives (en bande dessinée, en

cinéma, en faisant appel à un scénariste *senior*, ou un dialoguiste, parfois directement gérés en groupe comme pour les séries TV américaines dont les trames d'épisodes sont d'abord imaginées dans une *writers room* de six à dix membres).

Il peut y avoir le sentiment que l'idée arrive d'ailleurs, nous tombe dessus. Et que les solutions viennent quand on ne les cherche pas (mais après avoir beaucoup travaillé dessus). L'histoire des découvertes scientifiques regorge aussi d'anecdotes de ce genre.

L'état d'esprit propice à chacun, les habitudes, la discipline, les tics, la mystique du moment créatif, le bain de lecture, le bain de langage, les procédés d'écriture collective et leurs différents types d'organisation pratique, l'écriture spontanée, l'écriture structurée, les contraintes imposées ou volontaires, l'improvisation, le montage/collage, l'écriture automatique : Il peut être utile d'avoir conscience et une certaine maîtrise de certains modes d'écriture ou d'avoir trouvé celui qui convient le mieux. On peut aussi essayer de casser les routines pour voir si ça apporte quelque chose. Le poète anglais John Keats (1795-1821) parlait de *negative capacity* pour désigner l'aptitude d'un auteur à être dans l'incertitude, le mystère, le doute, sans chercher de façon irritante les faits et la raison, c'est à dire à être capable de s'effacer et d'adapter sa façon de voir le monde au sujet qu'on aborde et aux personnages qu'on utilise. David Lynch (né en 1946) parle quant à lui de **poissons à attraper**, à propos des idées : "*Les idées sont comme des poissons, et vous ne fabriquez pas le poisson, vous le pêchez. Vous pouvez attraper des idées en rêvassant, ou en vous rendant dans certains lieux. Vous pouvez aller dans la rue, voir un reflet dans une flaque, et bang ! une idée surgit.*"

Pour trouver des idées, le corps en mouvement (voire la danse) a la réputation d'être plus efficace qu'une position statique, parce que ça enlève une partie du contrôle sur la pensée en l'occupant à autre chose et en évitant les interférences visuelles. Mais pour formuler les idées, une position statique est plus efficace (ceci recoupe les notions de « travail debout » et de « travail assis » dont on peut entendre parler dans l'écriture cinématographique). Un scénario audiovisuel s'écrit d'ailleurs davantage en parlant qu'en écrivant. Le temps d'écriture d'un long métrage français peut aller de 1 à 5 ans avant tournage, ce qui permet de trouver les financements et souvent d'aider le réalisateur à « trouver » son film, en discutant beaucoup, entre réalisateur et scénariste, entre réalisateur et producteur, ou sein d'une équipe de scénaristes ou avec divers relecteurs (amis, mentors, diffuseurs) mais aussi en allant à la rencontre de différentes personnes qui vont pouvoir décrire un milieu de l'intérieur, ou inspirer certains personnages par leur façon d'être ou leur blessure).

Certains auteurs prônent plutôt le calme (voire fermer les yeux et essayer de voir et de ressentir ce que les personnages ressentent) ou le fait de simplement imaginer un mouvement. On parle parfois de quatre phases créatives : incubation, illumination (*enlightment*), vérification/intégration, et sortie de la transe.

Une technique, que Stendhal (1783-1842) ou Francis Bacon (1909-1992) utilisaient, est de « continuer » au lieu d'« essayer de commencer » un nouveau projet. C'est à

dire qu'il peut être astucieux d'écrire son histoire sans forcément commencer au début de la partie qui sera racontée.

On peut aussi en quelque sorte « se piéger » en tenant un dossier défouloir ou déversoir qui va filtrer les idées. J'ai, de mon côté, réalisé que mon cerveau avait tendance à trouver de meilleures (ou juste plus séduisantes) idées pour éviter de devoir faire le travail en cours donc je suis tentée de me mettre en situation d'obligation (mais la vie en apporte déjà assez) pour les récolter.

Essayer de penser en non verbal, comme certains scientifiques, avec des diagrammes, peut aussi aider. Retarder le travail de formulation est généralement une bonne règle (dans l'idée de laisser l'idée « germer »).

Répetons qu'il y a indéniablement une notion de jeu dans l'écriture (à mettre en lien avec la joie et le plaisir), comme on le voit avec les exercices d'imagination ou dans le jeu avec les attentes du lecteur/spectateur.

Faire des expériences de pensée hors du quotidien qui nous entoure est une bonne dynamique. Travailler sur plusieurs projets, passer de l'un à l'autre, permet aussi de prendre du recul. Renoncer le plus rapidement possible à une mauvaise idée est particulièrement utile, une façon d'« échouer avec économie ».

Le plus important pour la créativité semble souvent l'ouverture d'esprit. Mais on peut se demander si cette porosité, forcément liée à une époque et un milieu social, n'amène pas aussi une homogénéité de création. Quoi qu'il en soit, un scénariste est généralement de nature profondément curieuse, s'intéressant à tout, observateur (et quelque peu voleur) du quotidien comme de l'extraordinaire. Le principe est de construire une histoire en faisant entrer, dans ce qui a commencé à nous intéresser, tout ce qui peut la nourrir.

Les trois éléments généralement requis sont la curiosité, la confiance en soi et le plaisir à écrire. Puis apprendre à construire, à rendre le réel, à détricoter les clichés, à écrire avec/pour des corps (surtout pour le cinéma) et à penser le hors-champ et le non-dit. Oui, surtout apprendre à cacher (des éléments des personnages, des explications sur l'univers, des événements dans les ellipses, des actions dans le hors-champ, du sens dans le sous-texte).

Enfin, peu de professionnels échappent à la « théorie des 10000 heures » popularisée par le psychologue suédois Anders Ericsson (1947-2020) qui prône, pour acquérir tout savoir-faire, une pratique longue (mais aussi de qualité, avec un certain goût de l'effort et de la remise en question). D'autre part, comme le dit l'écrivain Olivier Cadiot (né en 1956), *on écrit très peu, on passe beaucoup de temps à se relire.*

Les apports extérieurs sont aussi à prendre en compte : les influences, les conseils, les règles et théories, les multiples écrits sur l'écrit, les collectifs dont on peut être membre, l'émulation, les défis, les amis, les mentors, les encouragements, les lecteurs test, les conseils d'éditeurs, l'avis du public.

Une fois les mains (et surtout le cerveau) dans la fabrication d'histoires, dans une démarche d'auteur, on peut chercher à canaliser le flux d'idées, à identifier les choses et les êtres qui nous inspirent, à étoffer des personnages, à triturer la matière réelle, à peaufiner un univers, des ambiances... Choisir les points de vues, construire des

intrigues parallèles, croisées ou linéaires, s'appuyer si nécessaire sur les techniques et théories de la narration (rien ne sert de réinventer la roue pour atteindre son but même s'il s'agit autant de savoir désapprendre qu'apprendre), ne pas rater les articulations, faire un vrai travail de dialogue, connaître les niveaux de langage, la syntaxe et le vocabulaire adapté au style recherché, sans oublier l'interprétation, le « casting » même dessiné ou sous forme d'une simple voix enregistrée et le jeu de scène, les gestes, les attitudes si souvent négligées dans les projets et qui font la finesse et la justesse des interprétations (sauf lorsque c'est le rôle d'un metteur en scène ou d'un dessinateur).

Il y a une spirale de questions : Comment insérer des descriptions et en quoi sont-elles utiles, comment gérer les actions, les imbriquer avec les dialogues et les descriptions... Travailler le rythme, les séquences, le découpage (en amont ou en aval selon l'organisation du travail et le média choisi ou imposé)...

Il faut aussi savoir se relire (combien de fois ?), décider des coupes et des ajouts, se frotter à la réécriture (déstructurer/restructurer, que conserver ? archiver les projets non aboutis ou rejetés, les idées en devenir, les bribes et bouts à utiliser ?)

Si raconter est universel en faire profession n'est pas de tout repos. Il faut suffisamment d'**envie** (et si possible de plaisir, ce sera plus facile de garder l'envie), de **culture** (avec plus ou moins de goût) et de **pratique** (que d'autres appellent travail).

À propos du **métier** de scénariste, il me semble que le **scénariste** a moins tendance à se détester que l'écrivain car il se « vend » moins lui-même que son savoir-faire. Il se pose les mêmes questions que l'écrivain mais peut-être qu'il aime plus les idées que lui-même, et il creuse souvent plusieurs sillons, ce qui est plus risqué pour un écrivain. Le scénariste cherche « du travail » plus que de la célébrité. En échange, il est moins reconnu. Dans l'audiovisuel, un scénariste écrit POUR une série ou POUR un réalisateur (cinéma). Il n'écrit (dans la mesure du possible) pas de la même manière pour tout le monde.

Le travail **en duo** (frères cinéastes, duos scénariste-réalisateur, ou cinéaste-monteur, le classique scénariste/dessinateur en bande dessinée, ou quelques duos plus polyvalents comme Dupuy-Berberian et Ruppert-Mulot) permet des échanges en allers-retours qui sont d'une grande richesse créative mais nécessitent confiance, intérêts communs et complicité pour bien fonctionner. Chaque duo a son mode opératoire, certains vont préférer bien scinder les tâches, d'autres presque tout discuter ensemble. Au cinéma, les discussions entre le réalisateur et le scénariste durent souvent des mois où sont évoqués, sans ordre, des situations, des événements, des personnages, avant de bâtir une histoire plus ou moins dans l'ordre puis d'écrire les scènes parfois de façon très physique, dans l'échange de vive voix, ce qui peut venir modifier la première trame de l'histoire ou certains éléments de structure (et généralement supprimer ce qui était trop expliqué, appuyé ou redondant). Ken Loach (né en 1936), qui est très fidèle en collaboration, avec son scénariste comme avec son monteur, explique très justement que *plus nous nous sentons en sécurité dans une relation, plus nous pouvons être audacieux.*

Le travail **en équipe**, collectif, a aussi différentes façons de s'organiser. Il répond en général à des contraintes de production (efficacité et succès exigé pour les grosses productions audiovisuelles, chaînes de fabrication pour les jeux vidéo, budget limité pour les collectifs d'artistes auteurs et les fanzines) avec des organisations variables, souvent hiérarchisées, combinant travail quotidien dans une même pièce, travail chacun chez soi, réunions à distance, envois de contributions anonymisés (pour ne pas influencer le choix du décideur).

On peut aussi parler d'une **forme de création collective** lorsqu'on retrouve des similitudes d'une histoire à l'autre (si une idée est bonne il est rare que seule une personne l'ait eue et il est également rare qu'elle ne soit utilisée qu'une seule fois, comme on l'a vu plus haut avec *Freaky Friday*). Les productions Hollywoodiennes, par exemple, admettent plus facilement des influences ancestrales et flatteuses (par exemple, Shakespeare, Hitchcock et Kubrick...) plutôt que celles de mangas japonais inventifs dont ils s'inspirent portant plus probablement (comme Christopher Nolan pour *Inception*, Darren Aronofsky pour *Black Swan* ou évidemment Disney pour *Le Roi Lion*). Ces emprunts, quant ils ne sont pas volés (plagiats) ou inconscients sont revendiqués et négociés : adaptations, remakes, réemplois et mashups (en vogue depuis que les outils numériques de montage et de stockage sont devenus moins onéreux, voir le site <http://www.mashupcinema.com>, cette pratique a aussi permis plusieurs long-métrages comme *La dialectique peut-elle casser des briques ?* (1973) de René Viénet, *Histoire(s) du cinéma* (1988-98) de Jean-Luc Godard, *La classe américaine* (1993) de Michel Hazanavicius et Dominique Mézerette, *The Clock* (2011) de Christian Marclay et *Ne croyez surtout pas que je hurle* (2019) de Frank Beauvais.

Montaigne (1533-1592) écrivait déjà *Nous ne faisons que nous entregloser*.

Virginia Woolf ne disait rien d'autre : *Aucun chef-d'oeuvre ne surgit solitaire et unique ; tous sont le produit de nombreuses années de pensée en commun, d'une pensée exercée par la masse du peuple, afin que la voix unique s'appuie sur l'expérience de l'ensemble. [...] Les livres se prolongent les uns dans les autres, malgré notre habitude de les juger séparément.* Et Thomas Bidegain dit que *la répétition est la victoire de l'enthousiasme* (nécessaire au public comme aux protagonistes) *sur l'expérience* (qu'ils auront l'un et l'autre à la fin de l'épisode, de l'étape, de l'histoire).

Le concept d'**intertextualité** (créé dans les années soixante par Julia Kristeva, née en 1941) part du principe que tout texte (par extension ici toute narration) peut se lire comme l'intégration et la transformation d'un ou de plusieurs autres textes. Roland Barthes (1915-1980) officialise, dans l'article sur la théorie du texte de l'Encyclopædia Universalis (1974), que *tout texte est un intertexte ; d'autres textes sont présents en lui à des niveaux variables, sous des formes plus ou moins reconnaissables : les textes de la culture antérieure et ceux de la culture environnante ; tout texte est un tissu nouveau de citations révolues.* Plus tard, Gérard Genette développe quant à lui la notion de **transtextualité**, le texte n'est pas considéré dans sa singularité mais via sa « transcendance textuelle », c'est à dire *tout*

ce qui met un texte en relation, manifeste ou secrète, avec un autre texte qu'il classe en plusieurs catégories analytiques plus détaillées.

2- Quel est le principal outil ?

Il vous faut des lunettes spéciales pour voir les yeux d'un autre dans les vôtres. Ou le contraire. Olivier Cadiot

De quoi ne peut-on pas se passer ?

D'un **personnage** (ou plusieurs). Même lorsqu'on veut raconter l'histoire d'une idée immatérielle ou abstraite, comme par exemple « l'amour », ou l'histoire d'une matière comme « la mécanique », ça devient un personnage. Lorsque le personnage n'est pas humain (un animal, une plante, un objet) il est souvent anthropomorphe. On l'humanise plus ou moins. Will Eisner (1917-2005) disait d'ailleurs joliment que *si les animaux avaient des visages plus souples, reflétant davantage les émotions, ils seraient moins facilement tués par les humains.*

Des expériences menées par les psychologues Fritz Heider et Marianne Simmel en 1944, à partir d'un film d'animation sur des figures géométriques, montraient la propension des spectateurs à rendre compte des mouvements des figures à partir de schémas intentionnels humains. D'après Heider, notre besoin de donner ce genre d'explications serait dû à notre souci de cohérence dans un monde incertain et instable par nature. C'est ce que me semblent aussi montrer les plus belles tentatives de s'en passer, comme le roman graphique *La Cage* de Martin Vaughn-James (1943-2009). Ce n'est pas parce qu'on ne suit pas un personnage qu'il n'y en a pas. Et ce n'est pas parce qu'il y a un ou des personnages qu'il ne faut jurer que par leurs actions, comme tant de grands écrivains nous l'ont brillamment montré (Goethe, Joyce, Woolf, Proust, Musil, Doestoevski, Kafka, Céline, Sartre, Camus, Duras, Butor, Sarraute, Kundera, Ernaux, Murakami, etc).

Évidemment, le personnage et l'histoire sont intimement liés. Pour Aristote (384-322 av JC), l'histoire et ses péripéties conserve la préséance sur le personnage : il n'y a pas de personnage sans histoire, mais une action sans personnage peut se concevoir. C'est donc bien, comme le dit Ricœur *l'identité de l'histoire qui fait l'identité du personnage*, identité qui s'applique à l'individu (personnage de l'histoire, lecteur ou spectateur face à sa vie et aux autres récits, comme on le reverra plus loin) aussi bien qu'à une communauté. On pense aux grands récits historiques ainsi qu'à Proust et à Freud, bien sûr, ou peut-être qu'on peut expliquer ainsi leur grand succès...

Dans « personnage » on entend le mot **personne**, on pense à un être humain. Balzac (1799-1850) parlait d'ailleurs de *faire concurrence à l'état civil* avec ses plus de 2400 personnages de *La Comédie humaine*. Mais l'homme ayant la capacité de s'intéresser (disons même de « s'identifier ») à beaucoup de choses, on peut avoir des histoires

d'animaux, de monstres inhumains, on peut personnifier des objets, une maison, un paysage qui vont devenir porteurs d'histoires.

C'est pourquoi je ne raffole pas de l'idée que l'**identification** serait plus ou moins « possible », « facile » ou « réussie » sur laquelle on insiste souvent et notamment dans la création de livres pour enfants. Je pense qu'un enfant acquiert assez rapidement la capacité à s'intéresser et à suivre d'autres personnages que des enfants ou des animaux sympathiques.

On peut aimer un récit même en le trouvant invraisemblable ou caricatural. Distance critique et appréciation s'entremêlent suffisamment pour qu'on se méfie des schématisations simplistes de l'identification ou de la projection pour expliquer le rapport entre les personnages d'une œuvre et son public. On ne désire pas nécessairement se mettre dans la peau de tous les héros et il y a une différence entre éprouver et savoir que l'on peut éprouver, entre comprendre et adhérer. On gagnerait à parler d'**immersion** plutôt que d'identification. Ou d'engagement cognitif. Car le spectateur ou lecteur peut être en même temps dans les émotions et dans la réflexion, par une sorte de « réception profonde ». Même si l'on sait que devenir trop explicatif déconnecte le processus immersif. De même, le public peut être touché sans être « immergé ». Et le credo que le spectateur ou le lecteur projette ses propres tourments dans la souffrance interne du personnage me semble discutable.

Aussi, par exemple, voir un personnage en train de penser ne me semble pas moins un facteur d'adhésion que de le voir en train d'agir. Ce qui peut passer par le regard du personnage, certains gestes, ses mains, ou des images de ce qu'il regarde ou s' imagine voir.

Même si je ne conteste pas qu'on puisse s'identifier au **personnage principal** (en tant que ce qu'on aimerait être ou savoir faire, ou ce qu'on a été autrefois, ou ce qu'on ne veut plus être ou encore par compassion) d'un récit, il peut aussi y avoir un phénomène d'identifications successives, tour à tour, à différents personnages d'une même histoire. L'identification circule, elle peut passer d'un personnage à un autre. Elle est réputée plus forte lorsqu'il y a danger de mort ou une injustice, un accident, une dette, la perte d'un proche... Elle est aidée par la vision ou la description de la quotidienneté du personnage (qui lui donne une authenticité) et parfois par des lieux familiers ou propices (où l'on a envie d'être, où l'on aurait peur d'être).

On entend (ou on entendait) également dire, dans l'édition jeunesse, que les filles ont moins de mal à « s'identifier » aux personnages masculins que l'inverse (les garçons aux personnages féminins), ce que le déséquilibre social explique aisément (les modèles héroïques étant majoritairement masculins) et que la littérature jeunesse pourrait s'atteler (et commence enfin peu à peu) à contrebalancer plutôt qu'à entretenir.

Que font les personnages dans une histoire ?

Ils peuvent **agir ou pas, parler ou pas** mais restent l'outil essentiel, le moyen que l'histoire a de se dérouler, ainsi que les vecteurs des « messages » que les narrateurs font passer, plus ou moins consciemment.

Les personnages sont le plus souvent **transformés par l'histoire** (en tout cas c'est le credo le plus courant) via leur **capacité à créer et à résoudre des conflits** (là aussi, un credo classique dicte qu'il faut des conflits dans une histoire réussie).

Les auteurs de séries américaines passent des mois à travailler sur la caractérisation de leurs personnages avant de commencer la moindre trame du moindre épisode. C'est dire l'importance qu'on leur donne. Ce qui n'est pas illogique, lorsque vous connaissez bien quelqu'un vous savez comment cette personne va réagir, sa façon de penser et de parler. Au final, le personnage bien travaillé est plus crédible, il sonne moins faux. Ses actions et ses dialogues semblent cohérents. C'est un peu comme une marionnette qui prend vie. Certains personnages brillent comme des bijoux qui nous intriguent, nous fascinent, nous embarquent avec eux. On entend parfois dire que **le scénariste doit être comme un avocat** qui défend ses personnages. Voir, par exemple, le film de Sam Mendes (né en 1965) *American Beauty* (2000) où chaque personnage a des caractéristiques très marquées tout en n'étant jamais uniquement bon ou uniquement mauvais, quelque chose qui revient souvent dans l'écriture de son scénariste Alan Ball, né en 1957 (*Towelhead, True Blood, Six feet under*). Cependant, il y a un risque (notamment décrit par des professionnels du cinéma) que des personnages particulièrement bien définis se mettent à vivre un peu trop « par eux-mêmes » dans l'esprit du scénariste et en soient nettement moins « au service de » l'histoire. Ceci est généralement évité par le travail en équipe (avec d'autres scénaristes, le metteur en scène et les producteurs) mais peut demander une certaine vigilance dans un processus de création plus solitaire.

Les **personnages attachants** sont en général construits grâce à leurs **défauts** (voir liste en annexe p. 42), un personnage parfait n'ayant absolument aucun intérêt. Leurs défauts **compensent les qualités nécessaires à l'histoire**, et se **transforment éventuellement en atouts**. Leurs défauts les rendent **plus humains**. Ils sont aussi particulièrement utiles aux comédies, pour **faire rire**, et aux drames pour **faire peur**. Dr House est méchant et boiteux. Nemo a une nageoire atrophiée, Dory a des troubles de la mémoire. Le narrateur de Proust a une santé fragile et il est jaloux.

Dans le roman graphique *L'aimant* de Lucas Harari (2017), un personnage un peu frustré est montré colérique, ce qui est très astucieux pour ajouter de la péripétie, une forme de danger, de conflit, là où l'histoire, bien que belle et mystérieuse, n'en avait pas vraiment.

Le cinéaste britannique Ken Loach (né en 1936) dit que *les histoires doivent être vécues, les personnages sont contradictoires et le plaisir de faire un film tient à la découverte de la manière tout à fait imprévisible dont les gens interagissent. C'est de là que naissent la comédie et la tragédie, de là que surgit tout ce qui fait de nous des êtres humains. Les personnages que nous mettons à l'écran sont pleins de contradictions, de failles et de défauts. C'est la fragilité de l'humain qui est dramatique, pas la perfection stéréotypée. Nous trouvons des personnages, une histoire, et c'est l'implication de ces personnages dans cette histoire qui témoigne de notre vision du monde.*

François Truffaut (1932-1984) prônait de prendre soin d'écrire des personnages qui ont conscience de leur précarité, qui savent qu'ils vont mourir. Ce qui les rend indubitablement humains.

Je glisse encore ici une remarque de Thomas Bidegain à propos du **triomphe** du personnage principal qui doit être compensé par de la modestie, afin d'éviter que l'auditoire se mette à préférer les méchants (qui ont perdu mais ont l'air plus sympas que le héros arrogant). À l'exception, toutefois, de quelques héros imperturbables qui « en impose » implacablement.

Pour Yves Lavandier, les personnages se nourrissent du **conflit**. *Un personnage qui n'a pas d'ennuis dans sa vie est un personnage ennuyeux dans sa fiction*. Pour lui, les personnages doivent à tout prix se démener, ne pas attendre qu'on les sauve, au contraire de Rose dans *Titanic* (que les théoriciens du scénario détestent). Il leur accorde le droit de douter un peu mais pas trop longtemps. *Un protagoniste qui se respecte peut avoir un moment de doute - cela l'humanise - mais il ne doit pas trop tarder à remonter sur le ring*.

Tout existe en matière de personnages : héros, anti-héros, entourés ou pas de seconds rôles, personnages à facettes, équipes de plusieurs personnages, du plus ordinaire au plus extravagant ou au plus typé, façon cliché. Dans les livres, les personnages sont parfois longuement décrits, parfois à peine dégrossis, soit qu'on ne veuille pas s'encombrer de détails, soit qu'on préfère entourer le personnage de mystère. Dans les supports narratifs avec images, ils peuvent être simplement montrés (dessinés, filmés, incarnés par des acteurs) sans autre description mais l'image en dit long : leur mode de vie, leur façon de se tenir, de bouger, leurs vêtements, leur voix et leur façon de parler, leur vocabulaire, leur ton les uns vis à vis des autres.

À l'inverse des pratiques pour les séries TV, l'écriture de longs-métrages prône souvent de décider en premier des actions générant du conflit et dont découlent d'autres actions/réactions qui viennent ensemble caractériser les personnages (même si certains scénaristes font l'inverse, définissant longuement leurs personnages avant d'en déduire les meilleures actions). JD Salinger (1919-2010) faisait d'ailleurs dire à un personnage écrivain (dans *Franny et Zooey*, 1961) que l'absence de nuances dans la psychologie des personnages au cinéma était *justifiée par le fait que les nuances sont nécessaires au roman mais qu'elles ne sont pas photogéniques*. Ce qui est bien évidemment discutable (les images et le jeu d'acteur pouvant procurer bien des nuances) même si l'on ne peut nier une tendance à la surdramatisation du cinéma, particulièrement visible dans les adaptations de romans.

Parfois, on nous dit beaucoup plus de choses sur les personnages, leur passé par exemple (ou leur futur quand il s'agit d'expliquer comment on en est arrivé là, par flash-back). Le passé des personnages sert alors à rendre leurs actions crédibles (comme dans la vie). Le réalisateur français Nicolas Dufresne (dit Duduf, né en 1984) s'oppose dans son blog au credo américain de définir le passé du personnage pour expliquer ses actes. Il cite Aristote pour défendre l'idée que le personnage se définit principalement par ses actes et son but. Il oppose ainsi passé explicatif et avenir (but/objectif). Pourtant, l'un n'empêche pas du tout l'autre. Un technocrate de

l'audiovisuel français me cita un jour les trois éléments importants de caractérisation d'un personnage : son objectif, sa faille et ses nuances.

Les personnages ont des **paroles** (dialogues), des **pensées** et des **actions**. Mais il y a aussi des histoires sans dialogues. Pour raconter quelque chose, la parole n'est pas obligatoire. La pensée non plus. Ni l'action.

Toutefois, les professeurs de scénario vont généralement souligner l'importance du **parcours** (ou **arc** transformationnel) du personnage : quel est l'objectif du personnage principal ? (on en reparlera à plusieurs reprises), quel est son désir/besoin plus profond ?, quelles sont les raisons de ses actions qui font avancer l'intrigue ? Et bien sûr, quel est l'événement déclencheur, quels sont les obstacles (conflit), le parcours émotionnel, les enjeux (ce que le personnage risque de perdre ou de gagner) et les apprentissages à la fin ? (Par exemple, un personnage rationnel qui en vient à faire des choix irrationnels à la fin d'une histoire, un honnête qui finit par mentir ou l'inverse, un qui déteste quelqu'un ou quelque chose qui va devenir son meilleur allié ou atout).

Quelques notions utiles

Travailler à partir de personnages demande généralement plus de temps. Les récits courts favorisent plus souvent les événements que les personnages.

Citons ici Italo Calvino (1923-1985) : *Qui sommes-nous, qu'est chacun de nous, sinon une combinaison d'expériences, d'informations, de lectures, de rêveries ? Chaque vie est une encyclopédie, une bibliothèque, un échantillonnage de styles, où tout peut se mêler et se réorganiser de toutes les manières possibles.*

Créer des personnages, c'est penser l'**universel** (qu'est-ce qui est humain ?), le **particulier** (à quels groupes le personnage appartient ? qui parle ? d'où j'écris en tant qu'auteur ?) et le **singulier** (ce qui n'est qu'à lui, qu'à elle, qu'à toi, qu'à moi, et qui n'a pas forcément quelque chose d'« exceptionnel ») **en même temps**, comme on fait en principe intuitivement tous les jours dans la vie.

Il n'est pas impossible de penser l'universel non pas à partir du « tous » mais du singulier, et de tâcher ainsi d'échapper à l'abstraction universaliste, sans renoncer pour autant à l'universel. Comme disait le philosophe français Alain (1868-1951), *C'est toujours dans l'individu que l'Humanité se retrouve* (dans *Propos*, 1911). On pourra se pencher sur les écrits du philosophe danois du XIX^e siècle Søren Kierkegaard (1813-1855), de Jean-Paul Sartre (1905-1980), d'Étienne Souriau (1892-1979) et de bien d'autres concernant la notion d'universel singulier.

Par exemple, le court-métrage le plus primé de tous les temps, *Luminaris* (2011) de Juan Pablo Zaramella (argentin né en 1972), a une structure narrative extrêmement simple et mise avant tout sur l'originalité de l'ambiance, justement pleine de singularité universelle : <https://www.youtube.com/17Z1VBQkdIM>

À noter que renoncer et au singulier et à l'universel pour se contenter d'*être ce que l'on est du simple fait que l'on est* est la définition que donne Sartre du salaud. Il existe un particulier insupportable qui renonce à l'universel pour se contenter du particulier, ou qui se donne comme universel (« c'est comme ça qu'il faut être/penser » ; « tout le monde est méchant »...) qui prétend avoir découvert l'universel dans une figure (un chef, un gourou, une force obscure...) et pose le « nous » en lieu et place de l'humain, et qui reste souvent au stade de la caricature.

Personne, sujet, identité, avatar, personnage, cliché : Lorsqu'on passe de la réalité à la fiction (ce qui est le principe de base de l'écriture, même de fiction, vu qu'on ne vit pas dans la fiction), la construction des personnages brasse un grand lot d'influences et de représentations (d'image de soi et des autres) qui évoluent en permanence avec les modes, temps et espaces de communication.

Personne

La « personne » est définie comme un individu de l'espèce humaine, sans distinction de genre, mais qui se **distingue du simple individu biologique** parce que considérée comme un **être conscient de son existence**, possédant une continuité de vie psychique, comme une unité dans la collectivité. La « personne » c'est aussi le moi, ce qui fait l'individualité.

Il s'agit également d'une **catégorie grammaticale** marquant le rapport à celui ou celle qui parle, à qui l'on parle ou dont on parle et qui, en français, se note morphologiquement dans le verbe, le pronom personnel, le pronom et l'adjectif possessif. La première personne c'est soi-même, la deuxième personne c'est l'autre identifié (ou plus distant, dans le « vous » de politesse, comme dans le roman de Michel Butor *La modification*, 1957), la troisième personne c'est l'autre plus lointain. Mais la langue japonaise (et les mangas dans laquelle ils sont pensés) utilise une palette bien plus codifiée qui participe d'un système grammatical défini pour exprimer la politesse. D'autres langues, comme le chinois ou le vietnamien, distinguent un « nous » incluant l'interlocuteur et un « nous » l'excluant.

Enfin n'oublions pas qu'en français, « personne » signifie aussi, étrangement, « aucune personne », l'absence totale.

L'archéologue britannique Chris Fowler (né en 1973) a particulièrement étudié le **concept de personne et d'identité dans les temps anciens**. Il cite le sociologue et anthropologue français Marcel Mauss (1872-1950) qui, au début du XX^e siècle, entame une prise de conscience des variations historiques du concept de personne. Mauss prend pour exemple des communautés d'indiens d'Amérique et d'Australie au sein desquelles **la personne est caractérisée par son personnage**, son rôle dans les drames sacrés et les mythes des origines. L'idée que **le rôle constitue une forme pérenne de personne** se retrouve aussi dans les anciennes communautés étrusques et dans la Rome antique. La personne a une histoire relative au contexte socioculturel, le concept occidental d'individu n'a rien d'universel. Les objets et les corps constituant la personne, dans certaines communautés, ne sont pas la propriété d'individus

autonomes mais dus aux autres. **Le statut de la personne est relié au contexte culturel.** Si la conception occidentale de la personne est fondée sur l'idée que la personne est indivisible et autonome, l'anthropologie pose la question des cultures où la personne est **divisible en plusieurs aspects dépassant la frontière de sa peau, composée de ses actions et de celles des autres**, perméable à des forces extérieures. Chris Fowler cite aussi l'anthropologue britannique Marilyn Strathern (née en 1941) qui montre que la personne est **toujours relationnelle**, même si les relations sociales en Occident produisent de l'individualité.

Michel Foucault (1926-1984) a étudié les *technologies du moi*, mécanismes collectifs de démarcation individuelle, bien avant les réseaux sociaux et la construction de notre « identité numérique ». La personne occidentale contemporaine s'avère être le **résultat de négociations complexes** elles-mêmes dépendantes des liens, des pratiques, des idées et de la culture. Et **nous changeons régulièrement de mode de fonctionnement de notre personne**, d'univers de pratiques, d'expériences et de connaissances, même si certains de ces modes sont prédominants dans notre discours ou dans les médias.

De fait, les nouvelles technologies offrent la possibilité de nouvelles métaphores pour le corps et la personne, sans forcément que celles-ci remplacent les anciennes. La circulation d'images et d'expressions multiples de soi sur Internet crée un échange constant entre différentes métaphores, types de relations et permutations de la personne. Par exemple, rien qu'en France en 2016, 126 509 personnes ont été répertoriées par la police pour l'utilisation d'au moins deux états civils différents.

Ce concept de **personne relationnelle** contribue à éloigner celui de personne d'une définition rigide, figée dès la naissance, indivisible et circonscrite au corps humain.

Au contraire de cet apport, des psychologues du travail au service des pratiques managériales, ont cherché à établir des **typologies** diverses, des **classifications** développées par des cabinets de consultants, comme celle distinguant les *réalisateurs* (individualistes efficaces dans le présent), les *innovateurs* (individualistes utiles au futur), les *sécurisants* (analystes du passé) et les *empathiques* (s'adaptant aux autres) non sans rappeler celles pouvant parfois opérer dans des œuvres de fiction et s'inspirant des archétypes de Carl Gustav Jung (1875-1961) que certains scénaristes utilisent (*l'innocent, le sage, l'explorateur, le rebelle, le magicien, le héros, l'amoureux, l'amuseur, l'homme ordinaire, l'ange gardien, le chef, l'artiste*).

Le psychologue néerlandais Gerardus Heymans (1857-1930) élaborait une classification systématique des caractères selon deux composantes : l'émotivité (E) et l'activité (A) qui peuvent être fluctuantes ou plus durables (S). Il obtint de cette façon le passionné (E+ A+ S), le phlegmatique (E- A+ S+), le colérique (E+ A+ S-), le sanguin (E- A+ S-), le sentimental (E+ A- S+), l'apathique (E- A- S+), le nerveux (E+ A- S-), l'amorphe (E- A- S-).

Dans la même logique, l'indicateur typologique de Myers-Brigg, nommé MBTI, est parfois utilisé par les anglo-saxons. Un test permet de classer le candidat parmi 16 profils psychologiques à partir des 2 préférences possibles sur ces 4 dimensions :

- Orientation de l'énergie : E ↔ Extraversion / I ↔ Introversion
- Recueil d'information : S ↔ Sensation / N ↔ Intuition
- Prise de décision : T ↔ Pensée / F ↔ Sentiment
- Mode d'action : J ↔ Jugement / P ↔ Perception

<https://eu.themyersbriggs.com/fr-FR/tools/MBTI/MBTI-personality-Types>

Ainsi, à partir des lettres attribuées sur chacun de ces axes, le candidat obtient son type MBTI :

- ESTJ : le manager
- ESTP : le promoteur
- ESFJ : le bon vivant
- ESFP : l'acteur
- ENTJ : l'entrepreneur
- ENTP : l'inventeur
- ENFJ : l'animateur
- ENFP : le psychologue
- ISTJ : l'administrateur
- ISTP : l'artisan
- ISFJ : le protecteur
- ISFP : l'artiste
- INTJ : l'organisateur
- INTP : le chercheur
- INFP : l'idéaliste
- INFJ : le conseiller

D'autres modèles descriptifs ont existé. Celui dit des *Big Five* (ou OCEAN) s'est développé dans les années 1980-1990 pour mesurer la personnalité selon cinq critères principaux (l'ouverture d'esprit, la conscience morale, l'extraversion, l'amabilité et la nervosité) et a son propre questionnaire appelé NEO Pi-R. *L'Ennéagramme*, a été popularisé dans les années 1970 à partir d'une base ésotérique de figures géométriques établissant 9 points répartis sur un cercle dont a été tirée une typologie de 9 personnalités, reliée à des motivations, des obsessions, des désirs et des stratégies, que l'on peut regrouper en 3 catégories (intellectuelle, émotionnelle et instinctive). Ce qui donnait : le réformateur, l'aidant, le performant, l'individualiste, l'observateur, le loyal, l'enthousiaste, le protecteur, le médiateur.

Et tant qu'on y est, il existe aussi la classification, créée en 1996 par l'auteur anglais Richard Bartle (né en 1960), des joueurs selon leurs actions préférées dans un jeu : *achievers* (dits carreaux, attirés par le succès, ultérieurement divisés en *planners* et *opportunists*), *explorers* (dits piques, attirés par l'immersion, divisés en *scientists* et *hackers*), *socializers* (dits cœurs, attirés par la coopération, comprenant les *networkers* et les *friends*) ou *killers* (dits trèfles, attirés par la compétition, *politicians* ou *griefers*). <http://mud.co.uk/richard/hcde.htm>

On peut entendre parler d'**interpersonnalisation** d'un univers narratif, ce qui consiste à voir le monde proposé par un récit principalement à travers les relations

interpersonnelles des personnages présents, excluant les rapports plus largement sociaux ou plus individuels comme l'introspection. On trouve cette tendance dans certaines pièces de théâtre, romans, films ou séries. Nicolas Dufresne pense d'ailleurs qu'un personnage se caractérise par ses **interactions avec les autres** personnages, rejoignant en ça la démonstration des sciences sociales qu'une personne est toujours relationnelle. De nombreux auteurs vont préférer que ce soit les interactions entre les personnages qui fassent avancer l'action plutôt que celle-ci leur semble imposée.

Sujet

Le « sujet », quant à lui, est perçu comme agissant, il a une **fonction** et d'ailleurs, lui aussi, un sens grammatical représentant en effet la fonction d'agir (ou de supporter l'action exprimée par un verbe au passif). C'est un être vivant considéré dans son individualité et du point de vue de ses qualités, de ses besoins, de ses actions ou de son évolution. Mais le sujet est aussi celui soumis à l'observation (sujet d'étude biologique, psychologique, sociologique) ou à un souverain. La philosophe américaine Judith Butler (née en 1956) a souligné qu'*aucun individu ne devient sujet sans être d'abord assujetti*.

Le sociologue clinicien Vincent de Gaulejac (né en 1946) distingue différentes **figures du sujet** (social, existentiel, réflexif, acteur) qui renvoient à différents champs théoriques. Le sujet se construit dans un dégagement de son assujettissement initial. *Vouloir être sujet, c'est avant tout comprendre en quoi on est originairement assujetti*. Individu et société sont indissociables. *L'individu est au carrefour de réseaux et d'interdépendances multiples, d'arbitrages cognitifs et d'ajustements interactifs*, à la fois produit et producteur de ces assemblages. *L'individu précède le sujet [qui] peut **advenir comme mouvement**, comme **tentative jamais définitivement aboutie** [de remise en cause de l'identité assignée] et émerge pour inventer des médiations entre les différentes formes du social auxquelles il est assujetti. Le sujet n'est **pas un état**, une substance, un déjà là, mais une **potentialité**, une virtualité, un devenir. Son émergence dépend à la fois du **désir d'être**, et pas seulement de vivre, et du contexte socio-historique et se fait notamment à travers la **reconfiguration de son histoire**.*

On reparlera plus loin de la notion d'**identité** à propos des récits du réel.

Avatar

Ce terme vient quant à lui du sanskrit *avatāra* désignant la descente sur terre d'êtres supraterrrestres s'incarnant dans des formes variées ainsi que leur manifestation. C'était donc avant tout une incarnation du dieu Vichnou ou d'autres divinités de la religion hindoue. On l'utilisa ensuite pour désigner la transformation ou métamorphose d'une personne ou d'une chose qui en a déjà subi d'autres (dans l'aspect physique, les opinions, etc.) Aujourd'hui, ce mot représente l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel des jeux vidéo, forums, blogs et réseaux sociaux. Un emploi impropre mais existant lui donne d'autre part le sens de souci, d'incident survenu à la suite de péripéties.

Certains personnages de fiction ont eux-mêmes des avatars (ou des « doubles ») comme *Dr Jekyll* ou les personnages de *Fight Club*, *Black Swan*, *Mulholland Drive*, *Twin Peaks*, *Avatar*, la série *Legion*... Une façon souvent utilisée pour mettre en scène « l'ennemi intérieur » (voir plus bas).

Personnage

Le mot « personnage » nous renvoie aux **rôles tenus**, aux **personnes incarnées**. Mais aussi, dans le langage courant, à une personne qui se distingue, considérée dans son rang social ou qui attire l'attention, parfois l'admiration ou l'estime par son comportement, par son apparence, par ce qui lui est arrivé. « Personnage », comme « avatar », et contrairement à « personne », « sujet » ou « identité » peut avoir une connotation négative.

On prendra généralement soin de nommer les personnages principaux assez rapidement au début de l'histoire. À chaque auteur de décider s'il souhaite ou pense devoir définir le passé, le physique, la situation sociale, le caractère et les mœurs de son ou ses personnages. Certains écrivains classiques français (Racine, Stendhal, Mauriac) ont cherché à créer des personnages très cohérents, pensés en lien avec l'histoire par souci de clarté. D'autres ont préféré un mystère plus proche de la réalité (Dostoïevski, Sartre). Et les partisans du Nouveau Roman dénonçaient l'importance même des personnages.

La fiction, au moment de créer ses personnages, n'échappe pas aux **stéréotypes** qui nous entourent en permanence, peut-être exacerbés au sein de son rôle cathartique. Un certain nombre de personnages clichés nous sont familiers : héros seul contre tous (ou qui lutte contre un système défaillant), chevalier, princesse, savant fou, artiste torturé, ingénue, super-héros, super-vilain, simplet, sorcière, vieux sage, demoiselle en détresse, bon sauvage, femme fatale, fidèle serviteur, guerrière amazone, clown maléfique, nymphe... La persistance de ces **clichés** ayant valeur d'**archétypes** ne semble **jamais lasser** et sont au contraire ressassés **comme un socle commun de connaissances** dont l'évolution, même lente, n'est pas sans tendre un miroir à notre société (et qui peut expliquer, par exemple, comment la série *Dallas*, particulièrement caricaturale, a pu connaître un immense succès, aussi bien international qu'américain). Comme le disait Hitchcock, *mieux vaut partir du cliché que d'y aboutir*. L'écrivain tchèque contemporain Patrik Ouředník (né en 1957), dont l'œuvre joyeuse est marquée par l'intérêt pour ces clichés, pense même qu'*il est possible de prendre comme synonyme de la "vérité d'une époque" la langue de cette époque, autrement dit de s'emparer d'un certain nombre de tics langagiers, de stéréotypes et de lieux communs et de faire en sorte qu'ils agissent et qu'ils se confrontent au même titre que les personnages d'un récit traditionnel*.

Certaines théories (notamment dans le jeu vidéo) prônent une sorte de « lisibilité » du personnage principal qui serait censé être simplifié sous prétexte qu'on ne peut pas tout raconter dans l'espace d'une seule fiction et que tout être humain est trop complexe pour être représenté par un personnage. Il s'agit alors que répéter les

choses importantes et d'éviter les choses sans rapport avec l'intrigue, ce qui mène généralement à des personnages bien pauvres.

La **théorie de l'iceberg**, sur laquelle cette croyance dit s'appuyer, ne va pas, pour moi, dans ce sens. Elle dit que seulement un faible pourcentage du personnage sera dévoilé au public mais pas qu'il est superflu de le définir davantage. On n'hésitera donc pas à penser en profondeur les personnages (physiquement, psychologiquement et socialement) même si tout n'est pas utilisé dans l'histoire. Classe sociale, profession, religion, place au sein de la famille, opinions politiques, petits riens qui évitent la caricature, trait de caractère, obsession, ambition, fantasmes, et surtout manques, handicaps, défauts, comme on la vu plus haut. Et la bonne question sera alors, comme toujours, que cacher ?

Certains auteurs font de véritables **fiches de personnages**. L'écrivain Jo Witek (née en 1968), par exemple, fait même une sorte de casting sur Google image pour se faire une idée encore plus précise des personnages qu'elle invente et les avoir en tête.

Lorsqu'un personnage doit durer plusieurs livres ou saisons, il est important d'en maintenir la cohérence, même s'il peut évoluer. Le faire agir de façon contraire à ce qui a été défini précédemment peut faire que le public n'y croit plus et s'en détache. Par exemple, dans la saison 3 de *Stranger Things* (2019) des frères Duffer, les personnages d'Eleven et Max décident, totalement en dehors de leur définition plutôt « badass », d'aller faire du shopping dans un supermarché (pour rentabiliser le principal décor de la saison, placer des produits, ou parce que c'est un cliché de genre plus fort que ces deux personnages pourtant à l'opposé dudit cliché ?) et perdent au passage un certain nombre de leurs fans.

Point de vue (ou focalisation)

Les points de vue narratifs sont généralement considérés comme véridiques, autrement dit fiables (le lecteur, l'auditeur ou le spectateur croit ce qu'on lui fait lire, entendre, regarder) mais ils peuvent aussi devenir plus incertains ou douteux (par exemple, le souvenir d'un des personnages se révèle faux) voire *gonzo* (point de vue journalistique revendiquant sa subjectivité). Dans des mémoires, un journal ou une autobiographie, le lecteur s'attend à lire ce qui a eu lieu, suivant un pacte de véridicité. Concernant la fiction, le poète et critique anglais du XVIII^e siècle Samuel Taylor Coleridge parlait de *willing suspension of disbelief* (suspension volontaire de l'incrédulité) du lectorat. Cette suspension de l'incrédulité est maintenue par la simple cohérence interne du récit (et par le besoin de croire, en l'amour, en la bonté humaine, en l'au-delà, en le prix payé pour le livre ou le billet de cinéma...).

Comme le souligne Thomas Bidegain, le point de vue fait toute la différence entre *des milliers de morts dont on se fout dans des films catastrophes* et *le fait qu'on s'inquiète pour un mec qui a perdu son slip dans une autre histoire*, celle où l'on voit le monde à travers ses yeux. Qui me raconte l'histoire ? ***Le manque de point de vue condamne souvent à l'inflation.***

Les différents types de points de vue décrits dans les analyses littéraires sont : focalisation interne (qui peut être à la première personne ou pas), focalisation zéro ou omnisciente (qui peut être neutre ou plus subjective, *impliquée* dit Ursula Le Guin),

focalisation externe (neutre comme une camera ou plus subjective comme un témoin qui peut aussi être à la première personne).

Le point de vue est souvent porté par le personnage principal. Mais pas toujours. Outre le célèbre livre d'Henri James *Le tour d'écrou* (1898), voir par exemple *The Big Lebowski* (1998) d'Ethan et Joel Cohen, où le narrateur n'est dévoilé qu'à la fin, ou *Princess Bride* (1988) de Rob Reiner, sur un scénario de William Goldman (1931-2018) qui offre une double complicité avec le spectateur, vis à vis des personnages de l'histoire racontée et vis à vis de l'enfant malade récalcitrant à la lecture. Certains jeux vidéo proposent aussi des narrateurs qui ne sont pas le personnage joué. Et la discordance de plusieurs points de vue (ou voix) est parfois l'objet même de l'histoire racontée.

Un changement de focalisation au sein d'une même narration doit avoir une utilité, particulièrement dans un texte littéraire (nouvelle, roman). S'il reflète simplement une fantaisie de l'auteur, il risque de surtout décourager le lecteur ou le mettre à distance. Tout le monde n'est pas Virginia Woolf ou Tolstoï. Voir aussi *Les Faux-Monnayeurs* d'André Gide (1869-1951), monument français de changement de focalisations. Dans une production comportant des images, les cadrages et des angles de vues soulignent ou atténuent la focalisation narrative. De même que les sons et la musique dans l'audiovisuel.

Selon Mikhaïl Bakhtine (1895-1975), les romans de Dostoïevski (1821-1881) sont construits comme un dialogue de points de vue. On n'y trouve pas un auteur ni un narrateur qui décrit, présente et caractérise des personnages, mais des dialogues de plusieurs personnages qui se construisent dans et à travers leurs propres paroles par lesquelles ils s'adressent à eux-mêmes, à l'auteur, au narrateur, aux autres personnages, à un interlocuteur potentiel (une tierce personne). L'auteur ou le narrateur ne domine pas et ne donne pas un cadre pour ces dialogues, il est sur un pied d'égalité avec les personnages. Cette notion de **dialogisme** ou de **polyphonie romanesque** a été largement réutilisée et réinterprétée dans plusieurs domaines d'étude, comme le droit, la psychologie et la sociologie.

L'ironie dramatique (on en reparlera aussi plus loin)

Portée au pinacle par les donneurs de leçons de scénario (particulièrement pour le cinéma), parfois appelée « division du savoir », elle consiste à donner plus d'informations au public qu'au personnage.

C'est un très bon outil de participation du public qu'elle met dans une position flatteuse, invité par l'auteur à devenir son complice, dans une situation de supériorité vis-à-vis des personnages. L'ironie dramatique peut avoir une forme plus diffuse dans laquelle le spectateur sent ou devine (au lieu de savoir) quelque chose que certains personnages ne sentent pas. Elle vient facilement grâce au recul que tout spectateur possède sur une œuvre de fiction.

Mais, lorsque le spectateur devine trop facilement un mystère nécessaire à la réussite du scénario, l'ironie dramatique devient alors involontaire (généralement dans une histoire policière ou d'espionnage) et ledit spectateur s'ennuie. Citons par exemple

l'adaptation au cinéma, par Ben Stiller, de *La vie rêvée de Walter Mitty* (2013) où un plan trop appuyé sur le portefeuille jeté au début du film dévoile d'avance le fin mot de l'histoire.

Il me semble aussi régulièrement ennuyeux que les films ne tiennent pas compte de ce qu'on sait déjà avant de les voir, de par leur propre promotion. Par exemple, si l'on sait qu'il s'agit du retour d'une personne que l'on croyait morte, les scènes de chagrin du début avec des personnages qui ne le savent pas encore n'ont pas grand intérêt.

Savoir inconscient des personnages : Dans la vie de tous les jours, la limite entre ce que nous savons consciemment et ce que nous sentons inconsciemment n'est pas si nette. Parfois le personnage, lui aussi, préfère ignorer ou refuse de croire ce que le spectateur sait. Exploiter une ironie dramatique consiste, dans certains cas, à mettre en scène l'énergie que dépense l'inconscient pour éviter d'admettre des vérités trop cruelles, ce qui donne plus de justesse et de profondeur à la psychologie des personnages. Yves Lavandier cite ce mécanisme dans l'adaptation par Volker Schlöndorff en 1985 de la pièce d'Arthur Miller (1915-2005) *Mort d'un commis voyageur*, et les films *L'ombre d'un doute* d'Alfred Hitchcock (1943) et *Festen* de Thomas Vinterberg (1998).

Pour terminer ce lot de définitions, le **gimmick** (« astuce » en anglais) est un détail répété qui aide à mémoriser un personnage : un son qu'il émet, un geste qu'il fait souvent, une expression qu'il utilise. Dans la comédie, le gimmick est souvent exagéré.

Théories et classifications de personnages

(voir celles à propos du récit plus loin)

Dans les histoires basées sur les personnages, ce sont souvent eux, plus que l'enchaînement des événements, qui donnent la **complexité** de l'ensemble et la logique desdits enchaînements, logique qui évite le recours au hasard peu crédible ou à l'intervention divine comme dans les contes ou le théâtre antique (où, au dernier acte, le *deus ex machina* permettait le dénouement du drame).

Les analyses littéraires distinguent souvent plusieurs types de personnages. D'abord ceux issus des mythes qui préexistent à l'écriture (comme Andromaque, Roland, Tristan et Iseut, Phèdre, Don Juan), puis ceux créés par la littérature qui sont soit des références connues des personnes cultivées (Gargantua, Ruy Blas, Goriot, Rastignac, Vautrin, Emma Bovary, Charlus...), soit plus populaires (Panurge, Tartuffe, Carmen, d'Artagnan, Gavroche, Cyrano, Zorro) comme ceux issus du cinéma (Charlot, Indiana Jones, E.T.). Ces « types » sont obtenus par accumulation (de traits de caractères communs à certains individus), par grossissement (de traits spécifiques, sociaux ou moraux, comme chez Zola ou Molière), par symbolisation (d'une idée, d'une condition, comme chez Voltaire, ou dans les épopées et les contes) ou par leur comportement (qui, bien que singulier, est universellement accepté, comme Ulysse,

Othello, Tartuffe, Hamlet, Mr Hulot) et que sa complexité (ou sa simplicité, pour Manon) permet différentes interprétations dans la postérité (Phèdre, Julien Sorel).

Techniquement, de nombreuses histoires s'écrivent en ayant déjà les personnages, certes créés en fonction d'un « univers » mais pas forcément de l'histoire racontée. C'est surtout le cas des séries télévisées et d'animation ainsi que des films de franchise de type Super Héros mais aussi, à l'opposé, des romans plus ou moins autobiographiques.

Il y a généralement un principe de **diversité** (les personnages ne se ressemblent pas tous, ils sont « caractérisés ») et de **mouvement** (de rencontres, de croisement, de personnages qui sortent de leur bulle) dans les histoires. La rencontre de deux personnages qui s'opposent est toujours porteuse (de conflit potentiel, de contraste humoristique, de spectre d'identification plus large). Le cinéma en a fait une recette universelle dans tous les genres depuis longtemps.

L'**introduction** (entrée en scène au théâtre) d'un personnage dans un récit mérite d'être réfléchi et digne de celui-ci.

La capacité d'**empathie** que génère un personnage (celle de nous communiquer ce qu'il ressent) va jouer un grand rôle, même si ce personnage ne nous ressemble pas du tout. L'empathie est un a priori humain (« je sais ce qui est nécessaire pour autrui à la lumière de ce qui l'est pour moi »). Mais on peut aussi dire que le « capital sympathie » s'épuise alors que l'empathie se gagne au jeu (de l'écriture, de l'interprétation). C'est en tout cas la façon la plus immersive de raconter une histoire.

Pour susciter plus d'empathie, le plus souvent on se plaint ou l'on se pose en **victime** (parce qu'on a de l'empathie pour ceux qui souffrent, qui s'égarent). Mais il faut aussi un fond d'universalité (être attachant). Même un personnage à priori antipathique peut être attachant, l'important va alors généralement être sa capacité à évoluer. L'**effet de rebond** peut aussi être une astuce pour faire aimer un personnage en se servant d'un autre plus ouvertement sympathique, qui apprécie ce personnage (parfois pour des raisons absurdes ou improbables mais ça marche quand même) ou en prend soin. Il y a nécessairement une forme de chantage affectif dans la recherche de l'empathie. Et, à trop en faire, on prend le risque de perdre l'empathie astucieusement gagnée (parce qu'on aura joué trop gros).

Pour Nicolas Dufresne, cette empathie ne naît que si le personnage atteint la complexité et la profondeur d'un véritable être humain, avec ses traits et ses contradictions, que le personnage soit lui-même humain ou non. Mais ce n'est pas certain.

La théorie de *vallée dérangeante* ou *vallée de l'étrange* (**uncanny valley**, terme avancé en 1970 par Mori Masahiro, scientifique japonais né en 1927) qui vient de la robotique est parfois brandie à propos du réalisme des personnages. Selon cette théorie, lorsqu'un robot (ici un personnage) est suffisamment non-humain pour être immédiatement identifiée comme un robot (personnage), un être humain s'attacherait

à ses aspects humains et aurait une certaine empathie pour ce robot (personnage) mais lorsque le robot a une apparence qui se rapproche davantage d'un humain (tout en ne l'étant pas) il se mettrait à provoquer une sensation d'étrangeté, souvent représentée par un creux dans une courbe (où l'axe vertical serait l'empathie envers le robot/personnage et l'axe horizontal son degré de réalisme). Cependant, aucune étude sérieuse ne montre que cet effet existe vraiment.

En 1955, l'écrivain anglais Edward Morgan Forster (1879-1970) distinguait des personnages **plats** (prévisibles et figés) des personnages **ronds** (dotés d'une épaisseur psychologique).

Ailleurs, on va trouver trois catégories de personnages : **prétexte** (à peine existant), **pion** (utilisé) ou **personne** (sujet agissant) qui recoupe la distinction de distribution : figurants, seconds rôles, rôle principal.

D'ailleurs, les **personnages secondaires**, en étant plus ordinaires, sont finalement souvent plus proches de nous (on s'identifie plus facilement à eux qu'au héros).

Le scénariste américain Scott Myers (né en 1959, plus connu pour ses conseils que pour ses scénarios) utilise, pour parler des personnages, le symbole de **Trouver les animaux**. Ces animaux peuvent être domestiques ou sauvages. Les personnages « domestiques » sont alors ceux qui se comportent comme le lecteur/spectateur s'y attend, et les « sauvages » vont davantage surprendre ou choquer, ils sont moins prévisibles. Ces animaux-personnages sont vivants, biologiques et intuitifs et portent des archétypes (le renard est rusé, le corbeau de mauvaise augure, le lion paresseux, le hibou sage). Dans les mythes et les rêves, les animaux sont souvent des guides.

Il y a d'ailleurs des metteurs en scène qui distribuent aux acteurs, avec leur rôle, un animal auquel l'acteur peut se référer pour interpréter son rôle. (On trouve un clin d'œil à cette technique dans la dernière saison de la série *Jane the Virgin*.)

Remontons dans le temps et rappelons d'abord cette théorie très datée :

- **Le protagoniste** souhaite atteindre l'objectif.
- **L'adjuvant** l'aide dans la réalisation de ce souhait.
- **L'antagoniste** tente d'empêcher qu'il se réalise.
- **Le destinataire** confie la mission au protagoniste. Il est par ailleurs le garant du système de valeurs propre au récit (le juge dans une histoire policière, le parrain dans une histoire mafieuse).
- **Le destinataire** est quant à lui celui qui bénéficiera de l'objectif, une fois atteint. La princesse, par exemple.

Vladimir Propp (1895-1970) dont nous reparlerons, distinguait **7 catégories des personnages** :

- L'agresseur ou le méchant (qui produit le méfait).
- Le donateur (qui confie l'auxiliaire magique, symbolique ou matériel).
- L'auxiliaire (qui peut être universel et accomplir toutes les fonctions, comme un cheval, ou partiel mais avec plusieurs fonctions, comme la fée, le génie du conte

oriental, l'anneau magique, ou encore plus spécifique avec une seule fonction, comme l'épée ou le violon qui joue tout seul).

- La princesse ou son père (l'objet de la quête qui mobilise le héros).
- L'expéditeur (qui mandate le héros et désigne l'objet de la quête).
- Le héros (ou l'héroïne).
- Le faux héros (quelqu'un qui a des prétentions mensongères à la victoire, essaie de se faire passer pour le héros alors que celui-ci n'est pas encore revenu de sa quête).

Scott Myers distingue aussi **5 fonctions de personnages clés** dans les films (principalement hollywoodiens) mais pas les mêmes :

- Les **protagonistes** (la plupart du temps le personnage central, c'est son but, son parcours qui est la colonne vertébrale de l'intrigue). Le héros doit partir du plus loin possible et avoir des obstacles qui viennent de l'extérieur. S'il les franchit, c'est grâce à lui, s'il ne les franchit pas c'est de la faute aux obstacles. L'enthousiasme est nécessaire aux protagonistes au premier acte. L'enthousiasme se confronte à la réalité au deuxième acte. Dans le troisième acte, les protagonistes ont avancé d'une case : ils ont acquis de l'expérience.

- Le ou les **adversaires** (il s'oppose, agit contre ou en sens inverse des protagonistes). En général leur but est du même ordre que celui des protagonistes mais pas avec la même intention. Hitchcock (1899-1980) disait *Plus réussi sera le méchant, meilleur sera le film*. Mais il a divisé « le » méchant de *North by Northwest* (1959) en trois personnages (l'hypocrite joué par James Mason, le sinistre secrétaire et le brutal homme de main) pour les rendre plus crédibles qu'un seul qui aurait combiner tout ces traits. On peut faire une distinction entre les **ennemis** (qui veulent la mort du héros) et les **adversaires** (qui ont le même but que lui mais veulent l'atteindre à sa place). En général, **l'ennemi est intérieur**. Quand on raconte une histoire on fait croire qu'il est en face, étranger, mais ça ne sert qu'à révéler nos tourments internes (voir, par exemple, *Apocalypse now*, ou les livres de Marcel Aymé, 1902-1967, qui jouait à souhait des oppositions entre personnages ordinaires ainsi que du conflit interne). À ce propos, Thomas Bidegain a une très bonne expression, il demande *Qu'est-ce qu'on fait avec la bête ?* Quand nos pulsions ne sont pas contrôlées, ça finit mal. Joseph Campbell (1904-1987) parlait quant à lui de *dragon intérieur* (brute interne qui peut se révéler dans un personnage). L'ennemi intérieur c'est *le côté obscur de la force*, c'est *Je suis ton père* (donc, un peu en toi).

- Le ou les **attracteurs** (allié au développement émotionnel des protagonistes).
- Le ou les **mentors/guides/conseillers** (allié au développement de penser et d'agir des protagonistes).
- Le ou les **farceurs** (souvent un acolyte, il teste la volonté des protagonistes, ni allié ni ennemi ou basculant de l'un à l'autre).

Ensuite, Myers voit **20 types de caractères de personnage**, un peu comme les catégories de personnages dans les jeux de rôles :

- **Accro** (surtout au pouvoir, souvent dû à des blessures passées, enjeu de conflit interne, d'autodestruction, l'action prend le pouvoir sur le personnage qui peut ainsi faire ce qu'il ne veut pas faire, bon moyen de casser une logique trop utile).

- **Avocat** (capacité d'*empowerment*, de parler pour les plus démunis, a besoin d'ennemis, fait résonner l'espoir qu'il existe des gens biens et des choses justes).
- **Ange** (avec ou sans pouvoir, bon ou mauvais, protéger ou satisfaire un vœu comme les génies, peut faire contrepoint aux machinations d'un vilain).
- **Artiste** (voit le monde différemment, s'immerge dans la création, vit en marge).
- **Brute/tyran** (c'est quelqu'un à détester, qui crée un contraste avec les gentils, génère les conflits qui sont la clé du drame). Rappelons le *dragon* de Campbell (brute intérieure qui peut se révéler dans un personnage).
- **Clown** (peut n'être que visuel, créer de la confusion, du chaos ou des révélations quand il y a un fond de vérité dans la plaisanterie, c'est un personnage dont on rit, qui nous fait rire, qui se moque de nous ou qui nous fait peur - mais alors ce n'est plus la même fonction).
- **Compagnon** (c'est *Chewbacca* ou *Timon et Tumba*, souvent clown aussi, ou alter ego, il aide le héros, le complète, crée un lien fort, divertit le spectateur et enrichit l'histoire).
- **Destructeur** (brute plus radicale que le tyran, dans le genre monstres ou gros gros méchants obéissant à leurs règles strictes, par exemple, l'Empereur dans *Star Wars*).
- **Femme fatale** (encore là ?, peut-être intéressant du point de vue des représentations hollywoodiennes, c'est la tentatrice qui rend la sexualité ou le plaisir dangereux pour le personnage, mais alors pourquoi ne pas simplement l'inclure dans la catégorie joueur ou accro ?)
- **Joueur** (prend des risques mais pas par addiction, comme dans le sport, a de l'instinct, souvent loup solitaire, parfois en équipe, bon ou méchant).
- **Soigneur** (médecin, conseiller, personnage sachant auquel on fait confiance, parfois insensible, portant le masque du professionnalisme, il permet d'explorer les racines du désir de soigner et la complexité de la relation d'aide).
- **Innocent** (enfant ou adulte à la vie protégée, inconscient, parfois extraterrestre comme *E.T.*, sympathique, outsider, quelqu'un pour qui on a peur et dont on devient témoin de l'apprentissage, a parfois des pouvoirs magiques, il y a aussi des méchants innocents)
- **Solitaire** (mystérieux, personnage dont on est curieux, comme *Yoda*, ou qui se retrouve seul, on veut le rendre moins seul, auquel il est facile de s'identifier car on est tous seuls, les effets de ses caractéristiques sont accentués par la solitude, plus séduisant parce que solitaire, ennemi silencieux ou invisible, façon sniper, ou sage reclus, Clint Eastwood en a beaucoup joué)
- **Martyre** (dont l'étymologie en grec se rapproche de témoin)
- **Orphelin** (sensé être sympathique mais caricatural et souvent une commodité d'écriture, particulièrement en jeunesse, personnage qui a un but – recomposer une famille, trouver ses parents, savoir qui il est, comme *Harry Potter*, *Bambi*, *Moogli*, *Babe*, *Superman*, *Spiderman*, *Luke et Rey Skywalker*)
- **Prostitué** (personnage auquel on se compare, combien est-on prêt à se vendre pour parvenir à ses fins ?)
- **Rebelle** (grande identification encore, tout le monde aime ne pas être d'accord)
- **Débutant** (outsider qui ne connaît pas les règles, demi-innocent ou innocent entraîné, motivé mais qui a besoin d'aide, on apprend en même temps que lui, un

personnage expérimenté peut se retrouver banni ou en dehors de sa zone de confort et redevenu un débutant)

- **Visionnaire** (mélange d'artiste et de sage)

- **Guerrier** (professionnel appelé à la rescousse, vieux dans son dernier combat, parfois une combativité nouvelle liée à la découverte de pouvoirs, d'un entraînement, d'une revanche à prendre, parfois un groupe de guerriers, Myers propose trois questions pour bien définir un guerrier : contre qui ? comment ? pourquoi ?).

Si un personnage nous semble plat, ou si l'on sent qu'on n'a trop d'explications encombrantes dans l'histoire, on peut essayer de lui ajouter un de ces 20 aspects et voir ce que ça dirait davantage de lui.

C'est ce qui est fait, par exemple, dans la saison 2 de la série *Stranger Things* des frères Duffer (2017), ils utilisent le côté artistique de Will, un adolescent qui dessine, une sorte de rôle principal absent (dans la saison 1 il est prisonnier, dans la 2 il est possédé). Pour éviter qu'il explique trop, ils le font dessiner (ils ont ajouté « artiste » à sa définition) et les autres personnages interprètent ses dessins pour trouver des solutions. Les hobbies, manies et « jardins secrets » de personnages sont des implants généralement efficaces pour rendre crédible des scènes ultérieures. François Truffaut enrichissait ses personnages d'idées fixes.

Bien souvent, les **équipes** de personnages, particulièrement fréquentes dans les récits d'action, sont composées en piochant dans ces catégories supposées complémentaires. Et l'on a régulièrement affaire à des opposition de clans : déjà dans la Bible (Caïn et Abel, Isaac et Ismaël, Jacob et Isaïe), puis entre Capulet et Montaigu chez William Shakespeare, ou encore dans *À l'est d'Eden* de John Steinbeck (1902-1968), *Giant* adapté au cinéma par Georges Stevens (avec Elizabeth Taylor, Rock Hudson et James Dean), ou bien sûr dans la série *Dallas*.

On a aussi un éventail de personnages dans le récit **choral** (ou mosaïque) comme c'est très souvent le cas aujourd'hui dans les séries TV qui puisent leurs rebondissements narratifs dans la diversité des personnages et des relations entre eux. De célèbres romans ont utilisé ce procédé, par exemple *Le sursis* (1945) de Jean-Paul Sartre, et tant d'autres depuis.

Les **duos** sont, de même, généralement pensés de façon complémentaire, à partir de deux personnages plus ou moins contrastés, ce qui permet soit une répartition des tâches à accomplir soit une récurrence de leurs différences de raisonnements et désaccords (particulièrement utile dans la comédie).

On parle de **syndrome de la Schtroumpchette** lorsque l'histoire s'appuie sur un groupe de personnages masculins (amis, collègues, aventuriers, etc) accompagnés d'un seul personnage féminin, en général défini de manière stéréotypée et qui n'existe qu'en référence au groupe masculin. (Voir aussi, plus loin, le test de Bechdel-Wallace)

Autres credo hollywoodiens :

- ***Le pouvoir héroïque est indivisible.***

Le héros peut se faire aider pour réussir mais il reste l'unique héros de l'histoire.

- Le protagoniste principal doit être sympathique.

Il doit probablement être suffisamment captivant, intrigant, émouvant, surtout pour que le lecteur du script ait envie de continuer à lire. Mais pas forcément sympathique. Pensons à *Taxi Driver* (1976) de Martin Scorsese (né en 1942) qui nous fait aimer un personnage détestable (en grande partie grâce au talent de Robert de Niro).

- Il ne doit pas changer de but au cours de l'histoire.

Il est censé y avoir une relation étroite entre ses motivations, son but, ses actions qui révèlent progressivement qui il est. Ses besoins, opinions et comportements vont générer les conflits nécessaires. En donnant un but aux protagonistes, on procure une fin à l'histoire et une aide pour la construire. L'intrigue se résume souvent à ça, un personnage commence ici et finit là. S'ils ont un but, ça les aide à être actifs (pour tenter d'atteindre ce but) parce que, justement...

- Il ne faut pas que le personnage principal soit passif.

(Idée aussi très répandue dans l'édition jeunesse.) Mais lorsqu'on veut se rapprocher de la vraie vie, on est bien obligé d'admettre que les humains sont au moins aussi souvent passifs qu'actifs.

Les théoriciens n'aiment tellement pas les personnages passifs qu'Yves Lavandier se doit de trouver des justifications à celui de *Casablanca* (le célèbre film américain de Michael Curtiz adapté, par quatre scénaristes, d'une pièce de théâtre non représentée à l'époque dont les droits venaient d'être achetés par Warner Bros en 1942). Rick (joué par Humphrey Bogart) ne donne pas l'impression d'être très actif même si l'on peut constater le manque de sens de sa nouvelle vie. Lavandier pense qu'il est *réactif*, que son objectif est de ne pas s'impliquer. Il dit que Rick se bat pour rester neutre, politiquement et émotionnellement. Le plus gros obstacle sur la route de cet objectif est l'amour qu'il éprouve toujours pour Ilsa et la tentation qu'elle incarne. Une autre tentation (donc, un autre obstacle) est la noble cause incarnée par Laszlo. Cet objectif de rester neutre engendrerait la réaction plutôt que l'action. Mais toute action n'est-elle pas une réaction ? Ou Lavandier n'aurait-il pas trouvé, à la lecture du script de *Casablanca* avant l'existence du film, que ce personnage pourtant si attachant était trop mou ? Et que dire, par exemple, du personnage joué par Bill Murray dans *Lost in Translation* (2003) de Sophia Coppola (née en 1971) drôle et touchant de passivité ? Peut-être peut-on dire que ces personnages sont sans « but » mais avec un fort besoin.

Il est, en effet, important de différencier **but** (qui ne dit rien de la motivation profonde) ou volonté (un peu plus consciente) et **besoin** (qui peut mener à différents buts) ou désir (plus caché, davantage relié à la réelle motivation et qui peut se révéler au personnage pendant l'histoire ou simplement sous forme d'ironie dramatique entre l'auteur et le public). Bien souvent, **le personnage veut quelque chose mais a besoin d'autre chose**. Il convient donc de se méfier du conseil de garder un seul et même but aux protagonistes. Allons plutôt chercher dans les profondeurs des personnages leurs désirs et leurs besoins et comment ça se traduit, ce qui peut nous informer sur leur parcours et leur destin.

Généralement, le premier but est matériel ou concret (sportif, écologique, symbolique, familial, professionnel) et se transforme en un désir plus noble (ou le dévoile). Il est extrêmement rare que ce soit l'inverse (sauf pour les « méchants »).

Exemples donnés par Scott Myers :

Dans *Groundhog Day* (*Un jour sans fin*, film américain d'Harold Ramis en 1993), le but de Phil (joué par Bill Murray) est d'arrêter de vivre le même jour, le désir qui émerge est de devenir une meilleure personne pour lui et les autres.

Dans *Tootsie* (film américain de Sydney Pollack en 1983), le but de Michaël (joué par Dustin Hoffman) est de venger sa copine et prouver qu'il peut tout jouer et le désir qui émerge est celui d'être un meilleur homme en tant que femme.

Thomas Bidegain, quant à lui, explique qu'un personnage DOIT avoir un **objectif clair** mais DOIT **changer de but au cours de l'histoire** sinon il a l'air d'un gros débile. Et c'est souvent en s'appliquant à atteindre le deuxième objectif (après avoir confronté le premier à la réalité) qu'il parvient aussi à atteindre le premier.

Quelques **exemples de buts** plus ou moins « volontaires » : la pulsion irrépressible, la conquête (de territoire ou d'une personne, d'un groupe, d'un peuple), la preuve d'amour inconditionnel, la soif de vérité, de justice, de pouvoir, d'argent, de réussite sociale, le besoin d'absolu ou de paix, le rêve d'indépendance, de plus grande liberté, un message de révolte, sortir de la détresse (solitude ou addiction), la recherche d'un idéal (combler un vide), la prise de conscience morale ou politique, le retour aux sources ou à une innocence, la mission imposée à accomplir, l'évasion (de prison, d'un endroit cauchemardesque), survivre face au danger de mort (généralement considéré comme le but le plus porteur d'empathie du public).

Mentionnons ici le célèbre scénariste Charlie Kaufman (né en 1958, *Dans la peau de John Malkovitch*, *Adaptation*, *Eternal sunshine of a spotless mind*, *Anomalisa*) qui s'est appliqué à jouer avec la définition d'un personnage quasiment dans tout ce qu'il a pu écrire. Ou, moins célèbre, ce court-métrage du jeune Frederick Tremblay dans lequel des poupées en stop motion font du stop motion de poupées <https://vimeo.com/326391429>

En accompagnant des étudiants dans leurs créations narratives, ce qui m'a semblé manquer le plus souvent était les **liens tissés entre les personnages**, un minimum de **sympathie universelle** de certains personnages principaux, des **attitudes** traduisant effectivement la personnalité des personnages, l'**action qui parle d'elle-même** et la fantaisie, ou la poésie, disons les **débordements** oniriques ou fantasques auxquels les personnages peuvent avoir droit comme tout un chacun et qui font souvent l'originalité d'un récit.

Pour un panorama assez conséquent, qui peut probablement donner des idées et surtout montrer les métamorphoses au fil des siècles de figures littéraires célèbres, on consultera le *Dictionnaire des personnages* (littéraires et dramatiques) de Laffont-Bonpiani.

Annexe : Besoins, émotions, sentiments et défauts utiles

Besoins du lecteur/spectateur dans lesquels les personnages sont le plus déterminant : ressentir, croire, apprendre, agir.

Liste des émotions (passagères) ou sentiments (plus profonds) qu'un personnage peut provoquer chez le lecteur/spectateur :

Les 6 ou 8 axes d'émotions (ça vaut ce que ça vaut mais ça peut aider) sont souvent représentés sur un cercle. Il s'agit de :

- Joie, rêve, sérénité, calme.
- Tristesse, jusqu'au désespoir.
- Peur, jusqu'à la frayeur.
- Colère, agacement.
- Surprise, étonnement.
- Dégoût, honte, remords, déception, mépris (cet axe apparaît davantage dans les publications françaises).
- Confiance, admiration, amour (celui-ci dans les publications anglo-saxonnes).
- Intérêt, vigilance, curiosité, anticipation, excitation (ce dernier est le moins repris).

Il en existe plusieurs versions, voir sur Internet.

Mais, notez : seulement 2 axes positifs, 2 plus ou moins neutres (surprise et intérêt), et 4 négatifs (tristesse, peur, colère, dégoût) alors que l'on pourrait envisager un modèle plus équilibré, avec autant d'émotions positives que d'émotions négatives. Est-ce que l'être humain est censé ressentir plus souvent ou plus intensément de façon négative ? En tout cas, selon Kenneth Burke (1897-1993), l'homme est l'inventeur du négatif (qui fut d'abord un négatif normatif ou éducatif façon « ne fais pas ça »). Henri Bergson (1859-1941) observa aussi que, quand nous essayons d'avoir une « idée de néant », nous imaginons un trou, une tâche noire, que quelque chose a été supprimé, nous avons une « idée de non ».

Pour le neurologue portugais Antonio Damasio (né en 1944), les émotions appartiennent au corps et provoquent une série d'altérations chimiques et organiques déterminées. Les sentiments arrivent après les émotions et ont une relation plus profonde avec les pensées. Face à une nouveauté, la réponse émotionnelle est plus intense.

Les émotions positives ont tendance à s'atténuer lorsqu'elles se répètent, à chaque fois moins intenses, jusqu'à ce qu'elles finissent par disparaître. Par contre, les négatives ont tendance à davantage se maintenir. L'impact qu'elles produisent peut ainsi durer plusieurs années. Ces émotions restent présentes bien que la situation ait déjà disparu.

La *loi de la fermeture* (selon Nico Frijda, psychologue hollandais, 1927-2015) dit que les émotions ont tendance à forger une idée absolutiste de la réalité. Lorsque l'intensité de l'émotion est très grande, tout s'analyse comme étant blanc ou noir (on n'est plus capable de voir l'ensemble et les nuances du problème).

La conception de nos différentes émotions n'est ni universelle ni intemporelle et la différence entre émotion, sensation et sentiment n'est pas toujours établie (les anglosaxons par exemple ont tendance à insérer l'amour dans le cercle des émotions). L'émotion semble se situer entre perception, évaluation (jugement), communication et motivation (surtout pour celles qui incitent à agir comme la peur ou la colère). Elle a aussi un rôle dans la mémorisation (particulièrement exacerbé dans le stress post-traumatique).

Liste de défauts utiles pour construire un personnage

(La variété des défauts n'est pas moins admirable que la similitude des vertus. Marcel Proust dans À l'ombre des jeunes filles en fleurs)

Abrupt/franc/trop direct

Pinailleur/pointilleux/maniaque/tatillon

Intolérant/dogmatique/psychorigide

Accro/obsessionnel

Nonchalant/amorphe/mou

Anxieux/impatient/impulsif/nerveux/agité/hyperactif/stressé

Conventionnel/formaliste/cérémonieux/manié

Arrogant/prétentieux/mégalo/méprisant

Autoritaire/strict/castrateur/censeur

Docile/soumis

Faible/malade/estropié

Frêle/fragile/maigrichon

Mesquin/avare

Bavard

Résigné/blasé/négatif/aigri/défaitiste

Cassant/caustique/irrespectueux/insolent

Boudeur/capricieux

Brusque/agressif/brutal/méchant/cruel

Secret/dissimulateur/menteur/mythomane

Versatile/changeant/lunatique/instable

Intéressé/arriviste/calculateur/fourbe/manipulateur

Méfiant/catastrophiste/peureux/phobique

Colérique/gueulard

Complexé/fuyant

Compliqué/prise de tête

Incertain/hésitant/indécis/pas sûr de soi

Riche

Pauvre

Aux goût de luxe/guindé

Dépensier/ruiné

Débordé/désorganisé/bordélique/brouillon

Laxiste/paresseux

Distrait/étourdi/confus/drogué

Léger/imprudent/négligent/désinvolte/irresponsable
Mal voyant/aveugle
Sourd
Insensible/individualiste/égoцентриque/égoïste
Émotif/trop sensible
Envahissant/excessif
Envieux/jaloux
Superficiel/incompétent/limité/idiot/médiocre
Familier/sans gêne/grossier/mal élevé
Ordinaire/lisse/insignifiant/influénçable/suiveur
Vulgaire/voyant/mal habillé/bryant (tics, bruits de bouche)
Fantasque/foufou
Désobéissant/frondeur/rebelle
Hypocrite/médisant/sournois
Immature/enfantin
Inculte/ignorant
Indiscret/espion/fouineur
Introverti/timide/asocial/solitaire/renfermé/mutique
Bafouilleur/bègue/inaudible ou incompréhensible
Muet
Lent
Lourd
Petit
Macho/misogyne
Maladroit
Obstiné/têtu/
Obtus/fermé/jugeant/réac
Rustique/plouc
Citadin
Intello/hors-sol
Intelligent/comprend trop vite
Plaintif/râleur
Planqué
Procrastinateur
Raciste
Rancunier/revanchard/mauvais perdant
Mal dans sa peau
Rétrograde/ringard
Tête en l'air/oublieux
Routinier/répétitif
Susceptible/soupçonneux/parano
Triste/mélancolique/dépressif
Naïf/trop gentil

3- Au-delà des personnages - Encore quelques définitions

Idée motrice, de base, de départ

Un projet (hors commande d'un tiers) est issu d'une idée de base qui peut être de l'ordre du message, de l'ambiance, de personnages qui s'imposent à nous, de comptes à régler avec la société ou soi-même, de quelque chose qui va pousser l'auteur et lui fournir l'énergie de mener à bien son projet. Pour certains, elle est simplement l'association d'une problématique (par exemple la jalousie, le courage, la révolte, la pureté, la solidarité, le souvenir, le mensonge, le pouvoir, le doute, le devoir) et d'une métaphore qui lui permet de s'illustrer. D'ailleurs, le bouche-à-oreille menant au succès d'un film, d'une série ou d'un livre, passe souvent par le simple énoncé du thème ou de la problématique, du « de quoi ça parle » plus que de l'intrigue en elle-même. Mais si le premier public n'y a pas été sensible (amusé, ému, surpris, intéressé) à la vision ou à la lecture, il y a peu de chance qu'il ait envie de recommander l'œuvre en question.

Tous les thèmes ayant déjà été traités, la consultation de guides et dictionnaires de thèmes peut probablement aider un débutant à naviguer rapidement parmi eux et à cibler ses lectures et visionnages sans se sentir écrasé face aux œuvres complètes et filmographies à rallonges qui l'ont précédé et lui sont conseillées.

Cette idée motrice peut être construite, charpentée dès le départ ou, au contraire, en partie inconsciente et se révéler en cours de la réalisation, voire après-coup. L'auteur aura en général à la dégager pour vendre son projet (à un éditeur, un producteur) et le promouvoir ensuite (à la presse). Bien définir l'idée de base est particulièrement nécessaire à une production audiovisuelle où tout le monde (et surtout le tandem scénariste-réalisateur) doit être en accord. D'ailleurs, un scénario écrit dans son coin par un scénariste non réalisateur n'a que très peu de chances d'être produit, surtout en France.

Pour Ken Loach, *les histoires qui fonctionnent le mieux sont celles qui semblent relativement anodines mais qui ont de grandes conséquences. Un petit caillou qui fait beaucoup de vagues.*

L'idée de départ peut par exemple être une scène, un début, un son ou une image, comme une graine qui va se développer ou comme une pyramide qui pousserait, engendrant d'autres idées pour la soutenir, ou comme une colonne vertébrale, pas forcément apparente.

Il faut épanouir l'idée de départ avec d'autres. Un tronc a besoin de branches. Olivier Cadiot parle (dans *Histoire de la littérature récente*, 2016) de taille horticole *en gardant la ligne de la branche principale* et en admettant ses erreurs (les branches mortes). Il parle aussi d'idées comme des *corps que vous ne connaissez pas encore* auquel il faut *trouver une voix qui sera toujours trop quelque chose* si l'on ne trouve pas la bonne *distance*. Roland Barthes parlait quant à lui d'*ensemencement*, comme

celui d'une graine qui germe dans le cerveau de celui qui l'a eue. Pour François Truffaut, on laisse l'idée *entrer dans la tête, grandir et se développer*, on prend des notes, jusqu'à se sentir suffisamment *envahi* pour commencer à travailler. Pour Olivier Cadiot, *avoir l'idée, c'est vivre avec*. Voir aussi les divers conseils d'écrivains et de scénaristes au chapitre 5.

Comment savoir si une idée est « bonne » ? Pour certains, la notion de combiner deux idées généralement opposées ou deux notions d'origines très différentes fait l'intérêt d'une idée de départ, créant un contraste, une nouvelle combinaison ou un déséquilibre relevé ou créé, une dynamique qui implique une nouvelle vision des choses. C'est, par exemple, l'idée du film de Chris Columbus *Stepmom* (*Ma meilleure ennemie*, 1998) et de tonnes de films se contentant de rassembler deux personnages « que tout oppose ». Mais parfois, il n'y a rien de tout ça, comme pour le film de Noah Baumbach *Marriage story* (2019), juste un thème et un désir (mot qui revient très souvent chez les auteurs) de le traiter. Une idée est en effet quelque chose qui va faire écrire donc qui doit procurer du plaisir, de la joie à son auteur. D'où, aussi, la peur de s'enfermer dans une idée simplement parce qu'elle est séduisante.

D'autres auteurs vont plutôt parler de résoudre un problème (un problème donné, comme une adaptation ; un problème trouvé quand on observe que quelque chose manque, qu'il y a quelque chose à faire, un concept à utiliser ; ou un problème qu'on crée soi-même). Eric Rochant (né en 1961) préconise d'essayer de développer les idées avant de se décider si elles sont bonnes ou pas en commençant pas toutes les accepter, façon brainstorming, comme lorsqu'on cuisine en essayant divers ingrédients pour voir le goût que ça donne. Par exemple, dans la série *Le Bureau des légendes*, il n'aimait pas l'idée que le personnage mente par amour mais a réussi à accepter cette idée convenue en rattachant l'objet de cet amour à un enjeu politique international.

Pour juger de la qualité d'une histoire, Thomas Bidegain propose de se poser ces trois questions : Qu'est-ce que ça dit du monde ? Est-ce que ça produit des images ? Est-ce que j'ai déjà vu ces images ?

Attention, comme il le dit aussi, à l'idée que pour qu'une histoire ait un intérêt, il faudrait qu'elle soit « exceptionnelle » (notion très liée à l'éventuelle médiocrité de l'observateur qui décide de ce qui est ou n'est pas exceptionnel). On remplacera donc avantageusement, encore une fois, cette idée par celle de « particulier » (singulier qui tend à l'universel). Pour lui, une histoire est une boîte (car elle doit avoir une structure, un cadre) et tous les éléments la composant doivent tomber dans cette boîte, pas à côté. Si tout y est possible, plus rien n'a d'intérêt. On cherchera donc plutôt à fermer les portes de la boîte/pièce qu'à les ouvrir.

On entend souvent le conseil de « parler de quelque chose qui vous tient à cœur » mais les auteurs n'auraient pas beaucoup de sujets si c'était le cas, ni les scénaristes de travail. Il s'agit plutôt de prendre à cœur la chose dont on a envie de parler. Citons encore une fois Olivier Cadiot : *Si vous n'avez qu'une seule idée [...] balancez sur elle une grenade à fragmentation. Explotez-moi cette idée en millions de morceaux [...] puis passez un demi-siècle à regarder ces petits morceaux [...] Vous m'en direz des nouvelles.*

Mais il convient de souligner en parallèle, au-delà de « l'idée », la grande importance du travail d'**écriture**. Plus que l'idée, le bon déroulement de l'histoire, le caractère d'un personnage principal ou les surprises de la fin, c'est bien souvent l'ambiance, l'atmosphère d'une œuvre dont on se souvient surtout, qui nous marque, voire nous hante. Même si c'est l'histoire racontée qui va en permettre la production ou la publication, le succès, le remake... Par exemple, le court-métrage *La jetée* de Chris Marker (alias Christian Bouche-Villeneuve, 1921-2012) sorti en 1962, a internationalement inspiré des cinéastes (et un clip de David Bowie) avant de faire l'objet du remake de Terry Gilliam *L'armée des 12 singes*, en 1995. Si son histoire en boucle est astucieuse, c'est surtout l'ambiance qui s'en dégage qui a marqué les esprits.

En école de cinéma, on étudie souvent le film de Mike Nichols *Le Lauréat* (1967, adaptation du roman autobiographique que Charles Webb a publié à l'âge de 24 ans) et de la forme/motif/métaphore de l'aquarium qu'il utilise. Cette forme (à part qu'on lui offre une tenue d'homme-grenouille au début du roman) n'est pas celle du livre, où le personnage est davantage perdu, alcoolique, indécis et immature, au bord de la catastrophe plutôt qu'enfermé dans un bocal, mais c'est une excellente interprétation de cette œuvre (avec l'ajout du gag *scotch/bourbon* et la course après le bus à Berkeley, ainsi que la musique de Simon & Garfunkel). Dans le film, il ne vend pas sa voiture, parce que c'est plus glamour de le faire conduire pour repartir à la poursuite d'Elaine et de le faire tomber en panne d'essence et arriver après la célébration (alors qu'il arrive juste avant dans le livre) du mariage (ce qui permet aussi d'ajouter la réplique symbolique *It's too late ! Not for me !* entre la mère et la fille), célébration aussi montrée dans un bocal/aquarium. Notons à propos de la fin, une fois n'est pas coutume à Hollywood, que le film parvient, par le jeu des acteurs (leurs regards) à préserver l'incertitude de la fin du roman qui reste libre à interprétation. Selon que l'on soit pessimiste ou optimiste.

Certains auteurs parlent de nécessité, d'autres de destin, de devoir, de plaisir... La question du **but de l'auteur** se pose quoi qu'il en soit, à chacun. Où veut-on en venir et avec quels outils ? Comme dans toute création. Le credo qu'il faille se demander « pourquoi » on veut raconter cette histoire avant de se demander « comment » n'est pas nécessairement pertinent. Il peut pousser à l'abstraction et à la procrastination. Le « pourquoi » ne semble pas forcément à distinguer du « comment ».

L'auteur a bien souvent à l'esprit des **valeurs** qu'il veut mettre en avant ou critiquer, questionner. C'est parfois en montrant des choses à l'opposé de ces valeurs, ou des personnages se débattant avec ces valeurs qu'elles apparaissent. Mais cette injonction à porter ou critiquer des valeurs est assez normative. On retrouve toujours les mêmes messages de tolérance, d'acceptation... parfois faciles.

Il y a inévitablement un équilibre à trouver entre cohérence et innovation, entre l'empathie pour soi-même et ses idées et celle pour le public auquel on s'adresse.

Intention/note d'intention

La note d'intention est un document d'une à trois pages présentant les intentions d'une création audiovisuelle (même si elle tend, hélas, à se développer dans d'autres

secteurs). L'auteur (on fait souvent semblant qu'il soit unique) doit y expliquer pourquoi il a écrit ou souhaite écrire sur un thème ou une problématique, en quoi ceci lui tient vraiment à cœur (on y demande donc une forme de sincérité hypocrite le reliant à l'histoire racontée), et pourquoi il est important d'écrire ce film ou cette série aujourd'hui (même si la note d'intention est souvent écrite alors qu'au moins une première version du scénario existe). Elle commence généralement par l'origine du projet. Il est aussi convenu d'y glisser des références en les reliant au projet (en expliquant comment on ne va pas refaire quelque chose de déjà fait). Cette note d'intention va souvent servir de filtre à la lecture des autres éléments d'un projet et les décideurs vont généralement chercher à voir si « l'intention » se retrouve dans le reste.

Personnages parfois déjà en tête, envie de traiter d'une situation (politique, sociale, historique, familiale), premiers fils narratifs venant à l'esprit, idées vagues ou précises d'une ambiance, d'une innovation pas forcément si nouvelle, d'un style, d'un genre, d'un point de vue, chacun a des envies, des prédispositions ou des objectifs à atteindre qui demandent à être questionner. Quelle est la part de clichés ? Faut-il nécessairement s'en défaire ? Quelle richesse tirer d'un mélange des genres ? Comment faire passer des idées sans les asséner (certains disent « en contrebande ») ? Quel équilibre choisir entre actions et paroles ou descriptions et actions ?

L'auteur a en tête des limites, parfois des marchés, un parcours personnel, une carrière même future ou imaginaire, une ambition, souvent déjà un mode de vie. On peut espérer vivre de l'écriture ou être sans illusion, on peut avoir des modèles forts, des idoles, parfois d'une autre époque, viser un public précis ou/et une cible plus privée, pas toujours très consciente... Il faut comprendre et entretenir son moteur.

On se méfiera par exemple des idées basées sur la nostalgie ou sur le ras-le-bol qui, l'une comme l'autre, ont toutes les chances de ne pas suffire à créer du sens.

« Écrire c'est tenter de savoir ce qu'on écrirait si on écrivait - on ne le sait qu'après - avant, c'est la question la plus dangereuse que l'on puisse se poser. Mais c'est la plus courante aussi. » Marguerite Duras (1914-1996).

Un exemple personnel : L'idée de départ pour *Les Plumes* (2 tomes avec François Ayroles, Dargaud, 2010 et 2012) était de traiter de personnages entiers, qui vendent leurs tripes et qui ont l'habitude de se poser des questions (sur eux-mêmes et sur le monde qui les entoure), trop de questions, qui savent ce que c'est que d'être un personnage (mise en abyme) et qui, en quelque sorte, « s'assèment » aux autres, se répétant tellement pour se promouvoir qu'ils se détestent. Je souhaitais que ce soit des hommes, pour répondre à ceux qui ne m'autorisaient que la parole féminine et pour m'amuser avec une vision distancée des femmes, entre fantasme et misogynie.

À partir de là, je pouvais utiliser ce que je savais faire (l'humour de vie quotidienne et de questionnement existentiel) en générant des situations déstabilisant des personnages solitaires et souvent très attachés à leur petit univers (les écrivains), ce qui a forcément un potentiel comique (statu quo vite rompu, décalage, inaptitude, incompréhension du monde et incompris de lui, tout particulièrement en situation de mondanité) assaisonné de rivalités professionnelles (compétition, peur, rancune) et de

sarcasme. Ensuite, il n'y avait plus qu'à faire un groupe soudé pour compenser (par l'amitié, l'entraide, l'autodérision).

Mes motivations : Tant qu'on y est, j'ai tenté de faire la liste de mes motivations personnelles en reprenant les livres que j'ai publiés, et de les ordonner par importance.

1) Rire et faire rire mais pas coûte que coûte (c'est venu comme ça, ce n'était pas mon intention de base lorsque j'ai commencé à publier des livres mais ça s'est imposé et cette motivation est en train de diminuer).

2) Jouer avec des idées formelles (principes ou contraintes).

3) Parler du quotidien, d'une réalité ordinaire.

4) Construire des personnages (mais c'est venu plus tard).

5) Produire une ambiance poétique ou décalée (c'était ma motivation de jeune autrice qui revient sur le tard)

6) Transmettre un message (rarement)

7) Répondre à une demande ou commande extérieure (tardivement mais c'est un moteur plus instructif qu'on pourrait le croire)

Chacun peut s'amuser à faire cette petite introspection sur sa propre liste de projets.

Univers et exposition

L'univers d'une histoire, c'est la *diégèse* de Gérard Genette, un monde avec ses lois, éventuellement semblables à celles de la réalité, partiellement représenté par le récit, mais dont la construction est prolongée par l'imagination du lecteur/spectateur, comme l'explique André Gardies (né en 1939) dans ces écrits théoriques. Elle est souvent appelée « arène » dans l'audiovisuel.

La diégèse, pour certains auteurs, représente l'univers du récit tout entier, par opposition à l'univers du réel, englobant tous les niveaux (au sens donné par Genette) compris dans un récit complexe.

D'autres soulignent qu'une même diégèse peut supporter des histoires différentes (par exemple, pour les sagas) et qu'une histoire peut comporter différentes diégèses (des récits dans le récit). Outre les « univers » transmédias déjà mentionnés plus haut, on pense aussi à de nombreux mondes fantastiques comme celui des *Cités Obscures* (1983-2009) de Benoît Peeters (né en 1956) et François Schuiten (né en 1956) ou la série multiface de bandes dessinées *Donjon* créée par Joan Sfar (né en 1971) et Lewis Trondheim (né en 1964) depuis 1998. En bâtissant un réseau d'autoréférences et en autonomisant certains éléments, ces univers « en expansion » gagnent en cohérence interne et en vraisemblance.

Le même Lewis Trondheim et Sergio García (né en 1967) définissent quant à eux assez curieusement « l'ambiance » d'une bande dessinée à partir de quatre éléments : *l'époque* (passé, présent, futur ou imaginaire), la *durée* (du récit pour les personnages), le *lieu* et le *contexte* (environnement social des personnages).

Selon où et quand se situe l'histoire, l'univers nécessitera plus ou moins d'explications (qui font partie de ce qu'on appelle l'**exposition**, comme pour un exposé) à insérer dans le récit, surtout lorsqu'il n'y a pas d'images. Ursula le Guin mentionne la notion très parlante (aussi appelée *infodump*) d'**exposition-grumeau**, une explication trop indigeste. Il faut désagréger l'information et la diluer dans la pâte de l'histoire, faire de l'information une part de la narration. L'exposition se doit d'être invisible. Un personnage qui découvre un monde en même temps que le spectateur/lecteur, est un exemple classique d'exposition généralement digeste. L'utilisation de **symboles** peut aussi aider à établir simplement l'ambiance d'une histoire, même lorsqu'ils ne sont pas nécessairement distingués par le lecteur ou spectateur. Sans être trop appuyés, un ou plusieurs symboles (objet, décor, vêtement, mot employé) peuvent donner des indications subtiles qui orientent la réception du récit ou l'ancrent d'une certaine façon, parfois en contrepoint, et participent à son « ambiance ».

Accroche

Les accroches peuvent être, de mon point de vue, très variées : un personnage atypique, une action inattendue, un paysage, une atmosphère saisissante, une narration ludique (façon puzzle par exemple), un objet fascinant, un très beau dialogue, une philosophie sous-jacente... Pour les scénaristes audiovisuels, il va surtout s'agir d'accroches émotionnelles (*emotional hooks*) parce que c'est un credo fort et parce que jouer sur les émotions semble garantir le succès en prenant le lecteur « par les sentiments », en tout cas par les émotions. Cette accroche s'utilise surtout au début de l'histoire, pour donner l'ambiance en focalisant sur le désir ou le besoin souvent frustré (et dont va découler l'objectif) du personnage principal.

Il est intéressant de se demander individuellement qu'elles sont ou seraient nos « accroches » favorites (ce qui nous accroche dans la réception d'une histoire).

Ce qui me parle dans une histoire, personnellement, me semble être, sans ordre : la poésie et la singularité d'une atmosphère, la douceur, l'amitié, la sensualité, la souplesse d'esprit, les forces (de la nature, des individus, des « pouvoirs »), la compréhension des choses et des autres (empathie), la finesse de l'humour.

Comment utiliser une accroche émotionnelle ? (conseils à la sauce américaine)

Les émotions appartiennent au corps et provoquent une série d'altérations chimiques et organiques. Les sentiments arrivent après les émotions et ont une relation plus profonde avec les pensées. Face à quelque chose de nouveau, d'imprévu, la réponse émotionnelle est plus intense.

Quelle émotion connue de tous va-t-on utiliser ? Et comment s'y prendre ?

Une fois décidé, le long de l'écriture, on peut accéder à cette émotion en convoquant la première accroche qui a procuré cette émotion dans l'histoire ou en créant une autre accroche avec la même émotion.

Les obstacles permettent souvent de montrer assez facilement les émotions des personnages. Une des émotions les plus basiques est le désir (qui n'est pourtant pas

exprimée en ce terme sur les diverses « roues » des émotions). Si les personnages sont motivés, ont le désir même d'une chose simple, le public est censé se sentir davantage connecté aux personnages. Et plus fort les personnages veulent quelque chose, plus passionnante est censée devenir leur histoire (le public est supposé se demander ce que les personnages vont bien pouvoir faire pour accomplir leur but et assouvir leur désir). Le désir serait l'émotion de base qui garderait le public impliqué dans l'histoire qu'on lui raconte.

Une fois que le personnage principal veut vraiment quelque chose, il faut lui mettre des obstacles pour créer des conflits et des difficultés afin de susciter une réponse émotionnelle du public et le maintenir accroché.

D'autres accroches émotionnelles peuvent être :

- la honte : créer quelque chose de gênant pour le personnage aide le public à se sentir connecté.
- la dette : tout le monde peut s'identifier.
- l'injustice : les victimes attirent la sympathie.
- l'opposition : la présence de personnages incompatibles dans une même aventure crée naturellement une tension dramatique.
- la peur, bien sûr, dès que le personnage est en danger.
- la prédiction : partiellement présager de la suite donne envie au public de savoir si c'est bien ça qui va se passer.
- la surprise : si le public est surpris régulièrement, il ne cherche plus à trop anticiper la suite, il n'a plus aucune idée de ce qui va se passer.
- l'exaltation d'un personnage a tendance à emporter le public avec lui.

La formule *who is in the car* a été utilisée pour expliquer qu'une scène d'accident même spectaculaire ne procure pas d'émotion au spectateur si celui-ci ne sait pas qui est dans la voiture (parce qu'il n'y a pas d'enjeu émotionnel).

C'est surtout l'authenticité des scènes émotionnelles qui jouera un rôle. Montrer plutôt que dire et montrer de la façon la moins clichée et convenue possible, tout en restant crédible.

Pour Virginia Woolf (1882-1941), l'émotion *doit venir en premier, que ce soit en écrivant ou en lisant. Nous devons ensuite mettre cette émotion à l'épreuve et la cribler de questions. C'est l'agencement des émotions qu'elle appelle art of fiction (par souci de simplicité) et qui se fait par des méthodes héritées, remodelées ou inventées. [L'auteur] peut engendrer son livre à partir de l'écume même de ses émotions ou bien il peut [...] les soumettre à ces processus mystérieux grâce auxquels la vie devient [...] capable de tenir par elle-même.* Elle compare ce travail avec l'art théâtral qui a des centaines d'années d'avance sur le roman et qui est davantage rompu aux techniques narratives (dites dramaturgiques, et dont découle aujourd'hui la culture audiovisuelle). Elle estime que lecteurs et éditeurs (de son époque) devraient exercer une pression salutaire et exigeante sur le romancier (avec laquelle doit compter le dramaturge face aux acteurs, spectateurs habitués depuis des générations à aller au théâtre).

Les enquêtes psychosociologiques récentes montrent d'autre part, comme on pouvait s'y attendre, que les émotions les plus diverses sont également « projetées » par les lecteurs ou les spectateurs sur des textes ou des images, en fonction de leurs propres attentes et vécus.

On parle souvent de **tension narrative (ou dramatique)** pour parler de tout (curiosité, étonnement...) ce qui encourage le récepteur d'un récit à attendre un dénouement dans un mélange d'anticipation et d'incertitude. Cette anticipation est au cœur du processus d'écriture de nombreux scénaristes de cinéma et de séries qui cherchent à la diriger, à laisser le spectateur anticiper pour mieux le surprendre ensuite, à jouer avec ses attentes.

Nœud dramatique

Il s'agit d'une information ou un événement qui altère le parcours du personnage et fait avancer l'histoire. On parle aussi de temps (beat, en anglais) quand le nœud dramatique est petit, car un nœud dramatique peut être la simple intonation de surprise d'un protagoniste comme sa mort ou la destruction d'une planète entière. Dans les mécaniques narratives bien huilées des séries télévisées récentes (et dont les rouages finiront probablement aussi par lasser), chaque nœud dramatique apportant une forme de succès porte en lui le germe d'une catastrophe à venir (comme dans *Breaking Bad*, 2008-2013).

L'hamartia (du grec *ἁμαρτία*) désigne un acte répréhensible mais excusable qui entraîne des malheurs à la fois mérités et immérités. Certains scénaristes de cinéma utilisent ce terme pour nommer un nœud dramatique constituant un pivot, un obstacle fort (pouvant constituer l'incident déclencheur) qui fait basculer la normalité dans le drame (et l'histoire dans l'action) et mène à un **point de non retour** et à une deuxième hamartia qui fait basculer l'intrigue vers son dénouement et serait le climax (si j'ai bien compris, on finit par s'embrouiller dans tous ces termes qui se recourent). Le terme anglais **plot point** peut aussi être utilisé pour tout événement qui fait basculer l'action ou l'intrigue dans une autre direction et celui de **twist** quand il s'agit d'un changement radical (le plus souvent un retournement à la fin de l'histoire).

Les **respirations** entre ces nœuds apportent généralement une dimension humaine, une note d'humour ou de poésie dans les drames, une note de réflexion ou d'émotion dans les comédies.

Les **oppositions** de situations ou d'ambiances servent à les faire ressortir (piège, tension, paix éphémère, inquiétude, enchaînement d'événements, engueulade, rigolade...), à surprendre le lecteur/spectateur et à donner au récit une sorte de relief (mais qui peut aussi paraître artificiel ou fatigant).

Climax, acmé, apogée

Ces trois termes synonymes apparaissent régulièrement dans l'analyse et la construction narrative. Il s'agit d'un nœud dramatique particulier, celui du « point culminant » d'un récit, de son « maximum de développement », du « plus haut degré d'intensité » de l'histoire, au « sommet d'une progression heureuse ou malheureuse ». Il est amusant de noter qu'ici la narration partage son vocabulaire avec la médecine (ces termes étant également utilisés pour décrire l'évolution d'une maladie ou, moins pathologiquement, un orgasme). C'est supposément à ce moment là qu'est révélé le véritable thème de l'histoire.

À ne pas confondre avec la fin de l'histoire, heureuse (*happy end*) ou triste, conclusive ou ouverte, ultime surprise ou aboutissement, halte ou passage (à suivre) avec ou sans suspens (le terme anglais de *cliffhanger*, évoquant quelqu'un accroché à une falaise, est parfois utilisé pour désigner une fin à suspens qui cherche à donner envie de connaître la suite).

Ventre mou (inverse du climax)

Il s'agit du point faible du milieu de l'histoire, quand les personnages ont tendance à discuter, se recroiser alors que le lecteur/spectateur attend la résolution, l'avancée de l'histoire. Les personnages suivent un peu trop le chemin tracé, l'histoire se déroule un peu trop comme prévu. Le ventre mou peut être expliqué par le fait qu'il n'y avait pas assez d'opposition, de contradiction, de conflit (obstacles) dès le début. Il peut toutefois permettre une forme de respiration mais Bidegain cite à ce propos Hitchcock : *La vie ce n'est pas seulement respirer, c'est aussi avoir le souffle coupé*. Et je citerais, bien avant lui, Joseph Joubert (1754-1824) : *Le papier est patient, le lecteur ne l'est pas*.

Pour éviter ce problème, l'idée de « progression constante » et, on le verra dans la partie sur le rythme, d'accélération obligatoire est très présente chez les auteurs, selon le principe que toute agitation finirait par ne plus opérer sur le public si elle n'est pas progressive. Au cinéma, il ne faut pas que le spectateur regarde sa montre. Et l'on ne peut pas avoir un film qui n'ait que des temps forts. Autant Virginia Woolf, Alfred Hitchcock qu'Eric Rohmer ont utilisé ce principe.

La structure en actes

La majorité des pièces de théâtre possèdent une structure simple : premier acte (avec incident déclencheur), deuxième acte (avec climax à la fin), troisième acte (résolution). Ce schéma peut se retrouver même dans des récits non linéaires, en reconstituant le puzzle, ou avec un incident déclencheur en flash-back (comme en partie dans le film *Casablanca*). L'**incident déclencheur** est conçu pour pousser le personnage à réagir et/ou le mettre face à un dilemme.

Cette structure est souvent enrichie, au début du troisième acte, d'un coup de théâtre (deuxième incident déclencheur qui ne surprend pas autant que celui du premier acte mais découle de ce qui a précédé) de façon à relancer l'action (et éviter le ventre mou) qui entraîne une deuxième réponse à la même question dramatique. Un moment capital (où le protagoniste pense généralement ne plus avoir de but, trompeusement atteint ou impossible à atteindre) est introduit entre la fin du deuxième acte et le coup de théâtre qui relance l'action dans le troisième acte. Ce qui permet au troisième acte d'être un peu plus long et de comporter son propre climax, souvent plus intense que celui du deuxième acte pour établir un crescendo, comme dans *Fenêtre sur Cour* (*Rear Window* d'Alfred Hitchcock, 1954) qui apporte une deuxième réponse, si possible inverse à celle de la fin du deuxième acte, à la même question dramatique, ainsi que la résolution finale.

Par exemple, dans beaucoup de films hollywoodiens, le héros échoue à la fin du deuxième acte et réussit à la fin du troisième. Parfois, la réponse dramatique est la même (positive, en général), mais il faut s'y prendre à deux fois, comme dans *Alien* de Ridley Scott (1979).

Les exemples où la réponse est d'abord positive puis, après un coup de théâtre au début du troisième acte, négative, sont plus rares. Voir *Les enfants du paradis* avec Arletty, de Marcel Carné, écrit par Jacques Prévert (1945).

Nous verrons plus loin divers discours sur les structures de récits et les soi-disant recettes pour les composer (surtout orientées vers le long-métrage de cinéma). Certains utilisent aujourd'hui des logiciels pour organiser leurs idées, d'autres se servent de colonnes de post-it (un par temps fort ou ensemble de scènes ou chapitre, et une ligne par personnage) pour visualiser la structure, la rendre plus ou moins symétrique (premier acte d'un quart, deuxième acte d'une moitié, troisième acte d'un quart). Les post-it permettent de synthétiser une idée et de la désacraliser (de la déplacer, la modifier, la remplacer ou y renoncer plus facilement). Howard Hawks (1896-1977) collait déjà des étiquettes de valises sur une planche pour composer ses films.

Quel que soit le nombre d'actes et les péripéties ou leur organisation, il s'agit toujours de proposer une réalité et de composer avec, c'est à dire généralement de surprendre (incident déclencheur, coups de théâtre, rôles de composition, résolution inverse...) Mais trop surprendre tourne à l'imposture ou au gag (voir la série *The Wrong Mans* basée sur ce principe).

3- Discours sur la narration

Faites une histoire pour savoir comment faire. Une petite, la vôtre, et une grande en même temps, la nôtre. En espérant qu'elles se superposent. Olivier Cadiot

Il y a des éléments d'intrigues que l'on retrouve universellement depuis des lustres dans tous les supports narratifs (la séduction, l'abandon, la vengeance, la séquestration, l'évasion, la mission périlleuse, l'affrontement de deux mondes,

l'élément étranger qui amène justice ou purification ou révélation, le regret et la rédemption, la force du groupe, les liens de sangs). Voyons rapidement ce que les penseurs en ont dit.

Platon (428-348 av. JC) opposait narration (*diegesis*, **récit** où seul l'auteur a la parole) et représentation (*mimesis*, imitation où seuls parlent les personnages). **Aristote** (385-322 av. JC) faisait quant à lui de la narration un des deux modes de l'**imitation** (l'autre étant le drame).

Mais, comme le montre **Gérard Genette**, un récit ne peut véritablement imiter la réalité. Aussi réaliste soit-il, il provient d'une instance narrative. Genette appelle quant à lui « diégèse » l'univers où advient l'histoire.

D'autre part, si l'art imite la vie, la vie imite l'art aussi. *Les hommes ont-ils jamais su résister au désir d'imiter les actions et le style des histoires si habilement racontées par les conteurs ?* se demandait le psychologue américain Jerome Bruner.

Henry James écrivait (en 1884) que *La seule condition, c'est d'être intéressant, c'est à dire ne pas trop penser à être optimiste ou pessimiste mais capter la couleur de la vie elle-même. Être généreux et délicat, avoir du goût, d'abord le sens de la réalité* (même en fiction, que ça semble réel) puis de l'ingéniosité. Être conscient de *l'immense augmentation de notre liberté* lorsqu'on écrit une histoire (comme pour toute action artistique). *Rendre l'aspect des choses, saisir la couleur, le relief, l'expression, la surface, la substance du spectacle humain.* Événements ou actions, descriptions ou décors et contexte, dialogues, tout ça doit complètement s'entremêler pour Henry James. Car une histoire est *quelque chose de vivant*.

Il conseille de **prendre des notes**. Ce qu'assez intuitivement les auteurs en herbe font, comme les dessinateurs en herbe ont des carnets de croquis.

Il ne sépare pas personnages (qui déterminent les événements) et événements (qui illustrent les personnages).

À propos de cet *effet de réel* cher à Henry James, selon l'expression consacrée par Roland Barthes, il s'agit souvent de détails, parfois même curieux ou déplacés, qui donnent l'impression qu'ils n'ont pas pu être inventés et contribuent ainsi à asseoir la véridicité du récit. Mais cet effet peut aussi devenir trop forcé, la part de documentation trop appuyée, la ficelle du faux « réel » trop apparente.

Pour **Virginia Woolf**, le romancier est *terriblement exposé à la vie. Il n'oublie jamais et il est rarement distrait, [...] toujours avec la sensation qu'il est stimulé et manipulé en même temps par la matière dont il tire son art. [...] Il ne peut pas plus cesser de recevoir des impressions qu'un poisson au milieu de l'océan ne peut empêcher l'eau de s'engouffrer par ses ouïes.*

Pour elle, *les écrivains dont les livres perdurent ont trouvé le moyen de mettre [cette sensibilité] au pas pour servir leurs buts* en dominant, étayant et transformant leurs perceptions.

Plus on observe, plus il y a à voir. L'écrivain a pour tâche de sélectionner un aspect et de faire en sorte qu'il en évoque vingt [...] C'est à cette seule condition que le lecteur est délivré du grouillement confus de la vie et se trouve effectivement marqué par l'aspect précis que l'écrivain souhaite lui faire relever.

Et elle est bien consciente que la réalité de la vie *est extrêmement impure, le côté dont elle fait le plus parade ne présente, bien souvent, aucun intérêt pour le romancier.*

Maurice Blanchot (romancier français, 1907-2003) parle du récit comme d'un mouvement, et des **deux *navigations*** qui le font avancer : le désir de donner la parole au temps et le passage du *chant* réel au *chant* imaginaire plus énigmatique. Comme une distance à parcourir.

En 1895, le dramaturge français Georges Polti (1867-1946) publie *Les 36 situations dramatiques* (qui serviraient de base à toute histoire) en s'inspirant des travaux de Carlo Gozzi (1720-1806) et de Goethe (1749-1832) :

- 1- *Implorer* : un personnage en péril implore qu'on le tire de l'embarras.
- 2- *Sauver* : un personnage se propose pour en sauver un ou plusieurs autres.
- 3- *Venger un crime* : un personnage venge le meurtre d'un autre personnage.
- 4- *Venger un proche* : une vengeance au sein d'une même famille.
- 5- *Être traqué* : un personnage doit s'enfuir pour sauver sa vie.
- 6- *Détruire* : un désastre survient à la suite des actions d'un personnage.
- 7- *Posséder* : un désir de possession (d'un bien, d'un être) contrevenu.
- 8- *Se révolter* : un personnage insoumis se révolte contre une autorité supérieure.
- 9- *Être audacieux* : un personnage tente d'obtenir l'inatteignable.
- 10- *Ravir ou kidnapper* : un personnage kidnappe un autre personnage.
- 11- *Résoudre une énigme* : un personnage essaie de résoudre une énigme difficile.
- 12- *Obtenir ou conquérir* : un personnage essaie de s'emparer d'un bien précieux.
- 13- *Hair* : un personnage voue une haine profonde à un autre personnage.
- 14- *Rivaliser* : un personnage veut atteindre la situation enviable d'un proche.
- 15- *Adultère meurtrier* : pour posséder son amante, un personnage tue son mari.
- 16- *Folie* : sous l'emprise de la folie, un personnage commet des crimes.
- 17- *Imprudence fatale* : un personnage commet une grave erreur.
- 18- *Inceste* : une relation impossible entre proches.
- 19- *Tuer un des siens inconnus* : un personnage tue un proche sans le savoir.
- 20- *Se sacrifier à l'idéal* : un personnage donne sa vie pour un idéal.
- 21- *Se sacrifier aux proches* : un personnage se sacrifie pour sauver un proche.
- 22- *Tout sacrifier à la passion* : une passion se révèle fatale.
- 23- *Devoir sacrifier les siens* : pour un idéal, un personnage sacrifie un être proche.
- 24- *Rivaliser à armes inégales* : un personnage affronte un autre plus fort que lui.
- 25- *Adultère* : un personnage trompe un autre personnage.
- 26- *Crimes d'amour* : un personnage amoureux s'égare et commet un crime.
- 27- *Le déshonneur d'un être aimé* : l'être aimé se livre à des activités répréhensibles.
- 28- *Amours empêchées* : un amour est entravé par la famille ou la société.
- 29- *Aimer l'ennemi* : un personnage en aime un autre même s'il est son ennemi.
- 30- *L'ambition* : un personnage est prêt à tout pour concrétiser son ambition.
- 31- *Lutter contre Dieu* : un personnage affronte Dieu pour assouvir son ambition.
- 32- *Jalousie* : la jalousie pousse un personnage à des actes regrettables.
- 33- *Erreur judiciaire* : un personnage est injustement accusé et condamné.

- 34- *Remords* : rongé par la culpabilité, un personnage a des remords.
- 35- *Retrouvailles* : après une absence, des personnages se retrouvent.
- 36- *L'épreuve du deuil* : un personnage doit faire le deuil d'un personnage aimé.

Vers 1910, le Finlandais Antti Aarne (1867-1925) créait une **indexation les contes populaires** (qui fut complétée en 1927 et 1961 par l'Américain Stuth Thompson puis en 2004 par l'Allemand Hans-Jörg Uther) aujourd'hui appelée classification ATU et qui distingue 4 grandes catégories (regroupant 2340 types) :

- Les contes d'animaux, c'est-à-dire ayant des animaux pour principaux protagonistes (n°1 à 299, par sorte d'animal, sauvage, domestique, avec humain et animal...).
- Les contes ordinaires (n°300 à 1199), subdivisés en contes merveilleux (adversaire surnaturel, époux, tâches surnaturelles, aides surnaturelles, objets magiques, force et savoir surnaturel), contes religieux (disons chrétiens, Dieu récompense et punit, l'homme dans le Ciel, l'homme promis au Diable, la vérité vient au grand jour), contes étiologiques (qui expliquent le monde), contes-nouvelles (le héros obtient la main de la princesse, l'héroïne épouse le prince, preuves de fidélité et d'innocence, mégère apprivoisée, bons préceptes, actions et paroles rusées, contes du destin, voleurs et assassins), contes de l'ogre dupé (contrat de travail, ne pas se mettre en colère, contrat entre l'homme et le diable, pari entre l'homme et le diable, l'homme tue ou blesse l'ogre, l'ogre est effrayé ou intimidé, l'homme dupe le diable, les âmes sont sauvées du diable).
- Les contes facétieux (n°1200 à 1999, histoires de fous, de couples mariés, femme folle et son mari, mari fou et sa femme, couples fous, recherche d'une épouse, railleries de vieilles filles, garçons habiles, accidents heureux, homme stupide, prêtre trompé, plaisanteries sur le clergé, menteries, vantardises).
- Les contes à formules, où une phrase est répétée d'un bout à l'autre par le personnage principal et qui souvent n'ont pas de fin (n°1200 à 2340, chaînes basées sur des nombres, objets, noms ou animaux, où il est question de la mort, de se nourrir ou d'autres événements).
- Les contes non répertoriés (n°2400-2499).

Dans ces catégories, certains numéros ne sont pourvus d'aucun titre pour l'instant.

En parallèle (ou avant, selon les uns ou les autres, vers 1924), le Russe R.M. Volkov proposait **15 sujets possibles** de contes :

- Les innocents poursuivis.
- Le héros simple d'esprit.
- Les trois frères.
- Le héros combattant contre un dragon.
- La recherche d'une fiancée.
- La vierge sage.
- la victime d'un charme ou d'un sort.
- Le possesseur d'un talisman.
- Le possesseur d'objets enchantés.
- La femme infidèle.

Etc.

C'est un peu n'importe quoi, comme le critiquera Vladimir Propp, la première catégorie parle de l'intrigue, la seconde de la qualité du personnage, la troisième du nombre de personnages...

À la même époque, en France, Joseph Bédier (1864-1938) étudie la littérature médiévale et tente d'y trouver des éléments constitutifs plus que des catégories.

De même, le psychologue allemand Wilhelm Wundt (1832-1920) considère quant à lui **7 catégories** :

- Contes-fables mythologiques.
- Contes merveilleux purs.
- Contes et fables biologiques.
- Fables pures sur les animaux.
- Contes sur l'origine.
- Contes et fables humoristiques.
- Fables morales.

Et l'anthropologue française Denise Paulme (1909-1998) classe de son côté, en 1976 :

- Fables d'animaux à fonction étiologique (expliquer le monde)
- Contes de personnes.
- Contes astronomiques ou cosmiques.
- Récits mythiques.

Vladimir Propp a critiqué les classifications lui précédant qui portent davantage sur le sujet que sur la structure, sont subjectives et font qu'un conte peut se retrouver dans plusieurs cases.

Elles se basent aujourd'hui sur la notion floue de *motif* (élément récurrent, épisode difficilement dissociable, brique constitutive). Thompson distingue trois classes : acteurs du conte (dieux, animaux ou humains), éléments d'arrière-plan (objets, traditions, croyances) et incidents isolés. Et **7 grands types de motifs** :

- 1- Motifs mythologiques (Créateur, dieux en général, explications diverses).
- 2- Motifs animaliers (animaux mythiques, animaux magiques).
- 3- Motifs tabous (êtres surnaturels, diable, sexe).
- 4- Magie.
- 5- Les morts.
- 6- Merveilles.
- 7- Ogres.

Cette classification assez empirique a été critiquée par le sémiologue français Joseph Courtès (1985-2005) qui prône une typologie syntaxique, chaque motif devant pour lui être un élément du récit. Aujourd'hui, Jean-Jacques Vincensini continue ce genre d'études de la littérature médiévale à base de notions de *figures*, *parcours* et *thèmes*.

L'Américain Alan Dundes (1934-2005) a proposé de diviser les récits en *motifèmes*, par exemple la notion de manque (quelque chose manque, a disparu).

Le Suisse Max Lüthi (1909-1991) ajouta les notions de *motifs aveugles* pour les éléments n'ayant pas de fonction narrative et de *motifs tronqués* pour les éléments ayant une fonction ponctuelle. Vus comme décadents ou dus à une transmission défectueuse de l'histoire ou du conte, ils en font pourtant souvent tout le charme.

En opposition à cette notion de motif, l'anthropologue Nicole Belmont (née en 1931) se réfère aux *images mentales* du récit/conte, produite par une sorte de mécanisme cognitif de condensation, comme dans les rêves.

La **narratologie** (discipline proposant d'étudier les structures du récit) a proposé, surtout dans les années 60, à la suite de la traduction d'une première théorisation des contes merveilleux russes par Vladimir Propp (écrite en 1928) des *schémas narratifs*, c'est à dire des modèles de construction des récits, visant à dégager les principes communs de composition des contes (que Propp imaginait être apparus pour reproduire et remplacer d'anciens rites initiatiques), principes qui tendraient à l'universalité.

Propp répartissant en trois séquences les **31 fonctions possibles** des actions des personnages, eux-mêmes répartis en 7 catégories abstraites ayant 7 sphères d'actions. Ce formalisme fut largement critiqué par Claude Lévi-Strauss (1908-2009).

Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage, définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue, couvrant l'éventail des actions significatives à l'intérieur des contes. Bien qu'elles ne soient pas toutes présentes dans tous les récits, tous les contes analysés présenteraient ces fonctions selon une séquence invariante :

- 1- Éloignement ou Absence.
- 2- Interdiction.
- 3- Transgression de l'interdit.
- 4- Interrogation (du vilain par le héros / du héros par le vilain).
- 5- Information ou dénonciation (à propos du héros /du vilain).
- 6- Tentative de tromperie.
- 7- Le héros se laisse tromper.
- 8- Le vilain réussit son forfait (séquestrer, faire disparaître quelqu'un).
- 9- Demande est faite au héros de réparer le forfait.
- 10- Acceptation de la mission par le héros.
- 11- Départ du héros.
- 12- Mise à l'épreuve du héros par un donateur.
- 13- Le héros passe l'épreuve.
- 14- Don : le héros est en possession d'un pouvoir magique.
- 15- Arrivée du héros à l'endroit de sa mission.
- 16- Combat du héros et du vilain.
- 17- Le héros reçoit une marque (blessure, anneau, foulard).
- 18- Défaite du vilain.
- 19- Résolution du forfait initial.
- 20- Retour du héros.

- 21- Le héros est poursuivi.
- 22- Le héros échappe aux obstacles.
- 23- Arrivée incognito du héros.
- 24- Un faux héros réclame la récompense.
- 25- Épreuve de reconnaissance du héros.
- 26- Réussite du héros.
- 27- Le héros est reconnu grâce à sa marque.
- 28- Le faux héros est découvert.
- 29- Le héros est transfiguré.
- 30- Le faux héros est puni.
- 31- Le héros épouse la princesse / monte sur le trône.

En 1949, **Joseph Campbell** publie *Le héros aux mille visages* dans lequel il explique que les principaux mythes à travers le monde, qui existent depuis des milliers d'années, partagent la même structure fondamentale, qu'il nomme *monomythe*.

Un héros s'aventure à quitter le monde du quotidien pour un territoire aux prodiges surnaturels : il y rencontre des forces fabuleuses et y remporte une victoire décisive. Le héros revient de cette mystérieuse aventure avec la faculté de conférer des pouvoirs à ses proches.

C'est simple : Partance (séparation), Initiation et Retour. Début, milieu, fin.

Campbell cite de nombreux mythes classiques (y compris les vies de Bouddha, Moïse et Jésus) provenant de nombreuses cultures, qui respectent cette structure de base (de façon assez évidente, vu la simplicité de ladite structure).

Il s'appuie aussi beaucoup sur les concepts freudiens et jungiens populaires dans les années 1940 et 1950, même si la structure de son monomythe n'est pas liée à ces concepts.

Son modèle de voyage du héros, indépendant des analyses universitaires de l'époque, a influencé des auteurs du monde entier et influence encore aujourd'hui la conception de jeu vidéo en solo (où le joueur incarne le héros).

En 1950, Étienne Souriau (1892-1979) publie *Les Deux Cent Mille Situations dramatiques* qui, assez excentrique, se prête à de multiples lectures et propose une combinatoire ouverte et exponentielle à partir de six fonctions infra-dramaturgiques. Il y compare une situation dramatique à un cube, sorte d'interface entre l'œuvre *foyer* et la *palpitation du réel* où une *chape* interhumaine place les personnages dans un système de forces.

Le cinéaste Jean-Pierre Melville (1917-1973) disait avoir listé 19 situations dramatiques possibles entre « gendarmes et voleurs » qui étaient toutes dans *While the City Sleeps* (1950), une adaptation du roman de William Riley Burnette par John Huston.

Plus récemment, pour le sémiologue Claude Bremond (né en 1929), un récit est constitué d'une séquence de trois éléments : ouverture d'une virtualité d'action, actualisation de celle-ci et résultat. Les actions sont effectuées par deux catégories de

personnages : les agents et les patients, et le récit est défini comme une succession de rôles en action. En introduisant l'interaction dans la théorie narrative, Claude Bremond rapproche le récit du jeu.

Le **schéma quinaire** (c'est pas pour rien que conter et compter ont la même racine) liste la situation initiale, la complication (ou perturbation), l'action (moyens utilisés face à la complication), la résolution (conséquence de l'action) et la situation finale (résultat).

Le schéma **actantiel**, proposé par Algirdas Julien Greimas (1917-1992), est moins linéaire et davantage basé sur les **fonctions** ou **rôles** investis par les différents éléments de l'histoire (notamment les personnages) selon trois axes (désir, communication et pouvoir).

Il a ensuite été remplacé par le schéma **canonique**, issu du même auteur, qui organise les éléments narratifs en différentes composantes : l'**action** (elle-même décomposée en **compétences** de type *vouloir faire*, *devoir faire*, *savoir faire* et *pouvoir faire*, et **performance** relative à la réalisation effective de l'action), la **manipulation** (positive ou négative, spécifique au vouloir faire et au devoir faire) et la **sanction** (évaluation, c'est à dire jugement de l'action et rétribution, soit récompense soit punition).

Plus récemment, dans la même lignée, les travaux du linguiste Jean-Michel Adam (né en 1947) sur la structure narrative ont permis de souligner les symétries d'un récit : symétrie entre la situation initiale et la situation finale. À partir de la situation de départ se crée un horizon d'attente, la promesse ou la possibilité d'un équilibre, d'un univers rétabli. On peut même concevoir une forme de détermination rétrograde allant de la situation finale, programmée par le récit, remontant à la situation initiale. Par ailleurs, la complication initiale et la résolution finale ont aussi une relation symétrique. Un récit qui fonctionne « canoniquement » est donc un récit qui implique une transformation d'une situation initiale en une situation finale qui se correspondent d'une certaine manière.

On peut distinguer ainsi les séquences cardinales des séquences secondaires, plus ornementales, qu'on pourrait supprimer sans modifier le sens du récit de base. Ces séquences ornementales, appelées *catalyses* par Roland Barthes, servent au charme du texte, contribuent à sa richesse, remplissant en quelque sorte l'espace narratif entre les fonctions structurelles.

Jean-Michel Adam établit des gradients et des modules pour l'analyse des discours sur différents plans et propose cinq grands types de séquences textuelles : narratives, descriptives, argumentatives, explicatives et dialogales.

Le schéma d'une séquence narrative selon Adam est :

- Entrée/préface.
- Situation initiale.
- Complication.
- Actions.
- Résolution.
- Situation finale.
- Évaluation finale.

L'idéalité de la séquence narrative permettrait d'observer les écarts pratiqués par les narrations singulières.

On peut aussi, parallèlement, citer à nouveau le psychologue américain Jerome Bruner qui, s'appuyant sur les travaux de Kenneth Burke (1897-1993) et d'Erik Erikson (1902-1994), reprenait l'idée qu'une histoire fictive ou réelle est composée au minimum de ces **cinq éléments** (pas les mêmes cinq que le schéma quinaire, bien sûr) : un **agent** qui s'engage dans une **action** pour réaliser un **objectif** dans un **cadre** bien déterminé en usant de certains **moyens**. Cette histoire naît lorsqu'une rupture (ou **trouble**, selon l'expression même de Burke) se produit entre certains de ces cinq éléments : elle peut survenir entre agent et action ou entre objectif et cadre, etc. de façon représentative des **déséquilibres** qui correspondent, pour Bruner, aux crises que traverse l'être humain.

Gérard Genette instaure de son côté **quatre catégories analytiques** :

Le **mode** gère la *régulation de l'information narrative* en mesurant la **distance entre le narrateur et l'histoire** permettant de connaître le degré de précision des informations véhiculées par le discours, du plus distant (indirect) ou moins distant (direct) et la fonction du narrateur selon son implication (simple narration, communication avec le destinataire, valeur de témoignage, fonction idéologique).

L'**instance narrative** se veut l'articulation entre la voix narrative (qui parle ?), le temps de la narration (quand raconte-t-on ? par rapport à l'histoire racontée) et la *perspective narrative* (par qui perçoit-on l'histoire ? aussi appelée focalisation, ou point de vue, qui sera plus tard augmentée par François Jost (né en 1949) de l'idée d'*ocularisation* pour les médias visuels) dont l'énonciation a de la même façon été augmentée de l'idée de *monstration* par André Gaudreault (né en 1952). Monstration qui peut ensuite être divisée en sa part iconique (ce qui est représenté) et plastique (de quelle façon) notamment via le terme de Philippe Marion *graphiation* (identité graphique) pour la bande dessinée (mais que ce dernier relie curieusement à une supposée empathie du lecteur liée à son supposé souvenir d'enfance d'avoir dessiné). Les **niveaux** étudient les emboîtements, les petits récits enchâssés dans l'histoire principale et les éventuels effets de métalepse (qui consistent en la transgression de la frontière entre deux niveaux narratifs en principe étanches, pour brouiller délibérément la différence entre réalité et fiction, pour créer un effet de glissement ou de tromperie). La narration joue de cette *frontière mouvante mais sacrée entre deux mondes : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte*.

Le **temps** concerne la relation entre la narration et l'histoire, la position temporelle du narrateur par rapport aux faits racontés, jouant sur l'ordre du récit (les faits peuvent être présentés dans l'ordre où ils se sont déroulés ou bien racontés dans le désordre), la vitesse narrative (une vie entière peut être résumée en une phrase comme on peut raconter vingt-quatre heures en mille pages, sans compter les effets de ralentissement ou d'accélération, de pause, d'ellipse ou de sur-place) et la fréquence événementielle (nombre de fois où l'on raconte ce qui s'est passé une ou plusieurs fois) pour arriver à ses fins.

Paul Ricœur, plus philosophe que formaliste, voit pour sa part le récit comme un acte opérant une forme de **configuration temporelle**, une opération de synthèse de l'hétérogène, qui peut être opposé à l'expérience temporelle (de la réalité) vue comme discordante et chaotique. Il distingue trois niveaux interdépendants de ce qu'il appelle *mimesis* : le premier suppose une **compréhension préalable de l'agir humain** (*préfiguration*), le second correspond à la **mise en intrigue proprement dite** (*muthos, configuration*) et le dernier est la **réception du récit par le public** (*katharsis*) qu'il nomme *refiguration de l'expérience temporelle*.

La *mise en intrigue* est l'agencement des faits en système résultant d'une opération de configuration complexe qui requiert de mettre ensemble des événements épars dans le temps et l'espace, et donc de choisir, de hiérarchiser, d'articuler (configurer) pour produire une figure. *Raconter, c'est*, disait Thomas Mann (prix Nobel de littérature, 1875-1955), *mettre de côté, c'est-à-dire, à la fois élire et exclure*.

Et Ricœur d'ajouter : *La littérature serait à jamais incompréhensible si elle ne venait pas configurer ce qui, dans l'action humaine, fait déjà figure*.

En 1990, Philip Sturgess produit une thèse où il définit quatre *types* narratifs principaux dont il donne quatre exemples représentatifs : *Sous les yeux de l'Occident* (*Under Western Eyes*, 1911) de Joseph Conrad (recit désagencé) ; *Ulysses* de James Joyce, 1922 (recit de représentation) ; *Kermesse irlandaise* (*At Swim-Two-Birds*, 1939) de Flann O'Brien (recit métafictionnel) ; *Le zéro et l'infini* (*Darkness at Noon*, 1940) d'Arthur Koestler (recit séquentiel).

Un professeur canadien de communication, Philippe Sohet, synthétise quant à lui la présentation du récit à :

- Une « histoire » (dimension sémantique).
- Racontée d'une certaine façon (dimension syntaxique).
- Dans un contexte communicationnel précis (dimension pragmatique).
- À l'aide d'un support singulier (dimension médiatique).

De nombreux penseurs ont donc écrit un tas de choses plus ou moins pertinentes mais qui ne nous aident pas vraiment. Voyons maintenant ce qui a été dit sur le scénario ou l'écriture narrative. Que l'on concocte des histoires avec ou sans images, on devra penser en termes d'organisation du récit, de genre, de rythme et de mots.

4- Discours sur le scénario

Citons le scénariste Benoît Peeters pour commencer : *Qu'est-ce qu'un scénario? [...] il est possible d'avancer une définition provisoire : le scénario serait un **résumé**, une **description** ou une **évocation** d'une œuvre narrative qui n'existe pas encore et qu'il a pour fonction de rendre possible*.

De cet auteur, je me reconnais particulièrement dans l'évocation qu'il fait du travail de scénariste coauteur (c'est à dire travaillant en collaboration avec un dessinateur ou un réalisateur) comme une *écriture de l'autre* où il s'agit de *tout concevoir et ne rien pré-voir*, travailler à l'émergence d'images réelles mais *découvrir comme du neuf ce que l'on croyait connaître* et être agréablement surpris à chaque fois.

On pourrait aussi parler de **tissage** ou de **tricot**. En littérature, on parle de **canevas**.

Le scénario est généralement un écrit prenant part à l'élaboration d'un produit d'images et éventuellement de sons, qui se présente comme un texte informatif. Sans privilégier la forme, il se consacre au contenu narratif et au récit qu'il met en place.

Le terme trouve son origine en Italie où il désigne d'abord l'espace scénique, et son organisation avant de devenir le canevas d'un spectacle, au sens de mise en scène, puis de devenir au XIX^e siècle l'argument d'une pièce ou le plan détaillé d'un roman. Les débuts du cinéma, qui laissent une grande place à l'improvisation, utilisent plutôt des synopsis (brèves descriptions des intrigues). Le développement d'un cinéma plus industrialisé voit le scénario gagner en importance en tant que texte rédigé préalablement au tournage et qui en trace le récit et la structure. Le scénario d'un film rassemble les dialogues, la description (toujours au présent) des actions ainsi que quelques indications éventuelles relatives aux personnages, aux costumes, aux décors, aux effets visuels et sonores. (Voir la présentation habituelle p.153).

Jean-Claude Carrière (1931-2021) parle d'**objet éphémère**. [Le scénario] *n'est pas conçu pour durer, mais pour s'effacer, pour devenir autre. Objet paradoxal : de toutes les choses écrites, le scénario est celle qui comptera le plus petit nombre de lecteurs [...] Et pourtant le scénario n'est pas une vague rédaction littéraire, un entre-deux inconsistant, presque avorté, un outil de passage, un morceau de littérature qu'il faut ensuite transformer en un moment de cinéma. Le scénario est déjà un film.*

Le scénario répond donc au besoin d'un support narratif spécifique (film, bande dessinée, série, roman, nouvelle), il réclame généralement de la simplicité et de la précision.

Pour distinguer les notions d'histoire, de narration et de scénario, Ronan Le Breton (enseignant dans le jeu vidéo) prend, à propos de la création de jeux (ou ce qu'il appelle le *narrative design*), l'exemple du Cluedo : Chaque partie débute par le même événement (quelqu'un a tué le Dr Lenoir), la différence est qu'à chaque partie, le lieu du crime, l'arme du crime et l'assassin sont différents.

Le scénario se présente sous la forme d'une équation à plusieurs variables : **scène de crime + criminel + arme du crime**

Alors que la narration représente pour lui *ce que le jeu raconte aux joueurs durant la partie* : la maison du crime matérialisée par le plateau sur lequel les joueurs évoluent, les cartes que les joueurs ont en main (et qui sont de fausses pistes : pièces et armes sans valeur, faux suspects) et l'enveloppe qui contient la bonne réponse (le meurtrier, la scène de crime, l'arme du crime).

Et l'histoire est le travail des personnages-joueurs qui doivent résoudre le mystère du crime du Dr Lenoir.

Dans le langage courant français, le terme scénario a aujourd'hui deux sens, celui de l'histoire racontée et celui de la façon de la raconter. Les guides pratiques et autres livres de recettes sur le scénario parlent quant à eux, dans leur immense majorité, de l'écriture de long-métrage de cinéma, le plus souvent dans une démarche de recherche d'un succès d'audience.

Quelques credo audiovisuels

Jean-Claude Carrière, encore : *Se dire à chaque instant que la littérature est l'ennemie numéro un, que tout effet littéraire dans l'écriture empoisonnera le metteur en scène, qui ne saura comment le transcrire. Savoir faire le sacrifice de belles phrases, de belles idées.*

L'historienne du cinéma Jacqueline Aubenas l'explique aussi : *Il faut passer du trop écrit, du trop dit, du trop expliqué à des suggestions fortes, des constructions sèches. La belle phrase n'est pas là une finalité. Le style appartient à l'image, au rythme.*

Scott Myers donne quelques conseils pour écrire une histoire captivante, divertissante et plaisante pour les **lecteurs de scripts** hollywoodiens. C'est assez intéressant à connaître, ça peut aussi aider à se décoincer. Il liste les conseils qui aident surtout à avoir un scénario audiovisuel facile à lire, pour séduire les décideurs (comme on fait de faux story-boards de clips publicitaires pour séduire les annonceurs) qui ont des grilles de lecture (des recommandations ou principes pour sélectionner ce qu'ils vont lire ou jeter). Il les critique, montre des contre-exemples, ou comment les scénaristes détournent les règles en vigueur (et se servent de ces soi-disant règles pour en faire des outils) car il y a Les voici :

Des paragraphes de 3 lignes maximum : C'est plus lisible et les réalisateurs n'aiment pas que les scénaristes décrivent trop les scènes. Du coup, les scénaristes décrivent les actions de façon à suggérer les plans et mouvements de caméra (sans écrire *on voit* ou *on entend*).

Exemple de scène sans indications de réalisation :

La vieille camionnette était garée plus haut, le long du trottoir. Ils font la course jusqu'à la voiture. Sophie laisse Charles derrière elle. Puis tape victorieusement le pare choc de la camionnette.

Paul et Miranda accélère le pas et les rattrapent. La camionnette est stationnée devant une maison avec un panneau « à vendre ».

Miranda tente de regarder à travers les fenêtres sales du véhicule. Sophie commence à grimper sur la petite échelle au dos de la camionnette quand Paul la tire en arrière.

Miranda attrape la main de Sophie et chasse Paul. Ils s'arrêtent tous et écoutent. La radio s'est allumée dans la camionnette, une chanson des années 70.

*Sophie lance une boule de neige qui résonne en s'écrasant sur la tôle de la portière.
Paul attrape sa main.*

Les quatre amis continuent de marcher jusqu'au bout du pâté de maisons.

Derrière le pare-brise sale de la camionnette, une ombre apparaît qui les regarde s'éloigner.

Ne pas écrire des choses qu'on ne peut pas filmer : En fait, c'est juste une façon de dire qu'il ne faut pas chercher à être littéraire ou à donner son avis. Pour lui, il s'agit d'un choix lié à ce qu'il appelle la *voix narrative* qui n'est pas le point de vue narratif mais l'addition du genre (comédie, action-aventure, drame-tragédie-policier-suspens, fantastique-sf, réel-historique-politique) dans lequel vous placez votre histoire et du style (ton général, ambiance) que vous souhaitez lui donner.

Il peut être nécessaire d'indiquer judicieusement l'humeur, le ton, les pensées et les sentiments d'un personnage, pour obtenir cette « voix narrative ».

Éviter d'utiliser des termes de transitions (CUT TO ou DISSOLVE TO) : Ils ne sont tout simplement pas du ressort du scénariste.

Utiliser des flash-backs ou utiliser une voix off sont des signes de faiblesse : Howard Hawks était déjà très sévère sur l'utilisation des flash-backs, ceux de son époque étant généralement explicatifs, ils freinaient le rythme et rendaient le spectateur passif. Mais ce n'est pas le cas s'ils sont essentiels au déroulement de l'histoire ou utilisés de façon unique (du moins, originale) et apportent des moments captivants ou convaincants. En gros, si ce n'est pas une solution de facilité, ça n'en aura pas l'air. Et il y a plein de bons exemples dans les films ou les séries. La voix off ou le flash-back peut avoir une valeur humoristique, instiguer une prémonition ou créer du mystère, jouer sur la mémoire, la fiabilité du narrateur, impliquer un rebondissement, être un outil narratif (via un enregistrement), une confession, souligner la profonde métamorphose d'un personnage...

Utiliser une voix off (plus « présente » pour le spectateur qu'un récitatif en BD) donne un timbre, incarne en quelque sorte la voix narrative de l'histoire, donc mieux vaut l'avoir bien réfléchi avant. Voir par exemple le classique *Sunset Boulevard* (1950) de Billy Wilder, *Journal d'un curé de campagne* (1951), adaptation du livre de Georges Bernanos (1888-1948) par Robert Bresson (1901-1999), *American Beauty* (2000) de Sam Mendes qui utilise admirablement voix off et flash-backs, ou les films de Valérie Donzelli dont la voix off peut paraître maladroite mais participe à la singularité de cette réalisatrice. Je me souviens aussi de l'astucieuse utilisation d'une voix off dans le film *Drôles d'oiseaux* (2017) d'Elise Girard où une histoire d'amour, entre deux personnages dont la grande différence d'âge aurait pu rendre difficile sa mise en images frontales, passe astucieusement par leurs voix off. Il peut aussi y avoir des échanges dialogués en voix off sur des images montrant autre chose que les personnages qui parlent, particulièrement lorsqu'on a déjà identifié leurs voix. À l'inverse, certaines adaptations cinématographiques rajoutent un personnage pour transformer un monologue intérieur littéraire en un dialogue de type confidence afin d'éviter la permanence ou le surgissement d'une voix off.

D'autre part, la non linéarité d'un récit (par jeu de flash-back et flash-forward) peut permettre de créer des sortes de puzzles narratifs particulièrement réussis (récits éclatés ou emboîtés), depuis toujours en littérature et maintes fois au cinéma, comme par Atom Egoyan dans l'adaptation du roman de Russell Banks (né en 1940) *The Sweet Hereafter* (*De beaux lendemains*, 1997) ou par Gus Van Sant dans *Paranoid Park* (2007) où les flash-backs, que l'on revoit ensuite plus chronologiquement, forment d'abord un puzzle lié à la mémoire fragmentée par la culpabilité du personnage principal. *Career girls* (1997) de Mike Leigh (né en 1943) ne fonctionne que grâce aux flash-backs comparant le passé et le présent des deux personnages.

Ils sont fréquemment utilisés en littérature sans aucune lourdeur (que peut certes impliquer une mise en images) pour mettre des éléments non chronologiques en relation, traduire l'état mental du héros, souligner la non-linéarité du destin, démontrer la pluralité ou la subjectivité des points de vue, mettre en interaction plusieurs histoires, plusieurs parcours, plusieurs personnages, diluer le temps ou créer un suspense. Sans parler des récits qui commencent par la fin (*in ultima res*) ou le milieu de l'histoire (*in medias res*) pour revenir en arrière ou dont on connaît la fin et qui ne sont donc qu'un flash-back comme le roman *Le dernier jour d'un condamné* (1829) de Victor Hugo, la nouvelle *The Curious Case of Benjamin Button* (1922) de Francis Scott Fitzgerald, *Counter-Clock World* (1967) de Philip K. Dick ou des dizaines de films très variés (*Rebecca*, *Sunset Boulevard*, *Apocalypse Now*, *Irréversible*, *Memento*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Melancholia*...)

Certaines étapes doivent arriver à un certain endroit du script : Un film s'écrit souvent en trois actes. Qu'est-ce qui se passe au début ? Quelle est la fin de l'acte un ? Puis, dans l'acte 2, il y a un climax ou un tournant (un levier pour aller vers la fin). Comment se termine l'acte 2 ? Quelle est la fin de l'histoire ?

Donc au minimum 5 clés de l'intrigue doivent être pensées. Parfois 10 ou 12. Certains scénaristes français ont ou avaient l'habitude de composer un long-métrage en 30 séquences narratives (ensembles de scènes), d'autres en 56, d'autres en 70.

Un **coup d'éclat** (quelque chose qui éclate) est censé arriver toutes les 10 pages de scénario. D'autres disent toutes les 5 pages.

Pensez-y si jamais vous comptez envoyer un scénario à Hollywood !

Ceci dit, des grilles de lecture (et « notes de lecture ») existent aussi dans le cinéma ou l'audiovisuel français et même dans l'édition. Elles sont supposées aider à se forger un avis plus objectif sur un projet. Dans la production télévisée, elle font l'objet d'un flux continu entre le diffuseur (chaîne ou plate-forme, principal financeur) et les auteurs. Elles peuvent aussi être appliquées par les producteurs pour choisir des projets et par les membres des commissions d'attribution de financement public. Ce qui fait que connaître ces grilles peut permettre de mieux répondre à ces attentes prédéterminées, parfois au dépend d'une créativité plus débridée ou originale.

Prétendant anticiper l'expérience du spectateur, ces grilles protègent avant tout les décideurs. Elles ont des clefs d'analyse basées sur de la « dramaturgie » en boîte d'inspiration hollywoodienne (dans une assez grande ignorance des pratiques d'autres cultures, notamment japonaise pour le dessin animé, ce qui entretient un fossé

générationnel entre les producteurs occidentaux et le public adolescent et jeune adulte) à base de mots clefs qui rassurent : on y parle « d'enjeux » et de « point de vue » (sans que ça recoupe la notion littéraire) qui seraient plus ou moins « clairs » ou « forts » pour « tenir en haleine » (comme si c'était le but de toute œuvre), d'« objectif » établi assez ou pas assez vite, de « parcours » du personnage plus ou moins facile à cerner, de « problématique », de manque éventuel « d'intrigue » ou de « conflit », de récit tenant ou pas ses « promesses », de personnages attachants ou pas (souvent à partir du peu d'éléments qu'il y a dans un synopsis), de facilité de lecture du projet, d'universalité supposée du sujet ou de « sujet porteur » ou bien documenté, d'intention éventuellement « incarnée » ou pas, parfois un peu de structure et de pertinence des choix visuels (certains producteurs d'animation, par exemple, ne voient pas l'intérêt du recours à cette technique pour une histoire « réaliste ») ou de ton (l'ironie ne serait pas comprise par les enfants, la métaphore par les adolescents, alors que les études les plus récentes démentent ces conceptions et qu'il suffit d'avoir travaillé avec des enfants et des adolescents pour connaître leur grande variété). La chance des auteurs est que les producteurs et les éditeurs n'ont pas tous la même application de ces grilles pourtant homogènes et sont encore suffisamment nombreux pour se contredire entre eux dans leur appréciation d'un projet.

Les règles d'écriture chez Pixar citées par Emma Coats

Analysées par Stephan Vladimir Bugaj dans un ebook (en anglais) téléchargeable gratuitement ici : https://static1.squarespace.com/static/52675998e4b07faca3f636a5/t/527f0a75e4b012bf9e7361c5/1384057461885/Pixar22RulesAnalyzed_Bugaj.pdf

1- *You admire a character for trying more than for their successes.*

Vous admirez un personnage davantage pour ses tentatives que pour ses réussites.

2- *You gotta keep in mind what's interesting to you as an audience, not what's fun to do as a writer. They can be very different.*

Ne pas oublier que ce qui est divertissant pour le public et ce qui est amusant à écrire peuvent être deux choses très différentes.

3- *Trying for theme is important, but you won't see what the story is actually about til you're at the end of it. Now rewrite.*

Le thème est important mais on ne le découvre souvent qu'à la fin du premier jet. Alors, on réécrit.

4- *Once upon a time there was _____. Every day, _____. One day _____. Because of that, _____. Because of that, _____. Until finally _____.*

Une histoire peut se résumer à « Il était une fois Chaque jour... Puis, un jour... À cause de... À cause de ... Jusqu'à ce que.... »

5- *Simplify. Focus. Combine characters. Hop over detours. You'll feel like you're losing valuable stuff but it sets you free.*

Simplifier. Rester concentré. Fusionner les personnages. Éliminer certains passages. On a l'impression de gâcher de la matière, mais en fait on se libère.

6- *What is your character good at, comfortable with? Throw the polar opposite at them. Challenge them. How do they deal?*

Quels sont les points forts de votre personnage ? Balancez-lui l'opposé ! Mettez-le au défi ! Comment va-t-il réagir ?

7- *Come up with your ending before you figure out your middle. Seriously. Endings are hard, get yours working up front.*

Ecrire la fin avant de développer le milieu. Les fins sont dures à trouver.

8- *Finish your story, let go even if it's not perfect. In an ideal world you have both, but move on. Do better next time.*

Finir son histoire, accepter qu'elle ne soit pas parfaite. Dans un monde idéal, elle serait terminée et parfaite mais il faut avancer. Faire mieux la fois suivante.

9- *When you're stuck, make a list of what WOULDN'T happen next. Lots of times the material to get you unstuck will show up.*

Quand on est bloqué, dresser une liste de ce qui NE se passerait PAS ensuite. La plupart du temps, on y trouve ce qu'il faut pour continuer.

10- *Pull apart the stories you like. What you like in them is a part of you; you've got to recognize it before you can use it.*

Décortiquer les histoires qu'on aime. Ce qu'on aime dans ces histoires vient de nous-même, il faut l'identifier avant de s'en servir.

11- *Putting it on paper lets you start fixing it. If it stays in your head, a perfect idea, you'll never share it with anyone.*

Transcrire sur le papier aide à fixer les idées. Si une idée géniale reste dans votre tête, elle ne sera jamais partagée avec personne.

12- *Discount the first thing that comes to mind. And the 2nd, 3rd, 4th, 5th – get the obvious out of the way. Surprise yourself.*

Ne retenez pas la première idée qui vient à l'esprit. La deuxième, la troisième, la quatrième... Jeter toutes les idées trop évidentes. Se surprendre soi-même !

13- *Give your characters opinions. Passive/malleable might seem likable to you as you write, but it's poison to the audience.*

Donner des opinions aux personnages. Des personnages passifs et malléables sont peut-être faciles à écrire, mais ils sont d'un ennui mortel pour le public.

14- *Why must you tell THIS story? What's the belief burning within you that your story feeds off of? That's the heart of it.*

Pourquoi doit-on raconter CETTE histoire ? Quelle est cette énergie dont se nourrit votre histoire ? C'est ça, le cœur du problème.

15- *If you were your character, in this situation, how would you feel? Honesty lends credibility to unbelievable situations.*

Si on était le personnage, dans cette situation, comment se sentirait-on ? La sincérité donne de la crédibilité à des situations incroyables.

16- *What are the stakes? Give us reason to root for the character. What happens if they don't succeed? Stack the odds against.*

Quels sont les enjeux ? Donner de bonnes raisons de s'attacher au personnage. Que se passera-t-il s'ils ne réussissent pas ? Mettez-lui des obstacles.

17- *No work is ever wasted. If it's not working, let go and move on – it'll come back around to be useful later.*

Aucun travail n'est perdu. Si cela ne marche pas, passer à autre chose, ça servira une autre fois.

18- *You have to know yourself: the difference between doing your best & fussing. Story is testing, not refining.*

Bien se connaître est la différence entre écrire de son mieux et se préoccuper du moindre détail. Raconter est expérimenter, pas parfaire.

19- *Coincidences to get characters into trouble are great; coincidences to get them out of it are cheating.*

Les coïncidences qui précipitent les personnages dans les ennuis, c'est bien. Mais les coïncidences qui permettent de les en sortir, c'est triché.

20- *Exercise: take the building blocks of a movie you dislike. How d'you rearrange them into what you DO like?*

Exercice : lister les parties constitutives d'un film qu'on n'aime pas. Comment pourrait-on les réarranger pour l'apprécier ?

21- *You gotta identify with your situation/characters, can't just write 'cool'. What would make YOU act that way?*

L'auteur doit s'identifier aux situations et aux personnages. Qu'est-ce qui VOUS ferait agir de cette manière ?

22- *What's the essence of your story? Most economical telling of it? If you know that, you can build out from there.*

Quelle est l'essence de l'histoire ? La manière la plus simple de la raconter ? Si l'on sait ça, on peut construire à partir de là.

Le cas de Pixar est intéressant parce que tous les films qui en sortent finissent par se ressembler, racontant l'évolution d'un personnage principal aidé par un deuxième personnage important et presque opposé au premier, ainsi que par tout un tas de personnages secondaires dont le seul rôle est d'aider le personnage principal à mûrir.

Conseils du scénariste américain Carter Blanchard

- Il y a au moins 5 bonnes idées par jour dans n'importe quel quotidien.
- Les nécrologies donnent des idées à propos de personnes qui n'étaient pas célèbres mais ont vécu des choses intéressantes et parfois incroyables.
- Écoutez votre famille, vos amis...
- Ne pas regarder la télévision.
- Lire, les classiques et les autres. Regarder des films.
- Faire la liste des événements les plus importants dans votre vie. Qu'est-ce qui vous a changé ? Qu'est-ce qui a fait de vous ce que vous êtes ?
- Écrire sur ce qu'on connaît. Si ça nous semble sans intérêt, ça peut être très exotique pour d'autres, du moment qu'on sait trouver des personnages originaux pour aller avec.

Conseils de J.K. Rowling (née en 1965, autrice de Harry Potter)

1- *What you write becomes who you are...So make sure you love what you write.*
Vous devenez ce que vous écrivez, alors aimez ce que vous écrivez.

2- *I always advise children who ask me for tips on being a writer to read as much as they possibly can. Jane Austen gave a young friend the same advice, so I'm in good company there.* Si vous voulez devenir écrivain, lisez autant que vous pouvez. Jane Austen a déjà donné ce conseil.

3- *You've got to work. It's about structure. It's about discipline. It's all these deadly things that your school teacher told you you needed...You need it.* Écrire, c'est du travail et de la discipline, c'est toutes ces choses précises dont vos professeurs d'école vous ont dit que vous aurez besoin. Vous en avez besoin.

4- *Sometimes you have to get your writing done in spare moments here and there.* Écrivez quand vous pouvez, dans vos temps libres, ça et là.

5- *Sometimes the ideas just come to me. Other times I have to sweat and almost bleed to make ideas come.* Parfois, les idées viennent toutes seules. Parfois, il faut suer sang et eau pour les faire arriver.

6- *You have to resign yourself to the fact that you waste a lot of trees before you write anything you really like, and that's just the way it is [...] I wrote an awful lot before I wrote anything I was really happy with.* Vous devez accepter de gaspiller beaucoup d'arbres avant d'écrire quelque chose que vous aimez vraiment, c'est comme ça. J'ai énormément écrit avant d'arriver à quelque chose dont j'étais contente.

7- *The five years I spent on Harry Potter and the Philosopher's Stone were spent constructing The Rules. I had to lay down all my parameters. The most important thing to decide when you're creating a fantasy world is what the characters CAN'T do [. . .] I came up with lots of the characters you meet at the school. Loads and loads of details, but not really the narrative. It's as though, subconsciously, for years, I had been preparing for writing Harry Potter.* J'ai mis 5 ans à développer l'univers d'Harry Potter, à construire les règles et les paramètres nécessaires. Le plus important est de définir ce que les personnages NE peuvent PAS faire. J'ai trouvé beaucoup de personnages, des tas de détails mais pas vraiment l'histoire. C'est comme si je m'étais préparée inconsciemment pendant des années pour écrire Harry Potter.

8- *Failure is inevitable—make it a strength.* L'échec est inévitable, faites-en une force.

Conseils de Stephen King (né en 1947)

Sur l'état d'esprit de l'écrivain :

1- Écrire d'abord pour soi, ne penser au lecteur qu'après. *Lorsque vous écrivez une histoire, vous vous la racontez à vous-même. Lorsque vous la réécrivez, votre tâche principale consiste à enlever tout ce qui n'est pas dans l'histoire.*

2- Ne vous préoccupez pas du qu'en-dira-t-on. *Si vous cherchez à écrire aussi honnêtement que vous le pouvez, vos jours comme membre de la bonne société sont comptés.*

3- Avoir confiance en soi. *Je suis convaincu que la peur est à l'origine de mes plus mauvaises pages.*

4- Rester fidèle à son propre style. *Personne ne peut imiter l'approche d'un écrivain à un genre précis, même si ce qu'il fait semble simple.*

5- Écrire rend heureux. *Le but de l'écriture n'est pas de faire de l'argent, de devenir célèbre, de décrocher des rencarts, de s'envoyer en l'air ou de se faire des amis. Finalement, il s'agit d'enrichir les vies de ceux qui vous liront et d'enrichir aussi votre propre vie... J'ai écrit pour la simple joie de la chose. Et si vous le faites pour la joie, vous pouvez le faire pour toujours.*

Conseils techniques :

1- Soigner l'introduction. *La première ligne devrait inviter le lecteur à commencer l'histoire. Elle devrait dire « Écoute. Viens ici. Tu veux savoir ce qui se passe. »*

2- Écrire un mot à la fois. *Qu'il s'agisse d'une anecdote sur une seule page ou d'une épopée sous forme de trilogie comme Le Seigneur des anneaux, le travail est toujours réalisé un mot à la fois.*

3- Ne pas utiliser la forme passive. *Les écrivains timides aiment les verbes passifs pour les mêmes raisons que les amoureux timides aiment les partenaires passifs. La voix passive est sans risque.*

4- Éviter les adverbes. *L'adverbe n'est pas votre ami. Particulièrement après « il disait » ou « elle disait ».*

(Notons aussi qu'**Albert Camus** (1913-1960) conseillait de supprimer les adjectifs.)

5- Faire des paragraphes. *Les paragraphes sont aussi importants sur le plan visuel que sur le plan significatif, ils sont les signes de l'intention.*

6- Ne pas être obsédé par la grammaire. *Le but de la fiction n'est pas l'exactitude grammaticale mais doit permettre au lecteur d'entrer (dans le roman) pour lui raconter une histoire.*

7- Ne pas être exhaustif dans les passages descriptifs. *La description commence dans l'imagination de l'auteur, mais doit finir dans celle du lecteur de manière à ce qu'il frémissse de reconnaissance.*

8- Laisser tomber les passages qui vous tiennent à cœur. *Supprimez vos passages préférés, même lorsque ça brise votre petit cœur égocentrique, supprimez vos chouchous. [...] Cette coupure permettra d'accélérer le rythme, et c'est ce que la plupart d'entre nous finissent par avoir à faire.*

9- Le travail de documentation ne doit pas supplanter l'intrigue. *Si vous avez besoin de faire des recherches en rapport avec des choses que traitent certaines parties de votre histoire et que vous connaissez très peu, rappelez-vous ce mot : arrière-plan. C'est l'endroit auquel appartiennent les recherches. Placez-les aussi loin dans la toile et la trame de fond que vous pouvez. Vous pouvez être fasciné par ce que vous apprenez [...] mais vos lecteurs vont probablement beaucoup plus se soucier des personnages et de l'histoire.*

L'environnement de travail :

1- Écrire avec la porte fermée. *C'est votre façon de dire au monde et à vous-même que vous êtes occupé. Vous vous êtes engagé sérieusement à écrire, et avez l'intention de mener à bien votre tâche. Voir aussi, bien sûr, Virginia Woolf, Une pièce à soi.*

2- Aménager une salle de travail de manière symbolique. *Placez votre bureau dans un coin, et chaque fois que vous vous y asseyez pour écrire, rappelez-vous pourquoi il n'est pas au milieu de la pièce. La vie n'est pas un système qui soutient l'art. C'est l'inverse.*

3- Éteindre la télévision et éliminer les distractions. *Il ne devrait pas y avoir de téléphone dans la salle où vous écrivez, encore moins de télévision ou de jeu vidéo prêt à vous distraire. [...] La télévision pendant le travail est la dernière chose dont un auteur a besoin.*

4- Respecter des délais. *Le premier jet d'un roman, même long, ne devrait pas vous prendre plus de trois mois à écrire, ce qui correspond à la longueur d'une saison.*

5- Faire une pause. *Lire votre livre après six semaines de vacances peut être une expérience étrange, voire stimulante.*

L'importance du travail :

6- Écrire et lire tout le temps. *Si vous voulez être écrivain, vous devez privilégier deux choses : lire beaucoup et écrire beaucoup. Si vous n'avez pas le temps de lire, alors vous n'avez pas le temps (ou les outils) pour écrire. [...] J'écris moi-même tous les jours, même à Noël, le jour de la fête nationale et le jour de mon anniversaire.*

Mark Twain estimait qu'il devait écrire 1800 mots par jour, **Stephen King** suggère d'en rédiger 2000.

Bonus de Stephen King :

Je suis resté en bonne santé et je suis resté marié.

Ursula Le guin (1929-2018) parlait très bien de l'importance concomitante de creuser son sujet et de savoir laisser de côté, ne pas tout dire, d'élaguer, de couper sans scrupule, surtout le début de l'histoire (conseil qu'elle attribue à Anton Tchekhov, auteur russe, 1860-1904). *L'histoire n'est pas dans l'intrigue mais dans ce que l'on raconte*. Elle s'oppose au credo que seul le conflit soit le moteur principal d'une histoire mais valorise la transformation, le mouvement, la trajectoire d'un récit.

Vingt règles exigeantes pour l'écriture de romans policiers

Citons donc ici l'écrivain américain **S.S. Van Dine** (Willard Huntington Wright, 1888-1939) qui s'est amusé à édicter ces règles en 1928 :

1- Le lecteur et le détective doivent avoir des chances égales de résoudre le problème. Tous les indices doivent être pleinement énoncés et décrits en détail.

2- L'auteur n'a pas le droit d'employer vis-à-vis du lecteur des trucs et des ruses autres que ceux que le coupable emploie lui-même vis-à-vis du détective.

3- Le véritable roman policier doit être exempt de toute intrigue amoureuse. Y introduire de l'amour serait déranger le mécanisme du problème.

4- Le coupable ne doit jamais être découvert sous les traits du détective lui-même ni d'un membre quelconque de la police. Ce serait de la tricherie.

5- Le coupable doit être déterminé par une suite de déductions logiques et non par hasard, accident ou confession spontanée.

6- Dans tout roman policier, il faut, par définition, un policier. Ce policier doit faire son travail et il doit le faire bien. Sa tâche consiste à réunir les indices qui nous mèneront à l'individu qui a fait le mauvais coup dans le premier chapitre. Si le

détective n'arrive pas à une conclusion satisfaisante par l'analyse des indices qu'il a réunis, il n'a pas résolu la question.

7- Un roman policier sans cadavre, cela n'existe pas. Plus ce cadavre est mort, mieux c'est. Faire lire trois cents pages sans même offrir un meurtre serait se montrer trop exigeant vis-à-vis d'un lecteur de romans policiers. La dépense d'énergie du lecteur doit être récompensée. Un joli meurtre fait surgir en nous le sentiment de l'horreur et le désir de vengeance.

8- Le problème policier doit être résolu à l'aide de moyens strictement réalistes.

9- Il ne doit y avoir, dans un roman policier digne de ce nom, qu'un véritable détective. Réunir les talents de trois ou quatre policiers pour la chasse au bandit serait non seulement disperser l'intérêt et troubler la clarté du raisonnement, mais encore prendre un avantage déloyal sur le lecteur.

10- Le coupable doit toujours être une personne qui a joué un rôle plus ou moins important dans l'histoire, c'est-à-dire quelqu'un que le lecteur connaît et qui l'intéresse. Charger du crime, au dernier chapitre, un personnage qu'il vient d'introduire ou qui a joué dans l'intrigue un rôle tout à fait insignifiant, serait, de la part de l'auteur, avouer son incapacité de se mesurer avec le lecteur.

11- L'auteur ne doit jamais choisir le criminel parmi le personnel domestique tel que valets, laquais, croupiers cuisiniers ou autres. Ce serait une solution trop facile, le coupable doit être quelqu'un qui en vaille la peine.

12- Il ne doit y avoir, dans un roman policier, qu'un seul coupable, sans égard au nombre des assassinats commis. Toute l'indignation du lecteur doit pouvoir se concentrer sur une seule âme noire.

13- Les sociétés secrètes, les mafias n'ont pas de place dans le roman policier. L'auteur qui y touche tombe dans le domaine du roman d'aventure ou du roman d'espionnage.

14- La manière dont est commis le crime et les moyens qui doivent mener à la découverte du coupable doivent être rationnels et scientifiques. La pseudoscience, avec ses appareils purement imaginaires, n'a pas de place dans le vrai roman policier.

15- Le fin mot de l'énigme doit être apparent tout au long du roman, à condition, bien sûr, que le lecteur soit assez perspicace pour le saisir. Je veux dire par là que, si le lecteur relisait le livre une fois le mystère dévoilé, il verrait que, dans un sens, la solution sautait aux yeux dès le début, que tous les indices permettaient de conclure à l'identité du coupable et que, s'il avait été aussi fin que le détective lui-même, il aurait pu percer le secret sans lire jusqu'au dernier chapitre. Il va sans dire que cela arrive effectivement très souvent et je vais jusqu'à affirmer qu'il est impossible de garder secrète jusqu'au bout et devant tous les lecteurs la solution d'un roman policier bien et loyalement construit. Il y aura toujours un certain nombre de lecteurs qui se montreront tout aussi sagaces que l'écrivain. C'est précisément là que réside la valeur du jeu.

16- Il ne doit pas y avoir, dans le roman policier, de longs passages descriptifs, pas plus que d'analyses subtiles ou de préoccupations « atmosphériques ». De telles manières ne peuvent qu'encombrer lorsqu'il s'agit d'exposer clairement un crime et de chercher le coupable. Elles retardent l'action et dispersent l'attention, détournant le lecteur du but principal qui consiste à poser un problème, à l'analyser et à lui

trouver une solution satisfaisante. Bien entendu, il est certaines descriptions que l'on ne saurait éliminer et il est indispensable de camper, ne fût-ce que sommairement, les personnages, afin d'obtenir la vraisemblance du récit. Je pense cependant que, lorsque l'auteur est parvenu à donner l'impression du réel et à capter l'intérêt et la sympathie du lecteur aussi bien pour les personnages que pour le problème, il a fait suffisamment de concessions à la technique purement littéraire. Davantage ne serait ni légitime ni compatible avec les besoins de la cause. Le roman policier est un genre très défini. Le lecteur n'y cherche ni falbalas littéraires, ni virtuosités de style, ni analyses trop approfondies, mais un certain stimulant de l'esprit ou une sorte d'activité intellectuelle comme il en trouve en assistant à un match de football ou en se penchant sur des mots croisés.

17- L'auteur doit s'abstenir de choisir son coupable parmi les professionnels du crime. Les méfaits des cambrioleurs et des bandits relèvent du domaine de la police et non pas de celui des auteurs et des détectives amateurs. De tels forfaits composent la grisaille routinière des commissariats, tandis qu'un crime commis par un pilier d'église ou une vieille femme connue pour sa grande charité est réellement fascinant.

18- Ce qui a été présenté comme un crime ne peut pas, à la fin du roman, se révéler comme un accident ou un suicide. Imaginer une enquête longue et compliquée pour la terminer par une semblable déconvenue serait jouer au lecteur un tour impardonnable.

19- Le mobile du crime doit toujours être strictement personnel. Les complots internationaux et les sombres machinations de la grande politique doivent être laissés au roman d'espionnage. Au contraire, le roman policier doit être conduit d'une manière conviviale. Il doit refléter les expériences et les préoccupations quotidiennes du lecteur, tout en offrant un certain exutoire à ses aspirations ou à ses émotions refoulées.

20- Pour faire un compte rond de paragraphes à ce credo, je voudrais énumérer ci-dessous quelques trucs auxquels n'aura recours aucun auteur qui se respecte. Ce sont des trucs qu'on a vus trop souvent et qui sont depuis longtemps familiers à tous les vrais amateurs du crime dans la littérature. L'auteur qui les emploierait ferait l'aveu de son incapacité et de son manque d'originalité :

- La découverte de l'identité du coupable en comparant un bout de cigarette trouvé à l'endroit du crime à celles que fume un suspect.
- La séance spirite truquée au cours de laquelle le criminel, pris de terreur, se dénonce.
- Les fausses empreintes digitales.
- L'alibi constitué au moyen d'un mannequin.
- Le chien qui n'aboie pas, révélant ainsi que l'intrus est un familier de l'endroit.
- Le coupable frère jumeau du suspect ou un parent lui ressemblant à s'y méprendre.
- La seringue hypodermique et le sérum de vérité.
- Le meurtre commis dans une pièce fermée en présence des représentants de la police.
- L'emploi des associations de mots pour découvrir le coupable.
- Le déchiffrement d'un cryptogramme par le détective ou la découverte d'un code chiffré.

Stratégies obliques et autres jeux

Le *Yi-king* (ouvrage divinatoire chinois vieux de trois mille ans) a servi d'inspiration à plusieurs philosophes et écrivains. Il peut être utilisé un peu de la même manière que ce jeu de 113 cartes créé dans les années 60-70 par Brian Eno (de Roxy Music, né en 1948) et Peter Schmidt (peintre allemand, 1922-1999), nommé les *Stratégies obliques, plus de cent dilemmes qui en valent la peine*. On en tire une au hasard ou plusieurs (en les mettant en relation). Ces cartes, qui s'adressent principalement aux musiciens, donnent des conseils ou posent des questions, obligeant l'esprit à changer sa façon de penser. C'est un moyen de sortir de la routine de la composition, de laisser entrer le hasard dans le processus artistique quand la logique s'essouffle, de provoquer une étincelle par le jeu des questions.

Quelques exemples :

- *Convert a melodic element into a rhythmic element* (Transformer un élément mélodique en élément rythmique).
- *Fill every beat with something* (Remplir chaque battement par quelque chose).
- *Shut the door and listen from outside* (Fermer la porte et écouter de l'extérieur).
- *What would your closest friend do?* (Que ferait ton meilleur ami ?).
- *Make an exhaustive list of everything you might do and do the last thing on the list* (Lister les choses que tu pourrais faire et faire la dernière de cette liste).

Stratégies obliques existe aujourd'hui sous forme numérique :

<https://www.davidrolo.com/photo/strategies-obliques/>

On peut aussi le télécharger en pdf :

<https://carinelallemand.files.wordpress.com/2014/11/oblique-strategies.pdf>

Plus universel, familial ou pédagogique, les *Rory's story cubes*, un ensemble de dés comportant des symboles variés, peuvent aussi être utilisés pour stimuler des pistes narratives ou sortir de ses propres automatismes : <https://www.storycubes.com/>

Sans parler des évidents jeux de rôle, il existe aussi différents jeux de cartes incitant à raconter un conte, comme *Il était une fois* et autres tarots variés (dont le Jeu de Marseille des surréalistes) comme en utilisa Italo Calvino pour *Le château des destins croisés* (1973).

Certains enseignants utilisent diverses pistes pour développer l'imagination des enfants, parfois à la façon des jeux surréalistes (jeu des préférences, réponses à des questions inconnues, cadavre exquis, l'un dans l'autre...) et autres contraintes Oulipiennes, ou plus simplement : association libre de mots à partir d'un nom choisi au hasard, association de deux noms éloignés permettant un effet d'étrangeté et générant parfois des métaphores, hypothèses de type « que se passerait-il si... » (c'est à dire association d'un nom et d'un état ou d'une action), néologismes (en ajoutant des préfixes ou à partir de fautes de frappe), s'imposer une structure pré-existante, modifier une histoire célèbre ou la prolonger, ou la mélanger à une autre, la transposer, ou en extraire la structure et l'utiliser autrement, décomposer un personnage célèbre en caractéristiques sujettes à histoires, partir d'un lot d'objets

physiques mis à disposition... tout ceci en allant du non-sens de l'aléatoire vers le sens d'un récit.

Divers gourous autoproclamés du scénario

Un article récapitulatif ici :

<https://www.erudit.org/fr/revues/cb/2013-v31-n1-cb0383/68165ac.pdf>

Les conseils (grosso modo) de Robert McKee (né en 1941)

- Trouver son style. Choisir les éléments qui définissent sa façon de raconter une histoire et créer sa signature scénaristique. Raconter sa vision des choses en évitant l'erreur d'attirer l'attention sur soi par des artifices techniques.
- Créer des histoires originales. Beaucoup sont tentés de faire ce qu'ils ont déjà vu, même inconsciemment. Se méfier des premiers jets. Ils sont souvent porteurs de choses déjà vues. Être sévère envers soi-même. Refuser les raccourcis, la facilité, l'autosatisfaction. Apprendre à refaire, à corriger, à jeter. Lutter contre les clichés.
- Créer des histoires universelles. Des histoires qui peuvent concerner une majorité de personnes dans n'importe quelle partie du globe. Cela ne signifie pas qu'elle ne doivent pas avoir d'identité culturelle. Mais si, à l'autre bout de la Terre, le public ne peut pas se reconnaître dans les fondamentaux de l'histoire, ce n'est pas le public local qui le fera.
- Se rappeler que le public est plus intelligent que nous. Ne pas expliquer ce qu'il voit, ce qu'il doit penser, ce qu'il doit ressentir. Ne pas donner de leçons. Tenir compte d'une capacité d'anticipation et de déduction du public plus importante que ce que l'on imagine. (Je souligne le seul conseil qui me semble réellement utile).
- Prendre conscience de la réalité du marché. Il ne suffit pas d'avoir du talent. Les mondes de la télévision, du spectacle et de l'édition tiennent compte d'autres paramètres. Sans oublier une dose de chance.
- Ne pas substituer le fond à la forme. Si le scénariste ne réussit pas à émouvoir par l'intensité d'une scène, il ne pourra pas la sauver avec des mots ou cacher son déroulement illogique et masquer la faiblesse des motivations en la pimementant d'artifices pour la faire passer.

Pour lui, un film contient en moyenne de 40 à 60 événements (c'est à dire changements) de différentes importances. Rien ne change dans une histoire que par le conflit. Chaque scène apporte un changement dans la vie du personnage, qui passe du positif au négatif ou du négatif au positif, de la confiance en soi au doute, du doute à la confiance en soi, etc. Cette dialectique peut consister en une opposition tranchée ou en un subtil moirage. Il n'existe que deux façons de provoquer ces renversements : par une action ou par une révélation.

Un personnage n'éprouve que deux émotions : le plaisir et la souffrance (et leurs infinies combinaisons). Il ne faut pas confondre la « caractérisation », c'est-à-dire tout ce que nous laisse percevoir du personnage son masque social (métier, vêtements, etc.) et son véritable caractère, lequel ne se révèle que par ses choix sous pression. Le choix, c'est le changement. Le choix, c'est le dilemme.

Si le personnage est ce qu'il paraît, il n'y a pas d'histoire à raconter. Une histoire révèle le vrai caractère du personnage, moins souvent son changement (sauf apprentissage ou rédemption). Le personnage est la métaphore de l'humanité du public. Il existe moins en soi que par les forces qui s'opposent à son désir et par la réaction qu'il oppose à cet antagonisme. Un personnage est une contradiction. Plus un personnage a de contradictions, plus il est complexe.

Les conseils (grosso modo aussi) de John Truby (né en 1952)

Il s'est fait connaître depuis 2007, avec ses 22 étapes de travail (et non de récit) pour construire un scénario. Son discours est de mettre en avant les personnages, leurs évolutions, et surtout l'effet que leurs actions ont sur le spectateur. Pour lui, une histoire n'est pas une mécanique qu'on construit bloc après bloc, mais un organisme vivant que l'on fait évoluer et grandir.

Chaque événement est en corrélation avec les autres : la suite d'événements a une unité. Chaque événement est essentiel. Les événements semblent émaner du personnage principal, et non imposés par l'auteur. L'intrigue oblige le personnage à évoluer (Truby n'invente rien mais se démarque légèrement de McKee sur ce point).

Étape 1 : Définir clairement la révélation

La révélation finale du héros correspond au thème qu'on souhaite aborder : la première étape de travail est donc de partir de la fin (où veut-on amener l'histoire ?) pour déterminer clairement la révélation que devra subir le héros.

Qu'est-ce que le héros va apprendre à la fin ? Que sait-il au début ? Sur quoi se trompe-t-il au début ? Il ne peut apprendre quelque chose à la fin que s'il se trompe au début. Ces questions doivent permettre de rédiger clairement la morale de l'histoire en une seule phrase.

Étape 2 : Définir l'univers du récit et la place du héros dans cet univers

L'univers choisi doit l'être en fonction du thème et il doit être parfaitement adapté au héros et à l'histoire qu'on veut raconter. Pour Truby, beaucoup d'auteurs ne pensent pas assez à leur univers en rapport avec la thématique. Le lieu et l'époque doivent servir l'intérêt de l'histoire. (On notera que ce n'est pas du tout ce que conseille JK Rowling, même si Truby parle plutôt d'écrire une fiction unitaire qu'une saga.)

Étape 3 : Définir le besoin et les faiblesses du héros

Tout bon héros a un besoin profond, en lien avec la révélation définie en étape 1, qu'il devra satisfaire mais il n'en a pas conscience au début. Il a des faiblesses qui l'entravent : une faiblesse psychologique (singulière, liée à son histoire) et une faiblesse morale (qui blesse quelqu'un au début de l'histoire, par égoïsme, lâcheté, cupidité, entêtement...)

Ce n'est que lors de la confrontation avec l'adversaire que le héros se rend compte de son besoin profond et de la faiblesse qui l'empêche de l'assouvir. Il tente alors de surmonter ça (et dans la plupart des histoires, il finit par y parvenir).

L'évolution du héros à la fin de l'histoire doit permettre au personnage blessé (et au public) de lui pardonner, pour souligner son évolution.

Étape 4 : Définir le désir du héros

Pour Truby, le désir (à ne pas confondre avec le besoin), c'est ce que le héros souhaite obtenir, son objectif dans l'histoire. C'est la piste que le public va suivre avec le héros. Au départ il ne doit pas être trop important. Ensuite, soit il reste le même mais augmente en puissance et en force (conseillé). Soit le désir initial est remplacé par un désir différent (mais il doit être plus fort, et avoir la même fonction : assouvir le besoin, même si le héros n'en a pas conscience).

Étape 5 : Choisir un incident déclencheur

C'est ce qui va forcer le héros à entrer dans l'action, en général ce qui relie le besoin et le désir du héros. Il a un besoin dont il n'a pas conscience et l'élément déclencheur lui apporte une tentation liée à son désir.

Un incident déclencheur efficace est celui qui fait croire au héros qu'il vient de surmonter un problème auquel il était confronté alors qu'en fait il vient de se mettre dans le plus gros pétrin de sa vie.

Étape 6 : Choisir un ou plusieurs alliés au héros

Les alliés vont apporter de l'aide et être des faire-valoir, pour mettre en relief le héros et ne doivent pas ressembler au héros ou être plus intéressants que le héros. Pour Truby, on doit toujours raconter l'histoire du personnage le plus intéressant (donc si c'est l'allié, échanger héros et allié).

Pourvoir l'allié de son propre désir (but). Ce dernier n'a pas à être le même que celui du héros, mais il doit (lui aussi) vouloir quelque chose.

Penser à définir le point de vue de l'allié par rapport au thème de l'histoire (et c'est mieux s'il n'est pas le même que celui du héros).

Étape 7 : Choisir l'adversaire (éventuellement mystérieux)

L'adversaire (choisi en fonction du héros) est le personnage qui va empêcher, volontairement ou pas, le héros d'assouvir son désir, sans nécessairement être mauvais ou méchant. Mais il doit y avoir obligatoirement conflit (dont la résolution exposera le thème de l'histoire).

L'adversaire influe sur la faiblesse psychologique du héros et il a un lien fort avec la thématique du récit. Une similitude entre le héros et l'adversaire est nécessaire (lien familial, amical, professionnel, historique). Ils peuvent avoir le même besoin ou des besoins opposés, la même faiblesse ou des faiblesses opposées.

Comme le thème est traité via le besoin et les faiblesses du héros, il est intéressant de faire de même avec l'adversaire et d'étudier plusieurs possibilités :

- Un adversaire mystérieux (dit *iceberg*) qu'il faut démasquer avant de pouvoir le vaincre rend la victoire finale plus prestigieuse pour le héros.
- On peut créer une hiérarchie (du plus évident au plus caché) d'adversaires sous la houlette d'un adversaire principal et divulguer cette hiérarchie au héros et au public, ainsi que leur objectif réel, au compte-gouttes, à un rythme de plus en plus soutenu.

Étape 8 : Étudier l'intérêt d'un faux allié

Le personnage du traître est toujours fascinant, soit qui va trahir le héros, soit qui semblera nuire mais qui au final sera une aide. Le faux allié peut rester dans le camp ennemi jusqu'au bout, mais aussi (cela fonctionne très bien) avoir passé tant de temps à jouer l'allié qu'il s'est finalement attaché au héros. Après l'avoir trahi, il peut alors revenir dans le camp du héros.

Étape 9 : Définir la première révélation

C'est une décision, une modification du désir qui fait basculer l'intrigue dans le vif du sujet, peu après l'événement perturbateur (incident déclencheur). Le héros fait une découverte surprenante qui le force à prendre une décision, à emprunter une nouvelle direction. Les meilleures révélations concernent l'adversaire. Le désir doit monter en intensité, ou être modifié. Si le désir est modifié, il doit être lié au désir originel et surtout être plus fort. Chaque révélation suivante doit être plus forte que la précédente.

Étape 10 : Imaginer le plan du héros

Il est important de se mettre dans la peau de son héros et d'imaginer pour lui les actions qu'il peut mettre en œuvre pour assouvir son désir. Ne pas laisser le plan se dérouler sans encombre. Dans presque toutes les bonnes histoires, le plan initial du héros échoue, le forçant à revoir sa stratégie. Parfois, la formation du héros par un mentor joue un rôle important dans cette phase.

Étape 11 : Imaginer le plan de l'adversaire

L'adversaire aussi a un plan, souvent bien plus complexe que celui du héros. Du plan de l'adversaire dépendent la quasi-totalité des révélations de l'histoire. Plus le plan de l'adversaire sera complexe et bien caché, plus l'intrigue sera intéressante. Si l'adversaire est intelligent, il aura prévu des contre-attaques aux plans les plus évidents du héros, ce qui créera les meilleurs révélations et forcera le héros à se dépasser.

Étape 12 : Dynamique du récit

C'est la collision entre l'étape 10 et la 11 qui va donner l'enchaînement des actions. En général l'adversaire remporte plusieurs victoires et reste, une bonne partie de l'histoire, intouchable pour le héros. Le désespoir ou la frustration du héros peut le conduire à réaliser des actions immorales. L'intrigue doit se développer et non se répéter. Le héros tente différentes approches dans ses actions.

Étape 13 : Utiliser la faiblesse morale du héros

Par désespoir ou frustration, le héros peut réaliser des actions immorales en rapport avec ses faiblesses. Alors, un personnage (souvent allié) peut intervenir pour se confronter à lui (le plus souvent verbalement) et lui reprocher son attitude. En général, le héros refuse la critique mais ça permet d'orienter l'histoire vers la thématique.

Étape 14 : Imaginer une défaite apparente

Réfléchir à un moment où tout semblera perdu pour le héros. Souvent vers les 2/3 ou les 3/4 de l'histoire, le héros vit une défaite qui laisse penser que tout est perdu. Cette fausse défaite force le héros à se relever. La victoire finale n'en serait alors que plus belle. Selon Truby, la fausse défaite ne doit pas être petite, on doit vraiment croire que le héros a échoué. Il peut connaître divers échecs mais l'histoire ne doit comporter qu'une seule défaite apparente (sinon cet outil perd de sa puissance dramatique). C'est un trait classique des films hollywoodiens où l'accent est ainsi mis sur la possibilité (très importante dans la culture américaine) d'une deuxième chance. Là où les personnages de scénarios issus d'autres cultures vont plutôt s'obstiner et persévérer.

Étape 15 : Définir une deuxième révélation

Après l'apparente défaite, le héros a une nouvelle révélation qui relance l'histoire et fait comprendre que la victoire est encore possible. Il est important de définir les étapes 14 et 15 ensemble pour que tout soit cohérent et crédible. Le désir, à ce stade-là, doit devenir une obsession. Le héros ferait n'importe quoi pour réussir, ce qui peut à nouveau l'affaiblir moralement.

Étape 16 : Dévoilement au public

Utiliser l'ironie dramatique : le lecteur apprend une nouvelle information que le héros ne connaît pas. Cela peut correspondre au dévoilement du faux allié. Un élément fait comprendre au public qui est le traître, avant que le héros ne l'apprenne lui-même. Mais il peut s'agir d'autre chose : le dévoilement d'une arme secrète, d'une capacité spéciale de l'adversaire, d'un pan caché du plan de l'ennemi. Quelle que soit l'information apportée, cela doit souligner l'opposition.

Étape 17 : Dévoilement au héros

Il faut que le héros apprenne peu de temps après ce que le public sait déjà. Dans certaines histoires, il l'apprend de la bouche même de l'adversaire, ce dernier révèle tous les secrets encore cachés car il pense avoir gagné. Les masques sont tombés, les mystères ont disparu, la lutte finale approche. Entre les deux dévoilements, il faut profiter de l'ironie dramatique au maximum. Si on vient de dévoiler un traître, le héros peut lui confier son enfant ou lui révéler un secret...

Étape 18 : Créer des scènes clefs

Il y a trois éléments de scènes fortes que l'on peut retrouver à différents endroits du récit, souvent dans le dernier tiers : la porte étroite (le héros doit passer par un passage physiquement étroit, métaphore de la pression qu'il subit et de la réduction de ses marges de manœuvre, souvent sous une menace pressante), l'humiliation du héros, et la vision de la mort (le héros prend conscience du fait que cette histoire peut lui faire perdre la vie et ça l'incite à lutter plus fortement).

Étape 19 : Mettre en scène la confrontation

Bien penser le conflit final. Derrière un éventuel affrontement physique violent transparaissent clairement les valeurs et les idées des personnages (le thème). Placer la confrontation dans un lieu étroit permet de mettre en valeur le conflit et la pression du moment. Le début de la confrontation est le moment de mettre en exergue les points communs entre héros et adversaire, de montrer à quel point ils se ressemblent mais que leurs différences deviennent déterminantes.

Étape 20 : Organiser la révélation du héros

L'épreuve de la confrontation doit permettre d'exposer le thème au public. Le héros est amené à changer vraiment, en prenant conscience de son réel besoin, et en ayant l'occasion de le satisfaire (parfois au détriment de son désir initial). Tout conduit à ce point où le héros réalise sa ou ses faiblesses.

On peut aussi donner une révélation à l'adversaire, en même temps qu'au héros, ce qui apporte deux points de vue (l'adversaire doit être capable d'apprendre et de changer). Alors, connecter les deux révélations : on doit apprendre quelque chose du héros ET de l'adversaire. Et le thème doit se retrouver dans la combinaison de ces deux révélations.

Étape 21 : Illustrer la décision morale

Une fois que le héros a compris ses faiblesses et son besoin, il doit prendre une décision. C'est la toute dernière étape de l'évolution du personnage : c'est à ce moment qu'il prouve au public qu'il a changé ou qu'il en est incapable. Trouver un moyen, via une action symbolique, de montrer que le héros a changé. Les actes parlent d'eux-mêmes.

Étape 22 : Décrire le nouvel équilibre

Une fois que le besoin a été satisfait (ou pas, dans le cas d'une tragédie), les choses reprennent un cours normal. Le nouvel équilibre n'est pas un retour à la situation initiale mais il met au contraire en valeur la différence avec le début de l'histoire.

Les conseils de Blake Snyder (1957-2009)

Il a écrit le livre le plus vendu à ce jour sur l'écriture de scénario (de cinéma), *Save the Cat !* (2005) rapidement prolongé en trilogie (et blog, logiciel, séminaires), où il reprend le *monomythe* de Campbell et détaille très précisément toutes les (15) étapes et (40) suggestions de nœuds dramatiques, comme un chemin bien balisé. Le titre fait référence au fait que le héros doit gagner la sympathie des spectateurs en faisant quelque chose d'aimable la première fois qu'on le voit (comme sauver un chat). À chaque étape correspond un numéro de page du scénario :

1- *Image d'ouverture* (p.1) : Première scène du film qui doit accrocher le spectateur et donner le ton, le style et les enjeux, ainsi qu'avoir pour miroir l'image finale, en constituant une sorte d'encadrement du héros permettant de voir comment l'histoire l'a transformé.

2- *Le thème est posé* (p.5) : Lancée sans que le personnage principal s'en rende nécessairement compte, une question est posée et l'histoire va fonctionner comme un débat autour de cette question.

3- *Installation* (p.1-10) : Présentation de l'univers, des personnages principaux et de leurs lacunes (qui agiront dans l'histoire comme des bombes à retardement).

4- *Catalyseur* (p.12) : C'est l'incident déclencheur, celui qui crée un déséquilibre, un bouleversement.

5- *Débat* (p.12-25) : Le héros doute de lui. Son choix est difficile.

6- *Passage au deuxième acte* (p.25) : Le héros prend la décision de quitter sa zone de confort. Cette décision fait généralement suite à un événement le poussant à se décider.

7- *Intrigue secondaire* (p.30) : Grâce à une rencontre, celle d'un amour ou d'un allier, l'intrigue secondaire va permettre d'aborder le thème de l'histoire en apportant une autre vision donc une forme de débat (les personnages rencontrés étant très différents de ceux du premier acte) ainsi qu'une légère échappée de l'intrigue principale.

8- *Rigolade et jeux* (p.30-55) : C'est de cette partie qui montre l'univers, l'ambiance du récit, que sont tirées le gros des bandes-annonces. Les dangers sont là mais pas encore incontournables, il y a encore un peu de place pour rêver.

9- *Point médian* (p.55) : Retour aux enjeux de l'histoire. Le récit doit être divisé en deux autour de ce pivot central qui peut être une fausse victoire ou une fausse défaite.

10- *Les méchants se rapprochent* (p.55-75) : L'ennemi semble vaincu ou victorieux mais reprend ses forces, reçoit du renfort ou se prend à son propre jeu... Dans l'équipe du héros, les relations peuvent aussi commencer à changer ou exploser. On est sur une mauvaise pente.

11- *Tout est perdu* (p.75) : La situation devient l'inverse de celle du pivot central. On est passé de la fausse victoire à la fausse défaite ou inversement. Tout s'écroule et le héros trouve enfin la force ou gagne l'espace (si un allier ou un mentor n'est plus là, par exemple) pour réveiller ce qu'il a en lui. Snyder conseille de mettre une image de mort à ce moment du récit.

12- *Nuit obscure de l'âme* (p.75-85) : Moment de désespoir profond où le personnage touche le fond.

13- *Passage au troisième acte* (p.85) : Il y a une lueur d'espoir, le héros comprend (souvent en discutant avec le personnage de l'intrigue secondaire) qu'il doit changer sa façon de faire pour obtenir la victoire. C'est le croisement des deux intrigues qui donne la réponse.

14- *Final* (p.85-110) : Application de ce qui vient d'être appris. Le héros reprend la main et affronte le méchant.

15- *Image finale* (p.110) : Preuve du changement définitif du personnage principal. Snyder définit aussi dix types d'histoires que raconteraient selon lui tous les films (on a déjà vu ça plus haut chez les théoriciens du conte) : *Le monstre dans la maison, La toison d'or, Sorti de la lampe, Quelqu'un a un problème, Rite de passage, Amour amical, Pourquoi ça, L'idiot triomphant, Communauté, Super-héros.*

Chez les Américains, on pourrait aussi citer (et il y en a sans doute d'autres) Christopher Vogler et ses 12 étapes ou la « théorie » très alambiquée de Melanie Anne Phillips qui prend un soin particulier à remplacer des mots connus par d'autres pas meilleurs, cherche de façon obsessionnelle à tout mettre dans des boîtes de quatre cases, profère des absurdités (notamment la notion hilarante de « mental sex ») et dénote d'une grande méconnaissance des pratiques réelles en plus d'être, à mon sens, à l'opposé du plaisir lié au travail de création.

Les considérations d'Yves Lavandier (le français de la bande à conseils)

Théoricien du scénario autoproclamé, il développe ses idées maîtresses (et enfonce beaucoup de portes ouvertes) dans *La Dramaturgie* (auto-édité en 1994) :

- La dramaturgie pré-existe au théâtre et au cinéma, la vie étant elle-même remplie de conflits et régie par des rapports de causalité.
- L'art du récit s'apprend, comme toutes les activités humaines.
- La dramaturgie est un jeu qui se joue à deux : auteur-spectateur. C'est pourquoi l'ironie dramatique (qui consiste à donner au spectateur une information qu'au moins l'un des personnages ignore) est un mécanisme fondamental, omniprésent dans tous les genres et toutes les formes de récit.
- Tous les grands conteurs connaissent les règles de la narration, ne serait-ce qu'inconsciemment.

- On peut respecter ces règles et tenir compte des spectateurs tout en gardant sa liberté.
- Le dialogue, au théâtre ou en fiction radiophonique, est la partie visible de l'iceberg. Même en radio, la structure et la caractérisation jouent un rôle capital.
- Le théâtre est, comme le cinéma, un art de l'image.
- Pour écrire une bonne histoire, il faut trois éléments : du conflit, du conflit et du conflit.
- Le langage le plus puissant du récit est celui de la structure, loin devant le dialogue. Mais c'est aussi le plus difficile à maîtriser.
- La structure en trois actes (dramatiques et non logistiques) repose purement et simplement sur une triade universelle : avant-pendant-après. On trouve la structure en trois actes dans l'immense majorité des œuvres, dit-il. (Simplifiée de la sorte, c'est pas difficile.)
- La structure simple qui comprend trois actes, un crescendo et un climax existe à toutes les échelles, depuis une phrase de dialogue jusqu'à l'œuvre entière. On la trouve également à l'échelle de la série. C'est un ensemble fractal (de formes fondées sur une structure simple qui se reproduisent à de multiples échelles). C'est-à-dire que le motif est le même, qu'on regarde la forme de près ou de loin. Le principe s'applique à toutes sortes d'ensembles dans toutes sortes de domaines. Lavandier étend cette notion à tout ce qui l'entoure, de la vie d'une personne à l'histoire de l'univers entier.

Pour Lavandier, il y a **quatre choses essentielles sur l'objectif du héros** :

Il ne suffit pas de donner un objectif unique à son protagoniste.

1- Cet objectif doit être connu du public assez rapidement au début du récit. Tant que le public ne ressent pas la volonté du protagoniste, il ignore ce qu'on lui raconte et, selon Lavandier, ce n'est pas agréable.

2- L'objectif doit être motivé. Le protagoniste doit faire partager son envie au spectateur. Si celui-ci ne comprend pas l'objectif, il n'y a pas d'enjeu.

3- L'objectif doit être difficile à atteindre sans être trop dur. Il faut savoir doser les obstacles.

4- Le protagoniste doit être animé d'un inébranlable désir d'atteindre son objectif. On ne doit pas avoir l'impression qu'il pourrait l'abandonner facilement. Plus le protagoniste en veut, plus le spectateur se passionnera pour son histoire.

Lavandier est très à cheval sur les choses qu'il pense promises (donc dues), c'est à dire des annonces non exploitées et qui le déçoivent.

Il cite de nombreux films qui laissent *une préparation sans paiement conflictuel* et l'ont déçu. Pour lui, la moins mauvaise solution consisterait alors à retirer de l'œuvre la promesse elle-même. La différence entre promesses non tenues et fausses pistes est que ces dernières génèrent au contraire davantage de conflit. *Le problème n'est pas qu'un auteur ne tienne pas ses promesses, le problème est qu'il évite le conflit.*

À ce propos...

Paiement : réapparition d'un élément de l'histoire déjà apparu auparavant (placé là justement pour être réutilisé et que l'on appelle une préparation ou un **implant**). Les

paiements sont réputés gratifiants pour le public qui a le sentiment d'être face à un récit cohérent. Mais un implant peut aussi être un leurre (par exemple, un faux souvenir ou un morceau de « hareng-rouge »).

Dans *Mean streets* (1973) de Martin Scorsese, l'implant initial de la dette de Johnny envers Michael attend son « paiement » inéluctable jusqu'à la dernière minute et tous les autres dangers potentiels (dettes, mensonges, bagarres, petit couteau, félin en cage, dîner avec la danseuse noire, tirs depuis un toit, liaison découverte) sont désamorçés les uns après les autres, augmentant la tension de cette attente, représentative du tourment général de Charlie où rien ne « paye » vraiment (et la fin non plus).

MacGuffin : Le MacGuffin, popularisé par Hitchcock, donne un prétexte à l'action en ayant de l'importance pour les personnages principaux mais pas pour le spectateur. Il a simplement la fonction d'enclencher les péripéties. C'est l'objet volé, le document à retrouver, souvent quelque chose de matériel.

Pour Hitchcock lui-même, son meilleur MacGuffin était celui de *La Mort aux trousses* car les secrets du gouvernement dont il est question durant tout le film n'existent même pas sous la forme de documents, ils restent une pure abstraction.

Hitchcock se moquait de ceux qui exigent une explication et une cohérence parfaite pour tous les éléments d'un film, qu'il appelle les *vraisemblants*. Ce qui l'intéressait était de manipuler le spectateur, sans accorder trop d'importance aux petites approximations. Il considérait les films comme un spectacle en soi et non une copie conforme de la réalité.

Le cinéaste François Truffaut fit part de cette blague d'Hitchcock sous la forme d'un échange entre deux voyageurs dans un train : *L'un demande à l'autre : Qu'est-ce que ce paquet que vous avez au-dessus de votre tête dans le filet à bagages ? — Ah ça, c'est un MacGuffin. — Qu'est-ce que c'est qu'un MacGuffin ? — Eh bien, c'est un appareil pour attraper les lions dans les Adirondacks de New-York. — Mais il n'y a pas de lions dans les Adirondacks de New-York. — Dans ce cas, ce n'est pas un MacGuffin.*

Truffaut soulignait aussi l'astuce d'Hitchcock qui se débarrassait du MacGuffin vers les deux tiers de ses films pour éviter d'en faire un enjeu final forcément décevant.

Fusil de Tchekhov : *Supprimez tout ce qui n'est pas pertinent dans l'histoire. Si dans le premier acte vous dites qu'il y a un fusil accroché au mur, alors il faut absolument qu'un coup de feu soit tiré avec ce fusil, au second ou au troisième acte. S'il n'est pas destiné à être utilisé, il n'a rien à faire là, aurait dit Anton Tchekhov.* Ce principe est aussi parfois appelé « de la deuxième chaussure » selon une anecdote hollywoodienne (dans une chambre d'hôtel, un personnage entend un autre client, dans la chambre au-dessus, enlever sa chaussure qui tombe bruyamment, et il n'arrive pas à s'endormir tant qu'il n'a pas entendu la deuxième chaussure tomber). Ernest Hemingway (1899-1961) s'en est bien moqué, donnant dans son essai *The Art of the Short Story* l'exemple de deux personnages qu'il avait introduits dans une histoire courte *Fifty Grand* sans jamais les rementionner. Hemingway souligne la valeur littéraire des détails sans conséquences même s'il admet que les lecteurs peuvent y chercher un sens.

Et si le public anticipe qu'un fusil vu va être utilisé, n'est-il pas astucieux de justement en faire quelque chose d'autre ? Ce qui nous amène au...

Hareng rouge : mise en place d'une ou plusieurs fausses pistes pour aboutir à un retournement donnant un tout autre sens à l'intrigue. Ce procédé est généralement amorcé, une fois la trame principale installée, en intégrant des mensonges de personnages ou des indices, autant de vrais indices que de faux indices. Car si le retournement de situation n'a pas été amorcé par de vrais indices, il paraîtra sorti de nulle part, invraisemblable, façon *deus ex machina*. Il y a donc nécessité d'intégrer des indices pas trop évidents. Voir par exemple *Les Diaboliques*, 1955, de Henri-Georges Clouzot (ou le roman *Celle qui n'était plus*, 1952 de Boileau-Narcejac, dont le film s'est inspiré).

Rappelons ici que seules les **coïncidences** qui nuisent aux personnages (les coups du sort) sont facilement acceptées par le lecteur/spectateur, contrairement à celles qui aident les personnages et semblent des facilités d'écriture. Sauf à jouer avec ces codes comme par exemple Woody Allen (né en 1935) l'a fait dans *Mighty Aphrodite* (1995) ou à être dans un genre onirique, merveilleux ou fantastique. Par exemple, les hasards offrant des super-pouvoirs aux personnages en début de récits de science-fiction passent très bien.

L'utilisation d'**ellipses de dissimulation** permet également de cacher des éléments en s'appuyant sur la logique du spectateur ou du lecteur. En effet, le public aura tendance à combler ces ellipses avec ce qui lui semble le plus probable alors que rien n'a été révélé. Le lecteur/spectateur est piégé par sa propre cohérence. Le roman *L'emploi du temps* de Michel Butor (1926-2016) utilise ce principe.

Quiproquo : Fréquent dans les comédies, il peut prendre diverses formes, pas nécessairement comiques, et peut être un élément déclencheur ou un pivot de l'intrigue. Voir *North by Northwest* (1959) d'Alfred Hitchcock, *Brazil* (1985) de Terry Guillian, *Red Rock West* (1993) de John Dahl.

Toutes les ruses sont bonnes à prendre, on peut aussi avoir un personnage qui est présenté comme principal au début du récit pour s'avérer secondaire ou antagoniste.

Une intrigue peut être pensée en termes d'énergies, de **forces transformatrices** qui président à la naissance, au développement et à la suppression du conflit. C'est pour ça qu'on l'appelle aussi **arc** ou **arche** (ça monte et ça descend). Ces forces peuvent être d'ordre intérieur (par exemple une crise de conscience chez un personnage), d'ordre extérieur (un événement surgit qui bouleverse l'équilibre d'une situation) ou d'ordre mixte (à la fois intérieur et extérieur, par un lien de cause à effet).

Au-delà des recettes de construction d'une histoire, les clés prônées vont, la plupart du temps, être (selon le support, les décideurs et le public visé) :

- La facilité d'identification.
- Le *status quo* est rompu.
- L'accroche émotionnelle.

Et un film se résume bien souvent à un personnage avec un faux but qui évolue pour découvrir son désir/besoin profond grâce aux obstacles qu'il rencontre. C'est aussi comme ça qu'on se retrouve avec des milliers d'histoires où il y a du conflit artificiel,

de la compétition, de l'envie incontrôlable et des erreurs absurdes (pour créer une sorte d'ironie bas de gamme). Imposer un moule en faisant croire que c'est la meilleure (voire universelle) façon de raconter dénote surtout d'un manque criant de culture (tant de chefs-d'œuvre littéraires ou cinématographiques en sont des contre-exemples, sans compter les récits du réel) et risque de tristement limiter ou appauvrir le travail de jeunes auteurs qui prendraient ces méthodes au pied de la lettre.

Cependant, certains de ces scénarios sont très réussis, **les ingrédients en eux-mêmes ne sont pas à bannir.**

Par exemple, cette publicité chinoise qui applique très proprement ces principes : *Joy and Heron* (<https://www.youtube.com/watch?v=ZQGuVKHtrxc>) Tout y est : rupture du status quo, conflit, ironie, surprise, triomphe de l'amour (plus que récompense).

Exercice : Trouver des idées d'autres petits films avec ce chien. Je me suis prêtée au jeu :

1- *Un méchant petit garçon rend visite au monsieur et son chien. Le chien l'évite mais le maître le soulève et le met dans les bras du petit gamin qui le maltraite à chaque visite. Le chien finit par s'enfuir, jetant un dernier regard triste à son maître. Il marche le long de la route lorsqu'il voit arriver en face de lui le méchant garçon. Vite, il se cache dans un buisson. De là, il observe. Le méchant garçon est poursuivi par des débiles qui lui tapent dessus. Alors le chien sort de sa cachette et le défend. Les débiles s'enfuient, le garçon devient l'ami du chien et il n'est plus méchant avec personne.*

2- *La nuit, des souris mangent la gamelle du chien. Lorsqu'il réclame, son maître pense que c'est lui qui a mangé sa gamelle et n'a pas besoin de plus. La nuit suivante le chien monte la garde devant sa gamelle mais il s'endort, lorsqu'il se réveille, il n'arrive pas à attraper les souris qui lui glissent sous les pattes. La nuit suivante, affamé, il s'empare d'une bouteille de lait et la fait rouler au dehors, jusqu'aux alentours d'un chat du quartier. Appâté, le chat le suit chez lui et tombe sur les souris qu'il fait fuir et poursuit au-dehors. Le chien range la bouteille de lait et il se jette sur ses croquettes. Le matin, le maître trouve que le lait a une drôle d'odeur.*

Cette scène de *La Reine des neiges* suit à peu près la même recette (sans l'ironie dramatique) : <https://www.youtube.com/watch?v=D9aXaAHJkKA>

Aides déontologiques pour auteurs

À noter que le réseau Canopé, qui édite des ressources pédagogiques, a produit une **grille d'analyse des publications pour la jeunesse** (mais valable pour l'audiovisuel) dont l'objectif est d'identifier ce qui, dans les caractéristiques des personnages, leurs actions et le point de vue porté sur eux, contribue à renforcer certains stéréotypes inégalitaires. Cette grille, téléchargeable gratuitement, peut aider dans ses choix.

La notion de *male gaze* (théorisé en 1975 par Laura Mulvey à propos des films hollywoodiens montrant les femmes comme des objets du désir masculin) et *female*

gaze (qui ne se propose pas de montrer les hommes comme des objets du désir féminin mais plutôt de mettre en valeur une expérience féminine plus réaliste et moins fantasmée) peuvent aider à positionner son curseur en la matière. De nombreuses productions audiovisuelles en font la démonstration (entre autres, les films de Jane Campion ou de Céline Sciamma, les séries *The Handmaid's Tale* ou *Killing Eve*).

Mentionnons ici le **test de Bechdel-Wallace** (du nom d'Alison Bechdel, autrice américaine de bande dessinée, née en 1960 et de son amie Liz Wallace qui en a eu l'idée) : il vise à montrer à quel point certaines œuvres sont centrées sur le genre masculin des personnages et souligne l'absence ou l'aspect limité des rôles féminins, qui sont soit inexistants, soit utilisés comme faire-valoir du héros masculin.

Trois critères positifs sont retenus (pour réussir ce test, il faut répondre oui aux trois) :

- Y a-t-il au moins deux personnages féminins portant un nom ?

- Ces deux femmes se parlent-elles ?

- Et, si oui, se parlent-elles d'autre chose que d'un homme ?

C'est une grille de lecture qui ne juge pas de la qualité de l'histoire ni ne sert à prouver qu'elle serait sexiste ou pas mais qui donne une idée du taux d'absence des femmes dans les films en général.

Le **test d'Ann Finkbeiner** (née en 1943) est également intéressant à considérer lorsqu'on envisage la description d'une personne réelle ou d'un personnage féminin (et pas seulement les femmes scientifiques). Il conseille qu'un article (à propos d'une scientifique) ne mentionne ni le fait que la scientifique soit une femme, ni le métier de son mari, ni la manière dont elle concilie maternité et travail, ni celle dont elle mène ses subordonnés, ni combien la compétition dans sa spécialité l'a stupéfiée, ni le modèle qu'elle représente pour d'autres femmes, ni le fait qu'elle est ou serait « la première femme à... ».

Enfin, un autre test, plus farfelu : Selon Ford Madox Ford (1873-1939), écrivain britannique du début du XX^e siècle, la seule lecture de la **page 99** (généralement entre le quart ou le tiers) d'un roman permettrait de juger de l'envie de le lire en entier.

Sans compter, encore plus anecdotiquement, le prix littéraire de la **page 112**, inspiré par une jolie idée de Woody Allen dans *Hannah et ses sœurs* (1986) : Un homme (joué par Michael Caine), amoureux de sa belle-sœur, la rencontre dans une librairie et lui offre un recueil de poèmes de E.E. Cummings (1894-1962) en insistant, au moment où ils se quittent, qu'elle lise la page 112 car ce poème (*somewhere i have never travelled, gladly beyond*, 1931) lui fait penser à elle. Et, lorsqu'elle le lit, elle en est profondément émue.

6- Des genres

Le genre dit littéraire (qui ne concerne pas que la littérature) est un horizon d'attente, un ensemble de règles (plus constructives que répressives) préexistant à l'œuvre elle-même et en orientant la réception. Une sorte d'air de famille, de guide de conduite. Antoine Compagnon (né en 1950) explique très bien comment le lecteur/spectateur, face à une œuvre, intègre un *système d'attente* (forme, thématique, style) incluant le genre (qui est une convention discursive). Lisant ou regardant, nous faisons une hypothèse sur le genre. Genre et style sont liés.

Les genres littéraires sont des ennemis qui ne vous ratent pas, écrivait Henri Michaux (1899-1984).

La production journalistique parle quant à elle de *contrat de lecture* qui comporte des dimensions propres au genre auquel elle appartient, au mode de diffusion et à sa singularisation par rapport à son genre. Il peut y avoir une volonté délibérée de jouer sur ces contingences pour établir un rapport particulier au spectateur/lecteur, comme un jeu.

Le « mélange des genres » est aussi très souvent recherché. L'alternance du drame et de la comédie, du défi aventurier et des tensions psychologiques, de l'action et de l'émotion, permettant de balancer la nature des sentiments sollicités chez le public, est présente dans nombre de romans, de bandes dessinées, de « comédies dramatiques » et dans la plupart des séries télévisées contemporaines.

Drame

Il y a une différence entre drame au sens de dramatique (effets dramatique dans une histoire) et le genre dit *drame*.

Le genre du drame est souvent défini comme se situant entre la tragédie et la comédie, moins tragique que la tragédie, moins drôle que la comédie.

Dans le drame, **les enjeux sont forts** et donc, la **fin** revêt plus d'importance que pour d'autres genres (voir plus loin p. 91 et liste p.138).

On convient généralement que le drame le plus efficace est celui qui met en scène un personnage en danger de mort. Il a la réputation de pouvoir faire accepter au public les actions les plus invraisemblables.

Il est parfois fait mention de diverses catégories : policier, action/suspense, roman blème, gothique, d'évasion, d'interversion, de détection, fiction engagée, néo-polar, ethnopolar, hard polar, whodunnit...

La définition du récit dit **policier** pose question, le critère pourrait n'être que la seule présence d'un meurtre, voire d'une agression ou, encore plus lâche, d'une intention ou d'un soupçon d'agression. Ce qui peut tout aussi bien exister dans les romans à l'eau de rose... Cependant un policier va fréquemment avoir cette structure :

- 1- Énigme initiale.
- 2- Enquête :

- examen des données (lieux, indices, corps),
- élaboration d'une hypothèse (mobile),
- élaboration de tests (recherche de preuves, piège, bluff),
- passation des tests,
- test probant (parfois des fausses pistes avec un test raté, dans ce cas une deuxième hypothèse est élaborée),
- hypothèse vérifiée.

3- Énigme élucidée et châtement.

Pour le récit de type « roman noir », variante du policier, on change généralement de point de vue en passant du côté des malfaiteurs et un méfait sera commis plus ou moins inexorablement à la fin, selon ce type de structure :

- 1- Crime parfait projeté.
- 2- Élaboration du plan.
- 3- Exécution du plan.
- 4- Mystère pour la police.

Et on enchaîne avec l'organisation classique du policier.

Dans le « récit de chevalerie », le héros traverse une série d'épreuves, lors d'une quête aventureuse dont il sortira vainqueur et récompensé. Ce fut le principal genre médiéval dont *Don Quichotte* (1605) de Miguel de Cervantes (1547-1616) constitue une admirable parodie.

Dans le « récit picaresque », le héros traverse des villes, des milieux sociaux différents, des aventures variées, sans beaucoup se transformer. Il diffère ainsi du « récit d'apprentissage » du XIX^e siècle dans lequel le héros mûrit.

Quelle que soit la catégorie, pour aller vers le genre drame, on va se demander :

Qu'est-ce qui fait pleurer ?

Les réponses socialement admises vont être :

Pour les pleurs d'un bébé : appel (faim), colère, douleur.

Pour les pleurs d'enfant et d'adulte : appel (faire pitié), empathie (voir des gens pleurer, s'apitoyer), peurs (d'être abandonné, de mourir, de rater), colère (injustice, frustration), douleur.

Et pour les pleurs des plus âgés, on ajoute la nostalgie (de ce qu'on a perdu, l'auto-apitoiement).

Importance de la tension dramatique : Le drame implique une régulation, au sein du récit, entre **le suspense et la surprise**, pour chaque événement du scénario : surprise (immédiate) ou suspense (qu'on fait durer). Par exemple, mort brutale d'un personnage ou bien menace qui fait se demander *Va-t-il mourir ?*

Pendant un suspense, selon Thomas Bidegain, *le temps ralentit et devient pesant*. Moins on en sait, mieux ça marche. Le suspense est souvent amplifié par une alternance d'amélioration et de dégradation (où le héros n'est sauvé que de justesse).

La surprise est une affirmation, le suspense une question (une promesse de réponse).

Ce sont les deux principaux outils du drame.

Une catastrophe (façon fin du monde) ou un danger est plutôt dans la catégorie suspense. Enfin, « avant » c'est une menace et « après » c'est un manque (le monde est à reconquérir ou reconstruire).

À propos de la violence dans le drame, se souvenir que *la violence appelle la violence*, si l'on sort les armes il va falloir les utiliser. Voir plus haut, le fusil de Tchekhov.

Hitchcock disait *Il n'y a pas de terreur dans un coup de fusil, seulement dans son anticipation*. C'est l'**anticipation du spectateur/lecteur** qui crée la peur et l'intérêt dramatique du récit et qui a besoin d'éléments pour pouvoir fonctionner.

Scorsese parlait de *violence calme* à propos de son film *GoodFellas (Les Affranchis, 1990)* tiré du livre *Wiseguy* de Nicholas Pileggi.

Ainsi : **drame = anticipation+incertitude.**

Je le redirai, **chaque histoire propose (ou impose) sa propre réalité et toute histoire est un équilibre entre la justesse (réalisme) et la part d'exagération** (imaginaire, effets d'interprétation, de comique, de tragique, de surprise...).

Donc (pour citer Jerome Bruner) on va se demander à chaque décision scénaristique *comment faire coexister le goût pour le prévisible et la séduction du possible ?*

Chaque histoire s'inscrit dans une durée qui lui est propre. Plus la durée de l'histoire (ellipses) est **ramassée**, plus elle sera dramatique.

Dans le drame, il y a aussi une utilisation fréquente des *a priori* (peurs, stéréotypes) parce qu'ils parlent aux tripes (qui se fatiguent moins vite que le cerveau). Mais dans le comique aussi.

On prendra particulièrement soin du point de vue de l'histoire en se souvenant que **l'inflation des péripéties est souvent symptomatique d'un manque de point de vue.**

Le **mystère** (inverse de l'ironie dramatique) consiste à faire comprendre au public qu'il ignore une ou plusieurs informations. On se demande que font les personnages ou de quoi ils parlent ou encore le sens d'une image. Le mystère crée une curiosité intellectuelle et sa résolution est un éclaircissement, très rarement surprenant. Le cinéaste Jean Aurel (1925-1996) pensait qu'une scène de film qui ne cache rien n'était pas bonne car *les gens croient beaucoup plus à ce qu'ils devinent qu'à ce qu'ils voient.*

La musique joue souvent un grand rôle dans le drame audiovisuel car elle peut donner un sens différent aux images. Pour Ken Loach, *elle permet de donner un sens universel à un petit film avec deux ou trois personnages dans un milieu ouvrier. Elle peut être une porte ouverte sur l'universel.* (C'est sans doute une vision quelque peu ethnocentrée.) *Comme elle a une grande puissance, il faut l'utiliser avec prudence et parcimonie (comme une sauce sur un plat).*

Le terme **mélodrame** est utilisé pour un récit caractérisé par l'accumulation d'obstacles externes, plus particulièrement les injustices de la vie et les hasards malheureux. L'incapacité à surmonter ce type d'obstacle renforce la sensation de mélodrame.

Le **coup du cimetière indien** est un concept fréquent dans les récits dramatiques et pas seulement fantastiques. Bon nombre d'histoires d'horreur l'ont utilisé pour justifier leur intrigue, comme *The Shining* (1977) de Stephen King (adapté au cinéma par Stanley Kubrick en 1980) bien sûr, ou *Poltergeist* (1982) de Tobe Hooper. C'est une recette américaine assez répandue. Tout a l'air d'aller bien mais quelque chose de secret ne va pas, une ombre au tableau, quelque chose qui s'est passé avant ou autrefois et qui pousse à comprendre le récit à travers le drame qui l'a précédé.

On parle aussi d'**agnition** pour signifier la reconnaissance, par un personnage ou par le lecteur, de l'identité réelle d'un autre personnage. Sa version la plus fréquente est celle du faux inconnu. Elle se retrouve dans tous les genres (comédie, drame, fantastique, réalité). Dans les feuilletons populaires, il peut y en avoir à répétition. (Voir la façon dont la série télé *Jane the Virgin* a utilisé à outrance ce mécanisme de façon ironique.)

Les fins (voir aussi liste p.149)

La fin d'un drame est souvent jugée comme capitale en tant qu'aboutissement de l'histoire, surtout au cinéma, pour les nouvelles ou pour les *page-turner*. Elle est censée contenir un enseignement, une acceptation, un avertissement ou un espoir. Commencer à écrire en ayant défini la fin de l'histoire garde la réputation d'être libérateur ou sécurisant. Cependant, même des scénaristes de cinéma (comme Gérard Brach, 1927-2006) ont affirmé travailler sans connaître la fin pour ne pas s'enfermer dans un cadre rigide ou préétabli.

Pour apprendre à écrire des récits dramatiques et des fins satisfaisantes, on peut s'entraîner à construire des **nouvelles**, des textes courts à chute, même sans les écrire en entier.

Il y a plusieurs types de fins. On parle de **révélation** lorsqu'il y a une prise de conscience du héros qui découvre un nouveau sens à son existence, un moyen de mieux vivre, sa capacité à agir d'une façon qu'il n'aurait pas soupçonnée ou une vérité profonde, souvent relative à la façon de mieux se comporter avec les autres (c'est la fin typique des romances) ; de **dévoilement** lorsque la révélation concerne le rôle, l'objectif ou le plan du personnage principal, une vérité cachée depuis le début et qui change radicalement le sens de l'histoire (parfois, le personnage prend conscience de cette vérité en même temps que le public après avoir donné au public une vision incomplète de la réalité pour qu'il se forge des convictions qui finiront par s'effondrer) ; de **découverte** lorsque le mystère est résolu (découverte d'une vérité concernant un autre personnage, un événement du passé ou une situation, de l'identité de l'assassin ou de la preuve qui le fera tomber, de quelque chose qui permet l'ultime action et l'atteinte du but) ; de **rebondissement** lorsque la découverte concerne le

moyen de renverser une situation injuste (et de préférence désespérée) ; de **surprise extérieure** lorsqu'il s'agit de la découverte d'une composante cachée de l'environnement du personnage qui change la situation du héros (une sorte de dévoilement passif).

On parle de **chute** lorsque qu'il s'agit plutôt d'une fin avec un rebondissement ou un retournement de situation (*twist*).

À l'opposé, il peut y avoir une fin à **plusieurs niveaux** dont une option est l'explosion de rebondissements, de préférence en contradiction les uns avec les autres. On distingue en général la fin (ou *résolution*) de l'histoire (le héros a gagné) et la fin (ou *résolution*) du personnage (il rentre chez lui changé).

Mais pour parler d'une fin, il faut qu'elle existe. Les récits sans fin ne me dérangent pas personnellement, même si pour un film, c'est un peu perturbant. Dans *La Recherche* (1906-1927) de Marcel Proust (1871-1922), la fin est sympathique, il devient écrivain et il est apaisé mais ce n'est pas ce qui nous marque, c'est le trajet qui nous a plu, pas la destination. Encore plus avec *L'homme sans qualités* (1930-1932) de Robert Musil (1880-1942).

Si c'est la dernière impression qu'on a d'un film ou d'un livre, je ne pense pas que ce soit le souvenir qu'on en garde, comme le prétendent les « conseillers de fins ». Aussi, une fin agaçante (et considérée comme ratée) peut être au contraire mémorable. Voir (ou pas) *Subway* (1985) de Luc Besson (né en 1959).

Dans la **fin fermée**, le héros meurt, le meurtrier est arrêté. Dans la **fin ouverte**, souvent utilisée dans les histoires d'amour ou de conquête de territoire, les personnages se sont rencontrés ou ils ont réussi à s'installer quelque part mais on ne dit rien sur la suite. C'est le franchissement d'une étape, la fin termine un cycle mais un autre commence. Un récit d'actualité qui parle en continu d'événements inachevés, se prolongeant, reste inévitablement ouvert (comme la vie en général) mais les feuilletons littéraires, télévisés, en bande dessinée ou mangas peuvent aussi paraître interminables, jamais terminés, à coups de développement infini. On s'appliquera à **distinguer une fin ouverte d'une non fin** (où l'auteur n'a simplement pas su se décider).

Quand on écrit une histoire, on décide de ce qu'on va **exposer** au lecteur/spectateur (et s'il en sait davantage que les personnages, on l'a vu, c'est l'ironie dramatique) et ce qu'on va lui **cacher**. La fin peut permettre de **surprendre** en ayant bien réfléchi à la façon dont on **distribue les informations essentielles** encore manquantes.

La fin s'entend en général comme un **prolongement logique, cohérent et honnête** (car si c'est trop gros, ça ne passe pas).

La fin doit être **compréhensible** (tout en **évitant** les explications trop appuyées, à la Hergé). Une fin trop subtile prend le risque de ne pas être comprise par tout le monde mais c'est l'auteur qui décide (Voir par exemple la dernière saison de *Twin Peaks* (2017) de Mark Frost et David Lynch.) Il existe généralement la possibilité d'écrire la fin la plus subtile et de la **tester**, puis de rajouter des éléments explicatifs si les testeurs ne comprennent pas. Compréhensible ne veut pas dire cousue de fil blanc. On fera son possible pour que la fin ne soit pas trop évidente et donc anticipée par le

public, qu'il s'agisse d'un drame ou d'une comédie. Par contre, les récits héroïques d'aventure s'accommodent très bien d'une victoire finale prévisible, ainsi que, bien entendu, les comédies romantiques dont la fin heureuse est le principe même.

Attention aux effets de verdicts (la **sanction** du vieux schéma canonique) qui, s'ils sont fréquents et parfois nécessaires (tout procès implique un verdict) ne sont pas suffisants à bâtir un bon récit. On s'appliquera à ce que la vraie conclusion de l'histoire se joue ailleurs que dans le verdict. Attention aussi, bien sûr, au hasard trop heureux, au morceau de bravoure final qui résout tout, à la leçon de morale, et au « tout cela n'était qu'un rêve ».

Le scénario de *La Grande Vadrouille* (1966) de Gérard Oury (1919-2006) était à l'origine beaucoup trop long. Il se continuait dans une fuite menant les protagonistes jusqu'en Espagne. Présenté au producteur Robert Dorfmann, celui-ci indiqua qu'il fallait couper à partir d'Albi où les fuyards passaient. Ensuite, le terme **Albi** désigna, dans la famille Oury/Thompson, un point à partir duquel un scénario s'éternise, devient répétitif.

Les débuts et les fins de romans ont une importance particulière. Par exemple, dans *Germinal* (1885) d'Émile Zola (1840-1902), l'ouverture et la clôture du livre se répondent. Lorsqu'elles sont similaires, les anglophones utilisent le terme *bookend* (serre-livre). On pourra donc classiquement réfléchir à travailler une scène de fin en lien avec celle du début de l'histoire.

Certains auteurs décident du **mot** qui correspond le mieux à la fin qu'ils souhaitent, à l'éventuel retournement de situation qu'elle représente et ils font apparaître ce mot dans les derniers dialogues (ou le dernier paragraphe d'une nouvelle).

On essaiera de **penser à la fin** assez rapidement dans la construction de l'histoire, souvent **dès le début**.

Quand on n'est pas content de la fin, on peut se demander qu'elle **émotion** elle suscite. Si l'on n'en sait rien, c'est peut-être le souci. En choisir une peut permettre de voir si cela suscite une meilleure idée de fin. Il ne faut pas hésiter à malmener les personnages (eh oui, on s'y attache, à ces petites bestioles).

Et bien souvent, répétons-le, **l'amour** vient tout excuser, puisqu'on aime croire en son triomphe. Rappelons d'ailleurs ici que la littérature en a fait plusieurs catégories : l'amour dit « racinien » (en référence au dramaturge Jean Racine, 1639-1699) où la passion est plus forte que la raison, l'amour dit « cornélien » (en référence au dramaturge Pierre Corneille, 1606-1684) où la raison l'emporte finalement sur la passion, l'amour « proustien » (en référence au romancier Marcel Proust) qui naît d'un besoin anxieux et génère un sentiment de possession, d'obsession et de jalousie jusqu'au désir d'éliminer l'être aimé. Stendhal le décrivait comme une maladie suivant 7 étapes (admiration, plaisir, espérance, naissance véritable, idéalisation, doute, idéalisation renforcée) et en distinguait quatre sortes en insistant surtout sur la projection (qu'il appelle cristallisation). Des psychologues en ont fait un triangle (à

base de passion, d'engagement et d'intimité), ou bien ils convoquent la mythologie grecque, listent 7 types d'amour, voire 12.

Récits du réel

Les récits du réel (reportage, documentaire, récit de voyage, interview, récit édifiant ou engagé, biographie, autobiographie, introspection) sont en général organisés autour d'une temporalité à échelle humaine, où le présent dont on fait l'expérience est rattaché à un passé remémoré (ça s'est passé comme ça), à un futur anticipé (qu'est-ce que ça va donner), et parfois à un moment imaginaire (utopique ou catastrophique).

Au sein des divers récits se basant sur le réel, l'enjeu du genre reste déterminant dans le « contrat de lecture » qu'il propose au public, allant de la visée la plus informative (reportage) à la plus subjective (introspection) ou évaluative (critiques, chroniques, pamphlets).

On se référera utilement à tous les écrits pratiques sur le journalisme pour ce genre d'approches. Je n'aborde ici que quelques définitions et certaines pratiques qui me semblent intéressantes dans leur rapport à l'autobiographie et à l'interview.

Des approches mélangeant réalité et fiction existent aussi, naturellement. C'est ce que nous faisons quotidiennement dans nos esprits. L'autofiction romanesque a eu ses années de gloire, le journalisme gonzo (style immersif ne prétendant à aucune objectivité) aussi (notamment grâce au succès de l'adaptation cinématographique *Las Vegas parano*, 1998, par Terry Gilliam, né en 1940). Plus récemment, le long-métrage pas tout à fait documentaire *Nuts!* (2016) de Penny Lane (née en 1978) mélange interview et animation autant que fiction et réalité pour raconter la vie d'un faux médecin, entrepreneur et homme politique américain, John Romulus Brinkley (1885-1942) qui prétendait soigner l'impuissance des hommes en leur greffant des testicules de boucs.

Combiner un récit du réel et une contrainte formelle offre probablement encore bien des possibilités hybrides. On pourrait considérer que bien des récits ne font qu'augmenter (comme on dit aujourd'hui) la réalité, qu'ils soient fantastiques, oniriques ou d'anticipation (sans compter les mémoires, l'humour de vie quotidienne, ou la satire) mais les technologies de réalité virtuelle et de réalité techniquement « augmentée » promettent encore des développements futurs propices à davantage brouiller les limites entre réalité et fiction.

Réalité, vérité, fiction

Aucune définition des mots narration ou récit ne renvoie à des notions de **réalité** ou de **vérité**. Pourtant, dès que quelque chose est raconté, son rapport à la réalité existe de fait. Est-ce réel ? Est-ce authentique ? Est-ce vrai ? Se demande-t-on souvent face à toute « histoire ».

Par opposition à « fiction » (ou rêve ou légende), la réalité, l'authenticité ou la vérité serait ce qui existe **indépendamment de l'esprit qui le conçoit**.

La notion de réalité renvoie à la matérialité des choses, à la manifestation concrète d'un événement. C'est ce à quoi se réfère une désignation, une représentation, ou le caractère non fictif d'un personnage ou d'un récit qui existe indépendamment et n'est pas le simple produit de la pensée. C'est l'environnement concret et matériel de l'homme, la somme des événements sociaux qui constitue la situation dans laquelle se trouve une personne.

Pour Martin Scorsese, *la vie est un choc, faite de surprises, de cette folie qui fait que l'on ne sait pas ce qui va se passer d'un moment à l'autre. Il n'y a pas de « réalité », juste l'existence de quelque chose au présent qui disparaît avant même qu'on ait le temps d'en prendre conscience.*

Chaque histoire propose (ou impose) **sa propre réalité**. Une histoire est un équilibre entre la justesse (réalité) et l'exagération (effets dramatiques d'anticipation et d'incertitude produits par des structures narratives universelles, l'imagination et l'interprétation). Pétrarque (1304-1374) ne disait-il pas déjà que le vrai bonheur (ici du public) n'appartenait qu'à la mémoire ou à l'attente ?

Ken Loach trouve par exemple que, *dans les films, le son est souvent trop parfait, les voix cristallines, trop propres, on ne perçoit pas l'ambiance de la pièce, la circulation à l'extérieur, ce léger écho naturel.*

Il en va de même avec les mouvements de caméra. Il ne faut pas que la caméra anticipe ce qui va se passer, car elle ne le sait pas. Si l'on filme un personnage avant qu'il prenne la parole, on sait qu'il va parler avant qu'il le fasse et on perd la sensation de réalité. Le son, les mouvements de caméra, l'éclairage ou encore le maquillage peuvent faire perdre toute impression de réalité à l'interprétation des acteurs.

L'**authenticité** se définit quant à elle comme la qualité de ce qui fait autorité, de ce qui ne peut être controversé, de ce qui est vrai, pur, mais aussi la valeur profonde dans laquelle un être peut s'engager et exprimer sa personnalité. On peut être authentique sans être réel. Authenticité vient du grec *authentikós* qui signifie « se détermine par sa propre autorité ».

Et la **vérité** a encore plus de définitions, courantes, littéraires ou philosophiques : connaissance reconnue comme juste, valeur absolue ou simplement conforme à ce qui existe, principe de rectitude, de sagesse considéré comme un idéal dans l'ordre de la pensée ou de l'action, conformité de la pensée ou de son expression avec les phénomènes de l'expérience, idée essentielle qui s'impose d'elle-même, opinion considérée par celui qui l'énonce comme allant de soi pour tous, caractère de ce qui n'est pas suspect de dissimulation ou de mensonge, certitude qui porte sur la nature des sources et sur la fiabilité, objectivité ou sincérité ou naturel d'une personne, honnêteté d'une parole, d'un sentiment, information sûre, confirmée, en accord avec la réalité ou avec l'idée qu'on s'en fait, ressemblance précise et vivante avec un modèle. Et encore, comme pour authenticité, « ce qui constitue la valeur d'un être ou

d'un objet, lui est essentiel et justifie son existence, la nature profonde d'une personne, par opposition aux apparences ou à l'idée plus ou moins juste qu'on se fait d'elle ». Mais également, au pluriel, « déclarations faites sans fard, sans ménagement, sans accommodement » et donc souvent peu agréables pour leur destinataire.

On peut trouver les termes de *narrative nonfiction* ou *creative nonfiction* pour nommer le fait de raconter des faits réels comme si c'était de la fiction, de « raconter une histoire » mais avec des informations précises et vérifiées, par exemple dans le style du journalisme d'immersion. L'auteur est, en général, allé sur le terrain pour rendre compte de ce qu'il a vu. Ce type de récit prend racine dans le réel mais se rapproche formellement du roman. On pense évidemment à Gustave Flaubert et au courant du « réalisme » au XIX^e siècle (qui s'opposait au « romantisme » ambiant) puis à Émile Zola, tenant du « naturalisme », qui élaboraient aussi d'importants dossiers préparatoires et menaient des enquêtes proches du journalisme.

Un roman c'est un miroir que l'on promène le long d'un chemin, disait Stendhal. Et quand on demanda à Blaise Cendrars (1887-1961) s'il avait vraiment pris le Transsibérien, il répondit *Qu'est-ce que ça peut vous foutre, si je vous l'ai tous fait prendre ?*

On peut encore citer Tom Wolfe, Emmanuel Carrère, Svetlana Alexievitch (prix Nobel 2015), George Orwell, Truman Capote ou Joseph Kessel (qui poussa l'exercice jusqu'à reconstituer des dialogues avec des citations exactes).

Citons aussi la collection *Raconter la vie* dirigée par Pierre Rosanvallon au Seuil (26 fascicules où des inconnus sont aidés par des écrivains pour raconter leur position dans la société). N'oublions pas que la capacité à transformer des expériences personnelles en une multiplicité de logiques narratives est une des caractéristiques de l'espèce humaine.

Évoquons rapidement l'utilisation en français du terme *storytelling* (conte de faits). Cette expression issue de la création littéraire et audiovisuelle américaine (où elle n'a pas de connotation négative) désigne de plus en plus largement aujourd'hui, en français, la tendance à la mise en récit par le marketing (qui s'appuie de plus en plus sur l'histoire des marques ou des produits), par les managers d'entreprises (qui trouvent à raconter des histoires pour motiver les salariés), par les militaires (qui s'entraînent sur des jeux vidéo narratifs) ainsi que par les « spin doctors » (conseillers en communication) qui construisent la vie politique comme un récit.

Cette mécanique, cette « machine à raconter » joue délibérément sur l'émotion, cherche à remplacer le raisonnement rationnel grâce au pouvoir ancestral de transmission (donc à la capacité de convaincre) de la narration. L'émergence de ces techniques est révélatrice de l'enjeu politique de la différenciation entre faits (réalité) et fiction (*fake news*). Mais lorsque l'historien Alfonso Mendiola analyse deux narrations (en 1552 et en 1632) de la conquête espagnole du Mexique, on voit bien que ces techniques sont anciennes. Il souligne que la vérité n'y est pas opposée à la fiction. *Ici, dire la vérité signifie se souvenir* (des faits considérés comme mémorables, en l'occurrence des prouesses conquérantes d'Hernán Cortés). Elle est

déjà davantage affaire de communication que d'expérience d'un phénomène observé et sa narration est déjà guidée par le désir de reconnaissance et de richesse.

La subjectivisation domine le débat dit Thomas Bidegain (qui tient justement à la radio une chronique humoristique sur le storytelling). Les médias vont aller vers les sondages et les micro trottoirs plus facilement que vers des expertises étayées ou des enquêtes complètes. C'est la facilité et la grégarité, on préfère savoir ce que le voisin pense plutôt que réfléchir. On observe aussi ce phénomène chez les militants.

Le *data storytelling* est un concept beaucoup plus récent dont l'objectif est de raconter une histoire construite à partir de données afin de les illustrer sous une autre forme que de simples tableaux de chiffres et de les rendre accessibles grâce à une représentation narrative compréhensible par tous. L'idée est de mettre des analyses complexes à la portée des décideurs, qui n'ont pas toujours la capacité d'interpréter les données. Cette technique se rapproche d'une mise en récit traditionnelle, mobilisant une accroche ou un dispositif destiné à attirer l'attention de l'auditoire, divers thèmes, de l'émotion et une conclusion ou une série de conclusions. Des spécialistes du *data storytelling* commencent à apparaître dans les entreprises. D'autres développent des outils informatiques qui convertissent des données, telles que les statistiques d'un match de baseball, en dépêches de presse et espèrent bientôt fournir aux entreprises un service du même genre qui transformerait les données de vente ou de marketing en sujets d'actualité.

Le consommateur et électeur commençant à bien comprendre qu'on lui « raconte des histoires », le marketing promeut aujourd'hui le **storymaking** qui cherche à rendre les gens plus « actifs » dans la fabrication de l'histoire qui fait vendre. Les marques ne déversent plus un monologue mais incite à venir commenter, « jouer », raconter sa propre expérience, « partager » des recettes, des photos, dans une interactivité totalement intéressée qui permet à la marque de s'appuyer sur ce que sa cible a envie d'entendre et de, encore et toujours, la manipuler via la simple théorie de l'engagement. Voir, sur cette théorie, les travaux de psychologie sociale de Robert-Vincent Joule et Jean-Léon Beauvois pour la plupart retranscrits dans leur *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens* (1987, 2002 et 2014). On parle aussi de **storyliving** (bien que cette expression soit également utilisée par les auteurs de réalité virtuelle ou augmentée).

La **fiction** est définie comme le produit de l'imagination **qui n'a pas de modèle complet dans la réalité** ou comme une construction imaginaire consciente ou inconsciente qui **peut aussi se constituer en vue de masquer ou d'enjoliver le réel**. De la même façon que la notion de réalité se rapproche de celle de vérité, l'idée de fiction se rapproche parfois de celle de mensonge.

Mais, y a-t-il une propriété spécifique au récit de fiction ? Est-ce raconter une histoire fictive ? Avoir un narrateur fictif ? Ceci le distinguerait du récit de faits réels, historiques ou autobiographiques (ce que Genette appelle récit *factuel* où l'auteur, identifié, *assume la pleine responsabilité des assertions de son récit*).

Gérard Genette dit aussi (en 1986) : *On ne peut étudier le récit de fiction à la fois comme récit et comme fiction : le «comme récit » de la narratologie implique par définition que l'on feigne d'accepter l'existence (la fiction), «avant » le récit, d'une histoire à raconter; le « comme fiction » de Käte Hamburger implique au contraire que l'on refuse cette hypothèse (cette fiction) de méthode — et avec elle la notion même de récit, puisque, sans histoire, il ne peut y avoir de récit, et qu'ainsi le récit de fiction n'est qu'une fiction de récit.*

Construire une fiction, c'est imposer ses choix. Et comme le souligne Thomas Bidegain, *il y a une obligation de moyens, pas de résultat. C'est l'intention qui compte. Alors que, dans la vraie vie, c'est plutôt une obligation de résultat.*

Le pacte de véridicité : À propos de la fiction, rappelons le *willing suspension of disbelief* (suspension volontaire de l'incrédulité) du lectorat énoncé par Coleridge. Cette suspension de l'incrédulité est maintenue par la simple cohérence interne du récit (et par le besoin de croire). Par exemple, le *hammerspace* (endroit fictif d'où viennent les objets qu'un personnage fait apparaître spontanément) des cartoons et des jeux vidéo ne gêne personne.

Les termes de narration et de fiction n'ont pas tout à fait la même signification en français et en anglais : *narrative* peut avoir, en anglais, une connotation négative à peu près équivalente à celle de *storytelling* en français. La distribution des sens de mensonge et de fausseté varie selon les aires culturelles, les moments historiques et les champs disciplinaires. D'ailleurs, la dénonciation de la propagande qui utilise le *storytelling* est moins un discrédit de la fiction qu'une réhabilitation de la réalité.

Pour Paul Ricœur, qui a étudié les liens entre la discipline historique et le récit (qu'il nomme, on l'a vu, *mise en intrigue*) et montré que tous deux agissent selon une configuration similaire, la fiction entretient des liens étroits avec le réel et ne se situe pas en complète opposition mais constitue un aspect complémentaire du temps, une expérience temporelle alternative.

D'ailleurs, Jean-Paul Sartre (1905-1980) disait : *Où l'Histoire se referme en savoir de mort, ou la survie historique du subjectif doit changer notre conception de l'Histoire.*

De Antonio Codro Urceo au XV^e siècle à Nancy Huston aujourd'hui, on a régulièrement cherché à effacer la différence entre fiction et réalité, le plus souvent pour plaider sa propre cause.

Raconter une fiction, c'est mentir avec l'accord de la personne à laquelle on ment. Pour bien mentir, il faut avoir de la mémoire. Et il faut que la personne accepte d'oublier (qu'on lui a déjà raconté la même histoire).

Pour Thomas Bidegain, *la fiction ramène la vaste réalité à la taille de l'esprit humain.*

À propos d'esprit humain et de véridicité citons ici quelques **biais cognitifs** bien utiles aux scénaristes. Sur le sujet desdits biais, voici un article très complet (2016) de Buster Benson <https://betterhumans.pub/cognitive-bias-cheat-sheet-55a472476b18> traduit ici <https://associationslibres.wordpress.com/2016/10/14/petit-guide-exhaustif-des-biais-cognitifs/> et la « roue » ici :

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/The Cognitive Bias Codex %28French%29 - John Manoogian III %28jm3%29.svg?uselang=fr](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/The_Cognitive_Bias_Codex_%28French%29_-_John_Manoogian_III_%28jm3%29.svg?uselang=fr) qui est devenu en 2019 le livre *Why Are We Yelling?: The Art of Productive Disagreement*.

D'abord, comme on l'a déjà vu, nous avons tous tendance à voir des motifs et des histoires dans ce que nous percevons. Nous surestimons aussi notre capacité à comprendre l'état mental d'autrui (et donc des personnages). Et l'effet Barnum (qui nous incite à prendre pour soi une vague description, ce qui est assez logique vu qu'on n'est pas si différents les uns des autres) peut justifier le fait de se reconnaître dans un personnage.

Les biais d'attention sont utilisés par les auteurs, en distillant des éléments de façon discrète pour qu'ils deviennent pertinents et semblent cohérents lorsqu'ils sont reconvoqués ou soudain soulignés par un personnage.

La négativité aussi : même à intensité égale, les choses négatives impressionnent plus que les choses neutres ou positives. Et la nouveauté est vue comme apportant potentiellement plus de risques que d'avantages.

L'influence de la première impression (effet d'ancrage) est également utilisée pour rendre un personnage immédiatement sympathique, sachant que les informations sont perçues d'une façon sélective qui va plus facilement dans le sens de la première impression. On a aussi tendance à mieux se souvenir des premiers éléments d'une liste. Mais d'un autre côté, on se souviendra plutôt des dernières informations auxquelles on a été confrontées ou qui ont été répétées.

Avoir préalablement été exposé à quelqu'un ou à une situation rend cette situation ou cette personne plus positive, ce qui peut justifier l'avantage d'une exposition (introduction et explications nécessaires de l'univers) échelonnée de l'histoire. Sans parler de la tendance à se dire que quelque chose est vrai parce que cela peut probablement être le cas ou à percevoir une volonté derrière ce qui est fortuit ou accidentel qui sont très utiles pour surprendre le lecteur ou le spectateur.

La théorie de l'engagement (tendance à poursuivre une action engagée malgré tout) permet aussi de conserver un lecteur ou un spectateur sans avoir à l'abreuver en permanence d'informations importantes.

On considère facilement qu'une bonne action sera nécessairement bénéfique ou récompensée tandis qu'une mauvaise action sera néfaste et punie.

Le public aura tendance à éviter d'anticiper les options pour lesquelles il manque d'information. Et il aura du mal à ignorer une information non pertinente (effet Stroop), ce qui peut être utile pour glisser une fausse piste.

La confiance excessive dans un outil (si on a un marteau on pense qu'il faut tout marteler) joue certainement un rôle dans les histoires de super-héros ou de gangsters.

Et la caractérisation prend toute son importance lorsqu'on sait que le contenu est jugé en fonction du contenant ou de l'émetteur.

On a aussi tendance à exagérer l'importance des choses inhabituelles (drôle, bizarres, visuellement étonnantes) et à accorder moins d'importance aux informations attendues. Et l'on remarque facilement que quelque chose a changé.

Mentionnons encore le besoin de réinterpréter pour éliminer les dissonances, de considérer le savoir comme immuable, la grosse tendance à surestimer la fréquence d'une récurrence, et la possibilité de montrer en cachant (effet Streisand).

L'**identité** est le caractère de ce qui ne fait qu'un, ne représente qu'une seule et même réalité. C'est aussi ce qui demeure identique ou égal à soi-même dans le temps (identité personnelle), la conscience de la persistance du moi (particulièrement lorsqu'on parle de perte de l'identité). Plus formellement, via l'état civil, l'identité permet de reconnaître une personne au regard de la loi.

N'oublions pas la relation d'identité mathématique (égalité) et le *principe d'identité* philosophique (ce qui est est) ou la notion d'identification, présente dans les discours sur la narration, la psychologie et la société. L'identité semble ainsi tendre un pont entre **individualité** et **égalité**.

Cette notion plurielle d'identité, que Levi-Strauss définissait en 1977 comme un *foyer virtuel*, particulièrement remise en cause par la psychanalyse, est vue par le sociologue clinicien Vincent de Gaulejac comme un *ensemble d'éléments dont les interactions font naître une singularité*. Il s'inscrit dans la lignée de Paul Ricœur sur *l'identité narrative* (à laquelle on va s'atteler dans les récits du réel) *qui peut inclure le changement, la mutabilité, dans la cohésion d'une vie* (on est ici entre la sociologie clinique et le parcours type du héros de fiction). *Le sujet apparaît alors constitué à la fois comme lecteur et comme scripteur de sa propre vie selon le vœu de Marcel Proust. Comme l'analyse littéraire de l'autobiographie le vérifie, l'histoire d'une vie ne cesse d'être refigurée par toutes les histoires véridiques ou fictives qu'un sujet se raconte sur lui-même. Cette refiguration fait de la vie elle-même un tissu d'histoires racontées. [...] L'identité narrative n'est pas une identité stable et sans faille ; de même qu'il est possible de composer plusieurs intrigues au sujet des mêmes incidents [...] de même il est toujours possible de tramer sur sa propre vie des intrigues différentes, voire opposées. [...] En ce sens, l'identité narrative ne cesse de se faire et de se défaire.* Voir par exemple le travail autobiographique à grand succès de Marjane Satrapi (née en 1969) ou celui de Riad Sattouf (né en 1978).

Le sociologue Claude Dubar développe l'hypothèse que les formes antérieures d'identification des individus (culturelles, généalogiques, statutaires, ethniques, religieuses) perdent leur importance au profit de formes réflexives et narratives. Se penser, se raconter. Il définit *l'identité narrative* comme une construction autonome de la personne à partir de la mise en mots d'une histoire personnelle qui ait du sens pour soi-même, pour échapper aux déterminations et au poids de cette même histoire. Par la mise en récit, en quelque sorte, nous apprivoiserions notre vie.

Selon le psychanalyste Erik Erikson, ancien élève de Sigmund Freud (1856-1939), auteur d'une théorie du développement reposant sur huit stades psychosociaux successifs, l'identité *intérieure* et l'identité *sociale* se développent ensemble au fil de la vie.

L'universitaire Nolwenn Hénaff (née en 1971) cite quant à elle un certain nombre de *besoins à assouvir* dans cette recherche d'identité dépendant intrinsèquement de l'autre : besoins d'existence, d'intégration, de valorisation, de contrôle et d'individuation (qui s'exprime notamment dans le passage par l'opposition chez les jeunes). D'autre part, l'identité *intime* serait selon elle *plus marquée par le corps et les pulsions, par les affects, par l'imaginaire, que par l'identité sociale* (à laquelle se réfère le plus souvent la narration du réel).

Quant à l'**identité numérique**, plus récente, elle se définit comme la collection de traces (écrits, contenus audio ou vidéo, messages sur des forums ou des chats, identifiants, images, profils, pages consultées, achats) que nous laissons derrière nous, consciemment ou inconsciemment, au fil de nos navigations sur Internet.

Rappelons ici les catégories particulièrement opérantes en ce qui concerne les personnes (personnages réels) : ce qui est de l'ordre du **singulier**, du **particulier** et de l'**universel**. Voir page 25.

Il peut être utile de s'intéresser à la pratique active et dirigée de la narration dans plusieurs champs de l'action sociale. Elle est la base d'outils pour orienter l'action et penser le futur des personnes et s'adresse le plus souvent à des publics adultes. Par exemple les récits de vie en groupe (ou *interventions narratives*), le travail biographique individualisé et le conte systémique.

Peu avant 1920, l'École de Chicago (le département Sociologie de l'université de Chicago) inaugure l'utilisation, dans ce champ de recherche, d'autobiographies, de courriers personnels, de journaux intimes, de récits de vie, de témoignages. La plupart des recherches de l'École de Chicago combinent l'utilisation de documents personnels et d'autres sources documentaires plus classiques (articles de journaux, archives des églises, des institutions du travail social, minutes des procès) et évitent l'utilisation d'interviews (considérées comme une manipulation de l'interrogé par l'enquêteur) ou d'observations directes.

Progressivement, le récit de vie est devenu un outil d'intervention sociale. Il ne suffit évidemment pas de se raconter, de parler de soi pour échapper aux déterminations sociales mais un travail approprié peut changer la façon dont notre histoire agit en nous en nous permettant d'inventer des médiations face aux contradictions qui nous traversent.

Par exemple, des groupes d'implication et de recherche organisés par l'Institut international de sociologie clinique proposent une exploration des liens entre les histoires personnelle, familiale et sociale qui se décline autour de différents thèmes (la famille, l'amour, l'argent, les idéaux, le travail, le savoir) et se déroule sur trois ou quatre jours avec une douzaine de participants. L'objectif est de comprendre les processus influençant la trame de notre histoire en produisant des données sur cette histoire par différentes techniques d'expression orale et écrite. Ces méthodes permettent d'analyser collectivement le « roman familial », les conflits à l'œuvre, et de chercher à élaborer des réponses possibles, au plus près du vécu de chacun. Vincent de Gaulejac, qui dirige ce travail, souligne d'ailleurs que la notion d'identité

narrative s'applique aussi bien aux individus qu'aux communautés (famille, clan, peuple, nation). *Individus et communautés nourrissent leurs identités respectives par des récits constitutifs de leur histoire.* On n'est pas si loin de la psychanalyse où *le sujet se reconnaît dans l'histoire qu'il se raconte à lui-même sur lui-même.* Peut-être pas si loin non plus de la thérapie-spectacle (par exemple à l'œuvre dans la télé-réalité ou les commentaires de blogs autobiographiques) où *le regard des autres est devenu le principal support thérapeutique.*

De nombreuses autres utilisations du récit de vie ont été expérimentées, en travail social (en maisons de retraite, en pédopsychiatrie, en instituts de lutte contre le cancer, dans divers centres d'accueil, des formations de travailleurs sociaux, en accompagnement à l'installation agricole, auprès de volontaires à l'adoption ou de populations en situation d'exclusion). Les travailleurs sociaux sont aptes à l'intervention narrative car ils sont en général formés à beaucoup de choses utiles à la scénarisation : psychologie, sociologie, analyse systémique, techniques d'écoute, méthodes d'expression, gestion des groupes, prise en compte de la communication interculturelle. Cette clinique du récit, assumée par un groupe et animée par un professionnel conscient des enjeux de ce mode d'intervention, permet de mettre en mots les émotions aussi bien que d'examiner les parcours, de rechercher les points d'inflexion des cheminements, les adaptations, les stratégies de chacun. L'exercice peut aussi mettre en péril des publics fragiles (revivre le passé n'est pas toujours facile) et l'émotion inhérente à cette démarche doit pouvoir être convenablement accueillie.

En 1986, dans un article intitulé *L'illusion biographique*, Pierre Bourdieu (1930-2002) soulignait la nécessité, lors d'un travail social de récit de vie, de ne pas se contenter de s'intéresser à une trajectoire de vie vue comme une succession de positions d'un sujet qui n'a rien de constant dans un espace lui-même sans cesse en transformation, qu'il compare au paysage traversé, celui de la *surface sociale* (reflétant la capacité de chacun à agir dans différents champs) dont on ne doit pas laisser de côté la construction.

La trajectoire d'un individu n'est en effet pas linéaire (et personne ne se la remémore de façon chronologique) mais composée de phases et de ruptures, de transitions plus ou moins prévisibles, de carrefours obligatoires, de bifurcations plus imprévues, dans des temporalités hétérogènes. Il s'agit donc plutôt de constituer un média pour faire prendre conscience à une personne des ressources construites au cours de sa trajectoire en accédant aux raisons qui motivent les actions, aux ressorts des engagements, aux facultés d'adaptation et aux compétences acquises, aux dimensions réflexives et créatives de la personne considérée comme un personnage actif.

Souvent, une personne raconte un fragment de sa vie en choisissant elle-même où celui-ci débute. Lorsque ce travail est pratiqué individuellement, le récit est généralement initié par une question ouverte du type *racontez-moi comment vous en êtes arrivé à* et n'est pas un monologue, il se construit par l'entretien et les questions de relance qui visent à cerner différentes étapes de la trajectoire puis à se recentrer sur les bifurcations afin de faire émerger les différentes alternatives qu'a pu avoir la personne, ainsi qu'à identifier son environnement social et les liens entretenus avec d'autres individus qui ont pu l'influencer.

Une des limites de ce genre de procédé narratif est qu'il peut tendre à unifier artificiellement un parcours en mobilisant des arguments de justification des étapes vécues. Il convient de trouver des méthodes minimisant ces effets de reconstruction. Par exemple, la cartographie cognitive (ou carte mentale) permet de projeter graphiquement les représentations énoncées qu'une personne se fait (d'un problème ou d'une question, d'un choix). Les concepts, nœuds ou mots-clés sont inscrits et reliés par des liens de causalité, de proximité et d'influence. C'est une visualisation de la représentation mentale qu'on se fait d'éléments du discours d'une personne à propos d'une situation en particulier. La retranscription de l'entretien peut aussi être organisée en tableaux qui, comme les cartes, visualisent les informations collectées. Il peut y avoir un tableau ou une carte mentale des étapes clés (expériences et actions) et de toutes les personnes impliquées (les personnages secondaires) et une autre carte (ou tableau) concernant les motivations du « personnage principal ».

Ces représentations graphiques sont réalisées soit à chaud pendant l'entretien soit ensuite par l'auteur (l'interviewer) du récit et présentées à la personne pour les commenter et les modifier. On interroge alors la récurrence de certains thèmes, les paradoxes du récit, les événements importants passés sous silence. Cet échange autour des différentes interprétations du récit fait partie du processus, l'objectif n'étant jamais de trouver une « bonne interprétation » mais de produire des connaissances utiles sur le parcours et pour la suite du parcours (ainsi que d'avoir un support de dialogue pour accompagner les personnes dans une démarche en favorisant la compréhension, la mémorisation et la créativité).

D'autre part, les récurrences pouvant apparaître dans certaines cartes mentales de personnes aux parcours comparables peuvent aussi aider à une meilleure compréhension de ces parcours et donc un meilleur rendu narratif.

Mettre en intrigue son histoire est un pas en avant, quelles que soient les émotions ou l'aspect traumatique lié à certains passages. Lorsque ce travail est fait avec des familles en situation d'exil, le récit devient souvent une façon de transmettre, conjuguant mémoire du passé, présent et devenir, sans oublier une gestion de l'oubli (qui protège la famille, le sujet qui raconte ou le témoin d'événements et qui évite les silences pesants aux effets désagréables).

L'approche systémique propose quant à elle, à la façon d'un anthropologue, de saisir plus d'informations sur une personne et son histoire par un questionnement circulaire, en utilisant des hypothèses, l'expert étant toujours celui qui se raconte.

Le *conte systémique* est un récit qui condense, sous une forme intemporelle et imagée (de type conte) les éléments essentiels organisant l'appartenance d'un sujet (à une famille, à un groupe) tels qu'ils apparaissent à l'observateur. Ce récit est laissé sans fin et doit être complété par écrit par chaque membre de la famille ou du groupe. Un conte systémique achevé est ainsi cocréé. Objet métaphorique, dit *flottant*, il peut être utilisé comme un témoignage d'intersubjectivité et un rappel de la réalité (et des limites de la systémie elle-même). Ce n'est pas une interprétation mais une trace qui sollicite les ressources créatives des personnes pour inventer une suite, leur futur. Il

peut parfois être utilisé en tant que rituel de séparation pour éviter le sentiment de rupture et favoriser la distanciation.

Citons aussi ici le projet *Chambre d'écriture* réalisé dans le cadre du dispositif Culture & Santé de l'Institut de lutte contre le cancer Bergonié, à Bordeaux. L'écrivain Didier Delahais (né en 1960) a été convié à rendre visite à des patients et à dialoguer avec eux autour du thème principal du « dehors », de la vie hors des limites de l'hôpital. Il invitait à se souvenir d'un lieu d'enfance, d'un proche, de choses vues, d'événements de l'existence, de désirs, d'obstacles et d'ouvertures au monde. L'écrivain prenait des notes et passait, en une demi-heure, de la parole confiée à un texte écrit qui privilégiait les surgissements d'images et proposait d'autres jointures, des raccourcis, des accélérations ou des courts-circuits, qu'il lisait tout de suite à voix haute, suscitant des réactions chez la personne. L'idée était d'entretenir un sentiment de continuité, de dignité et d'intégrité que l'hospitalisation endommage, de sortir du rapport à la maladie le plus souvent décrit comme un combat, de vivre au présent avec elle en préservant les espaces qui ne lui appartiennent pas.

Enfin, la narration de témoignage engagée représente bien évidemment, à elle seule, une immense mine de livres, recueils, spectacles, blogs, tumblr et podcasts plus ou moins militants et collaboratifs. Notamment en matière d'avortement, de harcèlement, de viol, d'homosexualité (dans les pays les moins tolérants), de transidentité, ou de toutes choses où des personnes peuvent se sentir, à tort, honteuses ou coupables. Le récit peut alors devenir un plaidoyer public, en plus d'une thérapie. Un militantisme narratif s'exprime dans les podcasts (fichiers audio diffusés sur Internet), notamment féministes, car c'est un format qui donne de longs temps de parole et qui ne véhicule pas d'images.

La tendance à raconter pour dénoncer s'amplifie particulièrement ces dernières années dans les plates-formes collaboratives *Paye ta...* qui soulignent le sexisme ordinaire au sein de tel ou tel milieu. Il est difficile de mesurer l'impact de ces recueils de témoignages anonymes mais ils ont le mérite de montrer l'étendue d'un problème par des récits si nombreux qu'ils ne peuvent être tous remis en cause. Les personnes concernées peuvent s'en servir pour montrer qu'elles ne sont pas seules à subir ces comportements en renvoyant une mise en doute de leur parole à ces plates-formes. Une fois la colère ainsi libérée par le récit déposé, on peut chercher à aller de l'avant pour déconstruire les mécanismes, partager des techniques contre les pratiques en cause et se protéger.

La narration ayant un certain pouvoir, elle a forcément aussi celui de nuire. Il arrive qu'on ne puisse plus s'arrêter de raconter donc de revivre un événement au point d'en souffrir (le symptôme central de l'état de stress post traumatique est la reviviscence, qui se manifeste par des flash-backs ou des cauchemars dans lesquels la personne a le sentiment de revivre l'événement, comme un récit en boucle, difficile à faire taire et qui peut nécessiter un accompagnement spécifique), ou bien qu'on soit le personnage d'un récit mal intentionné, ou encore qu'on ait une difficulté à entendre une histoire comme une simple histoire.

On sait aussi combien il devient pénible de devoir raconter et reraconter ce qu'on traverse, ce qu'on a traversé ou ce dont on a été témoin. La simple répétition est lassante et raconter sans revivre un minimum les difficultés énoncées n'est pas chose facile. La répétition que vivent les victimes lors des dépôts de plaintes, des montages de dossiers d'assurances ou des demandes d'aides est une difficulté supplémentaire de ces parcours.

Enfin, d'autres formes de narration peuvent être mal ressenties, non pas par leur narrateur ou narratrice, ni par leurs personnages mais tout simplement par leur public. Par exemple, la journaliste islandaise Thordis Elva et l'australien Tom Stranger ont signé ensemble un livre où ils racontent leur réconciliation, vingt ans après le viol de Thordis par Tom (lorsqu'ils avaient 16 et 18 ans) après des années de courriels et une rencontre en face à face organisée en Afrique du Sud, à mi-chemin de leurs deux pays. Ils ont également témoigné du mal-être puis du pardon (pour Thordis) et du déni puis de la prise de conscience (pour Tom) lors d'une conférence TED (de *Technology, Entertainment and Design*, conférences organisées au niveau international par une fondation à but non lucratif pour la diffusion d'idées). Donner la parole à son violeur non poursuivi par la justice a indéniablement heurté une part du public.

D'ailleurs, l'historienne Anne Vincent-Buffault analyse bien la façon dont *la virilité compassionnelle* [...] retourne le stigmate en transformant la faiblesse en force lorsqu'un homme politique met en scène son empathie ou le fait d'avoir souffert, d'avoir eu à surmonter des épreuves et que c'est aussi ce qui ferait sa force, *loin de la raideur et de la retenue masculine, ancienne mode des hommes du XIX^e siècle. La virilité compassionnelle a ceci de particulier qu'elle est introduite par un récit : celui d'une conversion.*

Quand on travaille sur le réel, on est souvent confronté à la question des limites de l'intime (la vie privée).

Aujourd'hui, l'intimité est moins associée à des espaces physiques (chambre, salle de bain) mais davantage à une intentionnalité (*Mon intimité, c'est là où je veux, quand je veux* dit le psychiatre Serge Tisseron).

Nolwenn Hénaff écrit que *si le monde moderne doit faire face à une grande difficulté pour distinguer sphère publique et sphère intime, c'est oublier que cette frontière a sans cesse fluctué au cours de l'histoire et qu'elle est toujours contestée et toujours en construction.*

La vie privée se concevait traditionnellement comme un enfermement surtout fait de contraintes. Aujourd'hui, l'intimité s'expose davantage parce que cette conception a évolué. Dans une recherche d'identité incertaine, l'intérêt manifesté pour la vie privée des autres s'explique généralement par un besoin de validation de ses propres pratiques.

L'historienne Anne Vincent-Buffault a étudié l'histoire de l'affichage des sentiments et des émotions qu'elle retrace en partant du goût prononcé pour le pathétique, valorisé en France au XVIII^e siècle et pendant la Révolution (que l'on trouve dans les plaidoiries d'avocats de l'époque qui utilisaient des procédés narratifs faisant appel au pathos), forme d'expression qui sera dévaluée au XIX^e siècle, jugée trop

sentimentale, taxée de sensiblerie. Une méfiance s'installe alors à l'égard des émotions, preuves de faiblesse, l'intime est associé à un modèle de réserve, de secret, de pudeur. Les émotions sont protégées du regard, dans la sphère privée. *C'est le temps de l'apparition du journal intime, baromètre de l'âme. Le désordre de la vie intérieure, la variabilité des sentiments demeurent, ce que le diariste tente de répertorier. Mais ce modèle d'intimité soustrait à l'informe devient aussi un mode de vie aux réglages fins, au nom du pouvoir domestique qui organise les occupations, plus particulièrement celles des femmes et des jeunes filles. Il se développe derrière le mur de la vie privée, comme le disait Stendhal, ou encore de la privacy qui, en anglais, lie l'intime et le secret. [...] Le recouvrement de la vie privée et de l'intime parvient à un stade d'achèvement qui porte à des conséquences sur l'expression des sentiments et sur les clivages entre rôles masculins et féminins. [...]*

Durant le XIX^e siècle, la sensibilité démonstrative va devenir irrecevable ou, du moins, sa valeur se dégrade au point de relever d'un genre mineur, féminin et populaire : le sentimentalisme. Se développe surtout un nouvel idéal de maîtrise de soi et de sensibilité retenue, gage de profondeur et de dignité virile, auquel s'oppose la sensibilité naturalisée des femmes, des enfants et des gens du peuple. Dans la seconde moitié du XIX^e siècle, [...] le roman sentimental devient un genre secondaire, réservé aux femmes.

Au XX^e siècle, le cinéma, à son apparition, est jugé comme un divertissement populaire, les films qualifiés de weepies (pour women's pictures) [qui vient plutôt du verbe « to weep » (pleurer), même s'ils avaient vocation de faire pleurer surtout les femmes] sont accusés d'entraîner les spectatrices en larmes vers les zones troubles de la faiblesse avouée. [...] Le jugement de bon goût des critiques (littéraires, cinématographiques) demeure, depuis, marqué par le refus du pathos. [...] Le souci d'éviter les clichés, les rituels, les formes socialement prescrites implique que l'on ait recours davantage à la capacité d'invention de l'individu. [...]

Au XXI^e siècle, c'est aussi au nom de la liberté que les sentiments s'expriment au lieu d'être réprimés ou retenus. L'impudeur et l'étalage de ses souffrances ou de sa capacité à compatir envahissent le domaine public et politique. On assiste à un formatage du malheur qui appelle l'empathie. »

Et on repense à la « virilité compassionnelle » dont on parlait plus haut.

Les kinoks russes : Les principes énoncés dans les années 1920 par les *Kinoks* (dont le nom signifie « les yeux du cinéma »), un petit collectif de réalisateurs soviétiques engagés dont Dziga Vertov (David Abelevich Kaufman, 1896-1954) fut la pièce angulaire, sont ceux d'un cinéma sans scénario, sans acteurs et sans décors, où il s'agit de capter la vraie vie, quel que soit l'endroit. Le *ciné-œil*, meilleur que la vision humaine, permet de restituer la vie, créant une simple connexion entre le réel et le spectateur. Les procédés cinématographiques sont révélés : le cameraman apparaît à l'image, montré alors qu'il filme, le media est démystifié. Un autre grand principe des *Kinoks* était la *théorie des intervalles* : le montage permet de prolonger un mouvement par un autre plan qui peut n'avoir aucun lien avec le précédent. Il en résulte la création d'échos, d'analogies et de rimes qui forment un rythme presque musical qu'aucun intertitre ne vient interrompre. Le spectateur est constamment

stimulé par un montage rapide, des superpositions, des rapprochements qui surprennent. Il faut souvent plusieurs visions pour comprendre.

Si Vertov rompt résolument avec le principe de la collure invisible au profit de la coupe façon saut, Sergueï Eisenstein (1898-1948), lui, privilégiera la collision dans son *montage des attractions* qui implique la mise en relation de deux images hétérogènes dans le temps comme dans l'espace. Plus la première sera éloignée de la seconde, voire contradictoire, plus l'impression sur le spectateur sera forte et engendrera un troisième terme, non contenu dans les deux premiers. (Voir le chapitre découpage/montage)

Fantastique-Merveilleux-Poétique

Ici, au contraire, nous allons nous éloigner de la réalité. Mais ces catégories ne sont bien évidemment pas rigides, un drame peut être fantastique comme un récit poétique ou merveilleux peut aussi être un drame, etc.

Quand on se demande qu'est-ce qui émeut pour le drame, qu'est-ce qui existe pour le réel, qu'est-ce qui fait rire ou sourire pour l'humour, on va se demander ici **qu'est-ce qui fait rêver** et **qu'est-ce qui fait peur ?**

La **peur** est une émotion très utile qui sert, à la base, à décider du combat ou de la fuite. Généralement admise pour l'enfant, moins pour l'adulte, son apprivoisement est la cause des rites de passages (notamment celui d'aller voir des films d'horreur chez les adolescents). Le sentiment d'**étrangeté**, moins universel, va, lui, être dû à un décalage ou une valeur ajoutée par rapport à une réalité donnée.

Qu'est-ce qui fait peur ?

- L'effet de surprise (bruit, surgissement).
- L'empathie (la peur est contagieuse).
- Le danger : mort, menace d'une souffrance (physique ou morale), risque pris (vitesse, distance, hauteur, profondeur, comportement, handicap).
- Le manque, la perte ou le trop plein : deuil, vol, échec, folie, rejet, punition, jugement des autres, succès, célébrité, imposture, tromperie (clown).
- Les phobies et angoisses plus ou moins rationnelles (et qui participent aussi à la simple étrangeté).

Qu'est-ce qui peut faire étrange ?

- L'onirique (bizarre ou illogique).
- Le poétique.
- Le merveilleux (au sens de fantastique non questionné).
- Les angoisses : le noir/sombre, le gluant (serpents, baves diverses), le grouillant (insectes, araignées, pattes multiples), le vertigineux (hauteur, vide), le confiné (enfermement, cave, tunnel, eau, foule), le danger diffus (formes ou bruits non identifiés, aiguilles, lames, armes, explosions, chutes d'objets, effondrements).

Qu'est-ce qui peut faire rêver ?

- L'élégance (poésie, merveilleux, supériorité, magie, aisance du danseur).
- Le plaisir (liée aux sensations et à leur apprentissage, beauté, détente).
- Le souvenir (nostalgie, sentiment de continuité).
- L'évasion (projection vers un meilleur futur, une autre vie ou un imaginaire séduisant).

Il y a généralement un rapport au fantasme, donc à la **sexualité**, un peu plus flagrant (peur, peine/joie, plaisir/souffrance) dans ce genre de récits. Mais dans l'humour et le drame aussi.

Revendiquer le fantastique a parfois permis à des auteurs de **contourner la morale** d'une époque ou d'un lieu.

C'est souvent dans la part fantastique (symbolique et poétique) que les doutes d'interprétation du message de l'histoire procurent une certaine richesse ou diversité. Une sorte de joie émane de ces différentes possibilités d'explications ou d'interprétations, voire de réalités diégétiques de l'histoire (par exemple, pour la dernière saison de la série *Twin Peaks*, 2017, de David Lynch ou la fin du roman *L'anomalie*, 2020, d'Hervé Letellier). Sans compter ce qui échappe à l'auteur : Je ne suis pas certaine que Georges Lucas se doutait que le souvenir le plus marquant et repris des films *Star Wars* (1977-1983) serait *Je suis ton père* (pas l'élément le plus fantastique de cette saga).

Le fantastique

C'est une notion qui renvoie au rêve, au surnaturel et/ou à l'épouvante, à l'horreur. Les thèmes propres au fantastique d'épouvante, depuis les romans anglais du XVIII^e siècle et les contes allemands d'Hoffmann (1776-1822), sont les fantômes, le Diable, les vampires et les zombies.

Bien sûr, on peut utiliser du fantastique, comme du comique, dans les autres genres (policier, science-fiction, romance, aventure).

Rappelons que chaque histoire propose ou impose sa propre réalité. Une histoire est un équilibre entre la justesse (réalité) et l'exagération (imagination, interprétation, effets tragiques, comiques).

Le récit fantastique a généralement à faire avec le « réactionnel ». L'insolite, le mystère pousse le lecteur/spectateur à s'identifier à un personnage qui subit quelque chose et doit **réagir** (alors que, dans le récit policier ou d'aventure, il est poussé à s'identifier à une personne qui **agit** intentionnellement et peut se tromper, comme un enquêteur ou un héros). Le récit fantastique met souvent en scène la quête d'un personnage innocent aux prises avec une réalité qui le dépasse et le confronte à ses perceptions éclatées. Il n'a pas toujours besoin d'effets spéciaux ou spectaculaires. Par exemple, dans *L'Ange exterminateur* de Luis Buñuel (1900-1983), seule la

répétition d'une scène avec de très légers décalages montre qu'il y a comme un dérèglement, le reste est une frontière infranchissable mais invisible (et personne n'est innocent).

Les thèmes fantastiques varient de l'univers gothique (effroi, dissociation mentale) aux artifices plus classiques (médecin ou avocat amené à fréquenter des clients à problèmes, par exemple) et aux perspectives plus contemporaines (marginaux sociaux, citoyens face aux abus des appareils idéologiques...)

Le merveilleux

Dans le merveilleux, le surnaturel va de soi. Il est admis par le lecteur/spectateur alors qu'il pose problème dans le fantastique. Il a souvent un aspect initiatique. Ses héros font généralement preuve de courage, de résilience et de gentillesse. Le merveilleux englobe une bonne partie de la science-fiction, où l'univers fictionnel est généralement très élaboré (vu que l'idée principale de ce genre est justement de créer d'autres « réalités »).

Les mondes possibles/parallèles : Thomas Pavel (universitaire américain né en 1941) critiquait les prétentions de la narratologie à expliquer la littérature par le biais de la sémiologie. Il a utilisé la théorie philosophique des mondes possibles (élaborant la possibilité qu'existent d'autres mondes que le nôtre) pour étudier les univers fictionnels et leurs rapports avec les univers de référence, le niveau d'existence des personnages fictifs et la valeur de vérité de la fiction. Mais le philosophe américain Nelson Goodman (1906-1998) a montré l'inutilité de ladite théorie et défendu l'idée que les mondes possibles font partie du monde réel. Même si une fiction n'est pas « réelle » (par essence), elle nous apprend tout de même quelque chose sur notre réalité. Le possible participe à la réalité, à sa construction. La fiction peut être vue comme une expérience de pensée, l'invention permettant d'entrevoir d'autres possibilités, d'autres alternatives.

D'ailleurs, le sens commun attribue volontiers à la fiction un rôle cathartique (projeter ses fantasmes et ses passions dans la fiction pour être apaisé dans la réalité) et métaphorique (aider à réfléchir et à agir sur notre vie et notre société). Les fables utilisaient les animaux pour critiquer la société des hommes, les mondes imaginaires sont souvent des imitations ou des exagérations de notre société et des rapports entre les êtres (notamment en exacerbant les dualités bien/mal ou ordre/chaos).

Il y a régulièrement des mondes parallèles dans l'imaginaire fantastique contemporain. On a davantage d'outils pour les imaginer (effets spéciaux, consoles de jeu, numérique, recherches scientifiques sur la relativité, le big bang, l'espace-temps, et de plus en plus de traces de ce qui a déjà été inventé (recueils, rééditions, remakes, enregistrements, streaming, culture commune cinématographiques façon *Star Wars* ou *Marvel*, ou des sagas comme *Lord of the Ring*, *Harry Potter*, *A Song of Ice and Fire* adaptée à la télévision en *Game of Thrones*, ainsi que les animés comme

Dragon Ball, One Piece ou *Naruto*). Les mondes parallèles sont, en quelque sorte, en expansion.

Le poétique

Il s'agit plutôt d'une valeur ajoutée, qui consiste à faire dire davantage aux choses. Par le choix des mots (souvent imagés) et des images, des figures de style, de l'expressivité. Par le rythme (des phrases, du découpage, du montage). *La poésie n'est rien d'autre que temps, rythme perpétuellement créateur* disait le poète mexicain Octavio Paz (1914-1998).

La poésie est en lien avec la notion de beauté. On dit souvent *c'est beau* au lieu de *c'est poétique*. On dit aussi *comme c'est bien dit* parce que la poésie est une valeur sociale positive. *La poésie reste le lieu le plus vulnérable et le plus révélateur de ce qu'une société fait de l'individu* dit Henri Meschonnic. Elle a plus à voir avec les sensations qu'avec la connaissance.

On parle parfois de poésie *orientée forme* et de poésie *orientée fond*. Et de *licence poétique* pour la liberté qui est accordée à ce genre comparativement à d'autres formes de discours.

Charles Beaudelaire (1821-1867) soulignait à juste titre que le rire et la poésie ne vont généralement pas ensemble mais pensait que le meilleur grotesque nécessitait une *prodigieuse bonne humeur poétique*.

L'onirique

C'est la rêverie, l'hallucination, même si l'on distingue dans notre vie quotidienne le rêve (envie, plaisir, bonheur) du cauchemar (peur, souffrance).

L'onirique met l'accent sur le procédé du rêve dans le sommeil ou ce qui nous en reste au réveil et ce qu'en dit la société. Il y a un imaginaire commun (via l'empathie et créant de l'empathie) du rêve et du cauchemar, pas forcément en lien avec nos envies et nos peurs. L'onirique permet davantage de discontinuités narratives, de jeux sur le point de vue (qui n'est pas forcément fiable) de personnages instables et d'illogisme.

Les **pratiques narratives intimes** sont celles qui vont le plus facilement vers l'onirique. Citons :

- Le fantasme.
- Le *roman familial* dont parlait Freud lorsqu'un enfant s'invente une famille alternative, imaginaire, qui comblerait mieux ses frustrations.
- La petite systémie personnelle (on imagine des scénarios possibles pour prendre des décisions, souvent en essayant d'anticiper les réactions des gens qui nous entourent).

- Les carnets et journaux, + ou – intimes (qui peuvent permettre, à la relecture, de retrouver des sentiments et des émotions pour des personnages ou, bien sûr, pour de l'autobiographie).

- La pratique du **rêve éveillé** voire du **rêve endormi mais lucide** (si tant est qu'elle ait un intérêt différent de celle du rêve éveillé), forme de méditation narrative à partir d'images mentales qui surviennent en état de relaxation et peuvent composer un scénario. Ce procédé peut être utilisé de la façon qui convient à chacun (analyse, création, déblocages divers). Plusieurs techniques permettraient d'améliorer les capacités de rêves lucides (qui se différencient des rêves classiques par une activité gamma du cortex frontal du cerveau mesurable par électroencéphalographie) : noter ses rêves, s'endormir dans la peau d'un acteur, se répéter vouloir faire un rêve lucide. Le cerveau en développement des enfants de moins de 16 ans serait plus enclin à y parvenir. Les rêveurs lucides rapportent utiliser leurs rêves pour vivre des expériences de plaisir ainsi que pour changer leurs cauchemars en rêves. Certains disent que cette pratique les aide à résoudre des problèmes et qu'elle stimule leur créativité. (source : <https://www.futura-sciences.com/sante/actualites/sommeil-amour-envol-escapades-oniriques-preferrees-reveurs-lucides-54487/>)

Humour

Je vais essayer de ne pas dépasser le microsiècle de théorie.

(C'est à dire 52 minutes et 35 secondes de lecture, un millionième de siècle, exemple d'humour nerd.) Car Emmanuel Kant (1724-1804) disait, selon Freud, du comique en général qu'une de ses particularités essentielles consistait à *ne nous amuser qu'un moment*.

Pour un résumé historique des différentes théories occidentales sur l'humour, je vous renvoie à cet article clair et accessible (en anglais mais traduisible par votre navigateur) de John Morreall dans l'encyclopédie de l'université américaine de Stanford : <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/humor/>

Le rire

Le caricaturiste anglais Max Beerbohm (1872-1956) soulignait en 1920 que, *si l'on considère que l'amour vient du physique et trouve sa culmination dans le mental, le rire fonctionne dans l'autre sens*. Il pensait aussi qu'un texte écrit ne pouvait pas nous faire rire autant qu'un spectacle vivant (que je sache, il ne se prononce pas sur le cinéma ou la bande dessinée) et surtout pas autant que les choses se produisant dans la vraie vie. Il y a effectivement beaucoup plus d'exemples hilarants dans le théâtre, l'audiovisuel, le stand-up et la bande dessinée même s'il existe des nouvelles et des romans d'humour.

Le rire peut avoir **différentes causes** :

- Le comique (ensemble des procédés qui visent à susciter le rire) et l'humour (forme d'esprit qui souligne les aspects plaisants, drôles ou insolites de la réalité). Pour

simplifier, on pourrait dire que le comique inclut l'humour mais que le comique n'a pas toujours de l'humour. D'autres pensent que l'humour (ils entendent davantage par là « l'ironie ») n'est pas forcément comique. (Voir aussi, l'humour anglais ci-dessous). Personnellement, je dis souvent que je publie des livres d'humour pas drôle.

- Le chatouillement.

- La contagion (il se produirait une préactivation de neurones impliqués dans la contraction des muscles zygomatiques liée au rire par simple observation). Les rires enregistrés de certains programmes télévisuels cherchent à faire rire par contagion.

- La nervosité et la fatigue : rire nerveux (accumulation de tension qui se relâche pour éviter la panique). Proche du rire nerveux, le fou rire est un rire incontrôlé et long.

- Certaines pratiques culturelles (pour attaquer autrui, ou se défendre, apaiser une situation, en tant que thérapie, par superstition pour conjurer quelque chose qui inquiète). Se moquer de quelqu'un en riant consiste à communiquer aux autres qu'il ne représente aucun danger, même si lui-même s'identifie (ou d'autres personnes l'identifient) comme une source de danger (hiérarchie sociale, force physique, autorité religieuse, pouvoir magique, etc). C'est aussi le cas dans le faux rire ou « rire jaune » dans une situation désagréable (et qu'on espère qu'il n'y a pas de danger). Un renforcement d'appartenance s'établit à travers le rire, par exemple dans les comédies où l'étranger est objet de moquerie, ou quand les prétendants sont plus fous les uns que les autres, les amis sont excessivement excentriques (par opposition au héros qui a valeur de norme). Le rire permet aussi de fraterniser et a des composantes universelles. Rire ensemble signifie être capable de s'entraider.

- La folie, qui génère un rire souvent inapproprié (le stéréotype du savant fou et de certains méchants utilise ce principe).

- La consommation de substances (alcool, drogues, médicaments) ou de gaz à base d'azote et d'oxygène. Un rire pathologique est rencontré après des lésions de certaines parties du cerveau.

Biologie du rire

L'action de rire augmente le taux de sérotonine et de dopamine, qui produisent un effet agréable et antidépresseur immédiat pour effacer les effets d'une peur ou d'une tension inutile, le rire se déclenchant lorsqu'un individu s'aperçoit d'un coup qu'il n'y a aucun danger. La moquerie et l'exagération se servent particulièrement de ce levier. L'humour de catharsis aussi.

Des neuro-immunologistes de Californie ont trouvé en 2006 que se préparer à voir un film comique augmentait en moyenne de 27 % le taux de bêta-endorphine (un neuromédiateur qui contribue à soulager la douleur) et de 87 % celui de somatropine (hormone de croissance, qui renforce le système immunitaire) et montré deux ans plus tard que l'anticipation du rire réduisait aussi le niveau de trois hormones du stress : acide dihydroxyphénylacétique (dopac), cortisol et épinéphrine (respectivement de 38%, 39% et 70 %, en moyenne).

Lorsqu'on rit, la contraction du diaphragme stimule les organes à proximité : foie, rate, estomac, intestin. Rire décontracte aussi les muscles du visage, du cou, des bras, et du ventre.

Rire est considéré comme inné chez l'espèce humaine, le rire apparaît vers le 4^e mois de la vie, c'est une fonction vitale (on ne peut pas l'empêcher, pas plus que l'éternuement).

Quand le rire a été déclenché une fois, il aura tendance à être plus facilement déclenché, très peu de temps après. Les auteurs de one man show connaissent bien ce principe.

Rire énerve légèrement (des catécholamines, composées de 80% d'adrénaline et de 20% de noradrénaline, sont sécrétées par le système nerveux sympathique) mais a tendance à faire ensuite baisser la tension. Une minute de fou rire équivaldrait à 45 minutes de relaxation. On dit aussi qu'un fou rire vaut un steak, du moins que rire 10 à 15 minutes entraînerait une dépense énergétique allant jusqu'à 40 calories.

Le rire déconnecterait l'hémisphère gauche et baisserait ainsi la garde du rieur. L'humour est donc très utile pour faire passer le contenu d'un message. Un spectateur qui rit est plus réceptif et entend mieux ce qu'on lui dit. Pour en savoir plus : <https://www.futura-sciences.com/sante/dossiers/medecine-sens-trompes-cerveau-devoile-faiblesses-1770/page/7/>

Certaines conditions peuvent empêcher le rire (et parfois même le sourire) : stress, effort physique, chagrin... ou la méditation qui, comme l'écrivait Freud (de façon risible), *ne laisse aucune place au comique, sauf dans le cas où cette opération cognitive est subitement interrompue.*

Fonction ancestrale du rire : Le rire n'exprime pas la joie, mais le rire rend joyeux : pour ceux qui entendent le rire, celui-ci indique l'absence de danger (je me répète). Il permet de faire savoir quand et où il n'y a plus de danger pour le groupe, les parents, les amis. On pourrait d'ailleurs appliquer cette explication au fait qu'une personne ou une communauté ne souhaite pas rire d'une blague lorsqu'elle pense que cette blague représente un danger pour elle.

William Shakespeare (1564-1616) nous le disait dans une de ses premières comédies (*Peines d'amour perdues*) : *La prospérité d'une plaisanterie vient de l'oreille de celui qui l'entend, jamais de la langue de celui qui la fait.*

Pour Platon, Socrate (469-399 av. JC) ou Hobbes (philosophe anglais du XVII^e siècle), la cause du rire chez un homme était autre, elle naissait du sentiment de supériorité morale ou physique qu'il éprouve sur un autre. Ils parlent alors de rire de quelqu'un, au sens de se moquer, comme Charles Beaudelaire qui en 1855, s'est interrogé sur l'essence du rire, *le rire vient de l'idée de sa propre supériorité et on trouvera au fond de la pensée du rieur un certain orgueil inconscient.* Ceci n'est pas du tout vérifiable dans toutes les formes d'humour, le plus souvent à base d'absurde, d'exagération ou d'autodérision (que Beaudelaire mentionne à peine) plutôt que de moquerie.

Il affirme plus poétiquement (outre son célèbre *Le sage ne rit qu'en tremblant*) que, du point de vue de l'esprit orthodoxe, *le rire humain est intimement lié à l'accident d'une chute ancienne, d'une dégradation physique et morale. Le rire et la douleur s'expriment par les organes où résident le commandement et la science du bien ou du mal : les yeux et la bouche, et que, pour un chrétien, le rire de ses lèvres est signe*

d'une aussi grande misère que les larmes de ses yeux, que l'homme mord avec le rire plutôt qu'avec les dents comme, toujours selon Beaudelaire, il séduit avec les larmes plutôt qu'avec la ruse.

Il distingue le comique ordinaire dit *significatif* (moquerie) du comique *innocent* (joie enfantine) et du *grotesque* qu'il considère comme une création supérieure (par exemple chez Rabelais) allant vers le *comique absolu*. Il pense qu'en poussant le comique significatif on obtient du comique *féroce* et qu'en poussant le comique innocent on obtient le comique absolu qui aurait aussi la particularité de s'ignorer lui-même (mais ses exemples sur ce point laissent particulièrement à désirer). Il perçoit cependant la *dualité permanente* du comique qui, comme dans *tous les phénomènes artistiques* dénote d'une **puissance d'être à la fois soi et un autre**.

Sigmund Freud distinguait le comique (plus ou moins fortuit) de l'esprit (qui aurait plus de lien avec l'inconscient et répondrait, à une pulsion exhibitionnisme de se mettre en avant) de façon assez peu convaincante et, comme à son habitude, avec sexisme et mépris de classe. Quant à l'humour, il y voyait une attitude de refus de la douleur, une élévation du moi, une affirmation du principe de plaisir en dépit de réalités extérieures défavorables, sans sortir de la santé psychique (contrairement à la névrose, la folie, l'ivresse, l'extase ou le repliement sur soi) et une façon dont le surmoi rassurerait le moi de façon parentale (on n'est pas si loin de la fonction ancestrale du rire et de la capacité de se dédoubler dont parlait Beaudelaire).

L'écrivain allemand Otto Julius Bierbaum (1865-1910) résuma très bien, à la même époque, cette idée en *L'humour, c'est quand on rit quand même*.

D'ailleurs, pour le psychiatre Boris Cyrulnik (né en 1937) *l'humour est un précieux facteur de résilience*. (Et les facteurs qui à l'inverse nuiraient au fait de se remettre d'un traumatisme sont l'isolement, la perte de sens qui empêche de raconter ce qui s'est passé, et la honte). Il existe même une gélothérapie, la thérapie par le rire.

En 1972, les psychologues américains Jeffrey Goldstein et Paul Mc Ghee introduisirent leur *Psychology of Humor* en déclarant *qu'il n'existe pas une définition acceptable par tous les chercheurs de ce domaine*. Ce que l'écrivain français Pierre Daninos (1913-2005) aurait résumé dans cette « définition » : *L'humour, calvaire des définisseurs*.

L'acteur américain Steve Allen (1921-2000, créateur du *Tonight show* en 1954) disait : ***La comédie, c'est de la tragédie + du temps***. C'est à dire que tout événement tragique peut devenir comique avec le temps, le recul, notre habilité à évoluer. En riant de ce qui ne va pas, on devient supérieur à ce qui na va pas.

Cependant, Thomas Bidegain ajoute astucieusement que souvent, dans la réalité, *comédie + temps = tragédie* (à propos des choses dont on rit jusqu'à ce qu'elles s'avèrent tragiques, comme l'élection de Donald Trump par exemple).

Quant à l'humour de catharsis (façon Charlie Hebdo), on pourrait le définir comme = tragédie + (un peu moins de temps que pour une comédie).

L'éclat de rire : Zeuxis, peintre grec de l'Antiquité, riant du portrait d'une sorcière qu'il venait de terminer, en serait mort, mdr, ptdr, lol, le rire peut nous surprendre et « éclater ». C'est l'accomplissement des humoristes de scène et des scénaristes d'humour : faire éclater de rire un public, ou une partie du public (Staline, par exemple, n'avait pas la réputation d'éclater de rire).

Le fou rire : Plus nerveux et particulièrement difficile à stopper, le fou rire est rarement déclenché par un effet comique volontaire. Il se produit le plus souvent lorsqu'il n'est pas socialement adapté de rire tout haut et il peut se révéler très contagieux.

Le sourire

On sourit par plaisir, bien-être, amusement, camouflage... Il existe plusieurs types de sourires et de plus larges causes pour sourire que pour rire. On comprend de suite qu'il va être plus facile de faire sourire que de faire rire.

À l'origine, il s'agit plutôt d'une expression de soumission, de défense. Le sourire est, comme le rire, inné (la part d'imitation ne servirait qu'à accélérer l'apprentissage des nuances et des particularités culturelles).

La notion de rire invisible ou *rire dans l'âme* attribuée à Blaise Pascal (1623-1662) a été utilisée par la critique à propos de Molière (1622-1673).

Celle d'humour non rieur pourrait s'appliquer à plusieurs formes de comique subtil (voir liste plus bas).

Il y a indéniablement un aspect social honteux ou impoli du rire et du sourire, le plus souvent pris pour une moquerie, une insulte, quelque chose d'un peu sale ou intime qu'on ne devrait pas afficher en public, quelque chose de vulgaire pour le rire et d'arrogant pour le sourire.

En même temps, on entendra reprocher à certains de ne pas souvent rire ou de ne pas assez sourire (particulièrement aux femmes, au point de se demander si la société ne chercherait pas ici ou là à faire du sourire le féminin du rire).

La comédie

La comédie peut être globalement vue comme une atteinte à la vanité humaine. Elle ne donne pas, comme le drame sérieux, une importance (qui le flatte) à l'être humain. Les auteurs, les critiques, les institutions et certains spectateurs la prennent donc moins au sérieux.

L'humour a pourtant la réputation de nourrir l'esprit critique (voir par exemple les écrits du professeur américain John Morreall, né en 1947).

Le regard que chacun pose sur sa propre existence est souvent plus plaintif que moqueur. Pourtant, des prisonniers de guerre ont témoigné que les blagues et les farces étaient de mise dans les camps, ne serait-ce que pour ne pas devenir fou.

La comédie est démocratique. Un bon gag réunit tout le monde. Ce qui peut gêner ceux qui aiment établir des hiérarchies. Et comme elle est populaire, la comédie est souvent commerciale, ce qui peut aussi rajouter à sa honte.

Alors que la légèreté de la comédie pourrait faire croire qu'elle s'écrit avec aisance, il est plus facile d'être grave que de faire rire. Le cinéaste français François Truffaut disait que *quiconque s'est essayé un jour à écrire un scénario ne saurait nier que la comédie est bien le genre le plus difficile, celui qui demande le plus de travail, le plus de talent, le plus d'humilité aussi.*

Les personnages comiques sont au-dessus du système dramatique (c'est à dire des contraintes narratives de la cohérence), ils ont plus de droits mais deviennent plus importants et se doivent davantage d'être « bien campés » (avec la bonne dose d'exagération), comme les acteurs de bien « jouer la comédie ».

Voir sur ce point les personnages dans les sketches comiques anglais (*Monty Python, Harry & Paul*, ou *Father Ted* et *IT Crowd* de Graham Linehan, né en 1968).

Umberto Eco, dans *Le nom de la Rose*, invente un passage du second tome perdu de la *Poétique* d'Aristote où celui-ci aurait parlé de la comédie : *Nous montrerons comment le ridicule des faits naît de l'assimilation du meilleur au pire et vice versa, de la surprise par la ruse, de l'impossible et de la violation des lois de nature, de l'insignifiant et de l'inconséquent, de l'abaissement des personnages, de l'usage des pantomimes bouffonnes et vulgaires, de la discordance, du choix des choses les moins dignes. Nous montrerons ensuite comment le ridicule de l'élocution naît des équivoques entre des mots semblables pour des choses différentes et différents pour des choses semblables, de la logorrhée et de la répétition, des jeux de mots, des diminutifs, des erreurs de prononciation et des barbarismes...* Mais on voit bien que ce sont des idées modernes. Il fait aussi dire à son personnage principal qu'Isidore de Séville (570-636) définissait la comédie comme quelque chose qui raconte la luxure des vierges et les amours des prostituées (toujours l'idée de contraste).

Les sous-genres de la comédie :

- Farce (humour gaguesque).
- Comédie d'intrigue (abondance des rebondissements, par exemple *OS117* ou le théâtre de boulevard) et comédie légère (où tout est vu de façon amusante, par exemple les comédies musicales).
- Comédie de mœurs ou de situation dit « sitcom » (observation et ironie à propos de la famille, du travail, de la société, de la religion, d'une région, d'un pays) plus ou moins teintée de comédie de caractères (personnages forts, familles, amis, groupes).
- Comédie loufoque ou *screwball comedy*, sous-genre hollywoodien des années 1930-40 qui mêlait des éléments de la comédie de situation, de la comédie romantique et de la farce. Elle tire son nom de l'argot américain dans lequel *screwball* désigne un individu au comportement étrange voire excentrique, terme dérivé du baseball dans lequel la *screwball* (balle vissée) est une balle lancée avec un effet. Ses caractéristiques principales sont la combinaison d'humour slapstick et de dialogues plein d'esprit autour d'une intrigue centrée sur des questions de mœurs, notamment

les thèmes de la rupture, du divorce ou du remariage. Des éléments du genre continuent d'apparaître, parfois sous la forme d'hommages dans des films contemporains. La forte personnalité des personnages féminins y est l'ingrédient le plus notable. Les comédies romantiques actuelles découlent des modèles mis en place par ces comédies loufoques mais dans une perspective souvent plus conformiste.

- Comédie héroïque (ironie, autodérision, par exemple *Monty Python*).
- Comédie romantique (la fin est connue d'avance, on joue sur les émotions et l'universel, le triomphe de l'amour).

Les différentes sortes de comique et d'humour

(classifications non satisfaisantes)

- Autodérision (rire de soi-même et de ses propres défauts) : permet d'attirer la sympathie et de diminuer la pression (même entre animaux).
- Comique de caractères : fondé sur l'exagération d'un défaut humain rendant le personnage ridicule, absurde ou insolite.
- Comique de gestes : fondé sur des gestes exagérés comme des grimaces, le slapstick (Jacques Tati, Buster Keaton, Charlie Chaplin), les chutes, les coups.
- Comique de l'absurde ou nonsense : fondé sur l'absence de logique et la conscience de la part d'irrationnel de la vie et du langage.
- Comique de langage : contrepèteries, jeux de mots, défauts de prononciation, dialectes, néologismes. Par exemple, la définition de la seconde-barbe (longueur moyenne dont une barbe pousse en une seconde) sur le modèle de l'année-lumière.
- Comique de situation : il réside dans l'aspect incongru ou paradoxal d'une situation (malentendu, quiproquo, escalade d'événements).
- Comique burlesque : il s'agit de traiter d'un sujet « noble » avec un style « bas ». Dans le burlesque, les gags viennent souvent d'un comique de l'espace (André Bazin cite comme exemple Charlie Chaplin dans la cage du lion du film *Le Cirque*, 1928).
- Héroïcomique : à l'inverse, on traite d'un sujet « bas » avec un style « noble ». En exagérant comme le fait souvent la parodie, ou en ajoutant un élément incongru (*Monty Python*).
- Sarcasme : rire des autres, avec une supériorité dans le rire. Sous-entendus complices où l'on rit de la personne qui n'est pas dans la confidence. Aussi, dire l'inverse de ce que l'on pense. Souvent utilisé pour se moquer des personnages les plus arrogants et les rendre ainsi plus attachants.
- Grotesque : déformation des choses, caricature. Exagération des autres humours.
- Pince sans rire : établit un doute sur sa propre fonction comique. In-joke ou private joke : blague compréhensible uniquement par des initiés (qui peut servir de sous-texte, c'est à dire de complicité avec le public, d'ironie dramatique).
- Humour anglais : réputé subtil, il est souvent fondé sur le paradoxe et l'autodérision. Il est lié à l'origine anglaise du mot humour (à la fin du XVIII^e siècle car avant ça, les Puritains désapprouvaient le rire et interdirent les comédies) comme **décalage** avec le propre du tempérament anglais, impliquant donc une double nature des personnages et des situations. La conscience souriante de notre propre excentricité, c'est-à-dire de notre double nature, est précisément la signification

première du sens de l'humour autrefois appelé « réflexe anglais » (autodérision). L'*understatement* (minimisation) en est la base. Il permet une liberté de ton très répandue dans la culture anglo-saxonne. Ensuite, le dit humour anglais va utiliser le pince sans rire. Puis le nonsense. *Comment reconnaître l'humour anglais de l'humour français ? L'humour anglais souligne avec amertume et désespoir l'absurdité du monde. L'humour français se rit de ma belle-mère*, disait l'humoriste français Pierre Desproges (1939-1988). On retrouve ici la différence entre humour et comédie (qui met en scène un personnage bas et aboutit à une fin heureuse, exigences de la comédie qu'on retrouve au théâtre tout au long de l'âge classique, puis au cinéma). L'imaginaire collectif dépeint généralement l'humour comme une forme de comique supérieure, plus noble que le rire habituel, comme un phénomène souvent plus apte à parler de malheur que de bonheur. En tout cas, rien n'oblige une histoire humoristique, contrairement à une comédie, à avoir une issue heureuse.

- Humour juif : à base d'autodérision (sur les pratiques religieuses ou la communauté), il est fréquemment empreint des stéréotypes (mère, argent, entraide) des Juifs sur eux-mêmes ou des autres sur eux. Mais il peut prendre une forme plus universelle, sur l'absurdité de la condition humaine ou son rapport au divin.

- Humour américain (pour moi) : humour anglais + humour juif.

- Humour noir : il prend pour thème quelque chose de triste pour en souligner la cruauté. Citons ici le dessinateur Jacques Vaché (1895-1919) qui fit la connaissance en 1915 d'André Breton (1896-1966) affecté comme interne en médecine à l'hôpital militaire. Il lui fit connaître l'œuvre d'Alfred Jarry (1873-1907) et prônait la *désertion à l'intérieur de soi-même* ainsi que *l'umour (sans h)*. Malgré sa tentative de faire expliciter le concept de *l'umour* par Vaché, Breton passera une partie de sa vie à en chercher une définition. De ses recherches, André Breton tirera son *Anthologie de l'humour noir* (1940).

- Comique de répétition : l'effet consiste à répéter plusieurs fois les mêmes mots, les mêmes gestes ou réactions des personnages, particulièrement approprié à la définition du comique par le philosophe Henri Bergson (1859-1941) comme *du mécanique plaqué sur du vivant*. La répétition peut aussi porter sur la gestuelle dont l'aspect mécanique suscite le décalage comique et l'imitation (mimes, imitateurs, parodies, satires). On parle de *gimmick* quand le comique de répétition s'identifie à un personnage (par exemple Sheldon dans la série *Big bang theory*).

- Le métahumour : c'est de l'humour à propos de l'humour. Par exemple, quand Thomas Bidegain dit qu'*il n'existe que deux sortes de comique, le comique de répétition et le comique de répétition*.

L'humour naît toujours d'un **contraste**, d'un **décalage** (entre deux niveaux de réalité, entre une norme et une exception, entre deux registres de langage). Quand le comique passe par les dialogues, c'est souvent par des changements de registre qui créent des effets de contraste, de surprise (danger non dangereux) et de l'empathie (mieux vaut en rire qu'en pleurer).

Dans *Le cri d'Archimède* (1965, dont la première partie, *Le Bouffon*, constitue une réflexion à propos de l'humoriste), l'écrivain hongrois Arthur Koestler (1905-1983) étudie la logique du rire et ce qui fait que le trait d'humour constitue un acte de

création. Il suppose d'abord, chez l'auteur comme chez le récepteur, la capacité de prendre une certaine distance en se dégageant de l'émotion. L'humour naît à l'intersection de deux logiques internes habituellement séparées, ce que l'auteur appelle une bisociation. Sa réflexion se cristallise autour de l'idée de ce *lieu privilégié de l'activité créatrice qui se situe toujours à l'intersection de deux plans* oblige l'humoriste, le savant et l'artiste à se déplacer sur *une corde raide*. Koestler dit que l'émotion qui nous fait participer à la richesse du réel, qu'il nomme *sentiment océanique*, peut envahir aussi bien le savant que l'artiste. Il y a chez lui une volonté de *montrer que toutes les activités créatrices ont une structure commune et de définir cette structure*. Koestler savait pertinemment que cette théorie *serait démentie par les propos futurs de la psychologie et de la neurologie* mais il espérait qu'elle reste *une esquisse d'une vérité* propre à stimuler les chercheurs.

Les « degrés » d'humour

On entend souvent parler de ces soi-disant degrés. Le premier degré chercherait une compréhension simple et rapide. Le second degré demanderait une lecture plus subtile (façon pince sans rire). Le troisième degré serait plus difficilement compréhensible (humour absurde, métahumour).

Le second degré doit être explicite. Quand le public prend au premier degré des propos qui se voulaient au second, la faute peut provenir de lui ou bien de l'auteur qui n'a pas tenu compte de ce que les éléments qui révélaient le second degré n'étaient pas clairement compréhensibles par son auditoire. Plus le public est large et plus l'échec est probable. Le langage est complexe, les jeux de références aussi. De plus, on dit rarement une seule chose à la fois.

Le second degré nécessite parfois, par exemple, d'indiquer qu'on ne pense pas ce qu'on est en train de dire. À l'oral, le ton et l'expression du visage suffisent. Le second degré consiste parfois à se saisir d'un stéréotype pour le moquer. Il faut alors qu'il soit clair que c'est bien du stéréotype que l'on se moque et non qu'on est en train de le recycler.

Tout ce qui est admis au second degré n'est pas admissible au premier degré. L'humour ne peut être une excuse aux pires blagues et cette limite n'est pas la même pour tout le monde. La différence entre une blague raciste ou sexiste et une qui ne l'est pas n'est pas que l'une est plus drôle que l'autre mais que l'une est plus acceptable que l'autre.

Dans le domaine de la fiction, les critiques les plus virulentes, marquant un ressenti négatif (de tristesse ou de colère) de la part du public touchent le plus souvent, le cinéma de comédie. Il y a une différence entre « rire ensemble » et « se moquer » qui n'est pas si évidente ou consensuelle. L'humour ne passe pas toujours, il devient sujet à débat, soupçonné de cacher un message indigne, là où la même histoire racontée de façon dramatique n'aurait probablement choqué personne. Soulignons donc à nouveau l'importance du registre dans toute narration.

Rappelons que Baudelaire faisait une différence entre comique *significatif* (ordinaire, de la caricature ou de Molière, où il s'agirait de rire des autres) et comique *absolu* (où

l'on ne s'exclurait pas de l'objet du rire). Plus récemment, d'autres ont fait cette même différence mais sous les appellations ironie et humour.

La définition de l'ironie est variable. En rhétorique on dit qu'il s'agit d'un procédé consistant, par le recours à l'antiphrase, à dire le contraire de ce que l'on veut signifier. On peut aussi faire reposer l'ironie sur la polyphonie : le locuteur ne se pose pas comme instance énonciative de son propre discours.

L'ironie vise à faire perdre la face à sa cible, que celle-ci s'en rende compte (c'est le cas du sarcasme) ou non (il faut alors une troisième instance, le spectateur, qui comprend l'ironie). L'humour, en revanche, mettrait la cible sur le même plan que le locuteur et viserait à lui sauver la face.

Le philosophe français Vladimir Jankélévitch (1903-1985) mettait l'ironie du côté du semi-habile et l'humour du côté de l'habile. L'ironie consisterait à critiquer et à montrer les insuffisances et les contradictions du monde et des hommes, l'humour consisterait à aller jusqu'au bout de cette logique en acceptant ces contradictions et en les assumant : l'humoriste n'est pas en dehors de l'humanité.

Pour Gérard Genette, l'humour serait aussi du côté du comique absolu (dont parlait Beaudelaire), c'est-à-dire inoffensif ou du moins non-agressif.

Chez Henri Bergson, la différence entre l'ironie (qui, pour lui, prendrait l'idéal pour le réel) et l'humour (qui prendrait le réel pour l'idéal) repose à première vue sur une nuance très faible. D'après lui, il n'existe que peu de **procédés comiques** :

- *Le diable à ressort* : l'idée est exprimée, l'interlocuteur la réprime, elle est exprimée de nouveau. C'est un flot de parole qui s'élanche, qu'on arrête et qui repart toujours.
- *Le pantin à ficelle* : un personnage croit parler et agir librement alors qu'il n'est qu'un simple jouet entre les mains d'un autre.
- *L'effet boule de neige* : accumulation ou engrenage d'actions involontaires.
- *La répétition* : la scène, la situation se déroule plusieurs fois.
- *L'inversion* : c'est « l'arroseur arrosé » ou « le voleur volé ».

Dans son *Cours d'esthétique* (1831), à l'époque de l'art romantique, Hegel (1770-1831) élabora la notion d'*humour objectif* où se résoudrait la contradiction entre l'intérêt pris aux accidents du monde extérieur, d'un côté, et les caprices de la personnalité, de l'autre. André Breton citait *Les chants de Maldoror* et rapprochait le poème *Rêve* d'Arthur Rimbaud de la fable d'Alfred Jarry *Le homard et la boîte de corned beef* comme exemples d'humour objectif.

Plus récemment, pour Guillemette Bolens (née en 1965, professeur de littérature anglaise et de littérature comparée dont les recherches portent sur l'histoire du corps, l'analyse des gestes, la cognition motrice et l'intelligence kinésique dans l'art et la littérature), *l'humour en interaction s'associe toujours à un certain tempo et un certain tonus*.

Pour le romancier français Dominique Noguez (1942-2019), la langue est le code fondamental, toute parole est singulière, et l'humour, lui, est un langage codé, il ne se

comprend pas immédiatement, mais exige une compétence de la part du récepteur. Il s'agit d'un **sur-code**, non individuel.

La compréhension d'un propos humoristique dépend de la finesse du récepteur, du cadre socioculturel, de l'époque, du contexte général et particulier dans lequel l'énoncé est produit. L'humour est le discours d'une tribu (une sorte de dialecte). Le discours humoristique n'est nécessairement pas transparent mais il vaut mieux qu'il ne soit pas opaque. Noguez explique qu'il est *translucide*, et que cette translucidité, pour bien marcher, doit reposer sur trois choses : l'humorisant (auteur), l'humorisé (public) et les conditions de leur relation. Si l'un de ces trois termes n'est pas propice (par exemple si l'humorisant est trop hermétique, si l'humorisé n'est pas assez réceptif, ou si le contexte n'est pas à la gaieté), la viabilité du discours humoristique sera en péril.

Il a proposé une **typologie des discours humoristiques possibles**, avant la liste qu'il donnera ensuite par couleurs (dans *L'Arc-en-ciel des humours*, 1996) :

- Ce qui ne va pas de soi présenté comme allant de soi : c'est le cas notamment du nonsense.

- La fausse naïveté : on en trouve de multiples exemples chez Voltaire (1694-1778).

- La chose triste présentée non tristement ou la chose gaie non gaiement : c'est ici qu'il range, entre autres, l'humour noir.

- L'amabilité présentée comme une méchanceté, la louange comme un reproche, ou réciproquement : c'est la frontière floue entre humour et ironie. La limite entre les deux dépend souvent de l'attitude de l'énonciateur ou de son public.

Pour Noguez, l'humour se garde toujours d'émettre un jugement. On ne dispose que d'une mineure partie de la conclusion et on reconstruit l'ensemble du raisonnement à partir du système de valeurs de l'humoriste (qui constitue la majeure partie de la conclusion). D'où l'importance du système de valeurs/arrière-monde/niveau de réalité de l'humoriste (car inversement, l'humour sans arrière-monde suffisant se réduit au calembour ou à la contrepèterie) mais aussi l'importance de la retenue (on doit éviter de laisser transparaître le système de valeurs sur lequel on se fonde implicitement), ce qui amène à un équilibre instable.

Autre trait important, l'humour brille par une très forte conscience de lui-même, il n'est jamais involontaire.

Les couleurs de l'humour : Classification plus littéraire, cette idée des couleurs de l'humour repose sur le rapport plus au moins grand à la réalité : tout au bout de la chaîne, poussant le réalisme jusqu'au bout il y a « l'humour noir », à un niveau moindre, « l'humour gris » et lorsque l'affectif l'emporte sur le réalisme « l'humour rose ».

Philippe Noguez reprend cette idée et propose une classification des différents types d'humour selon leur couleur qui précise soit le thème utilisé, soit le propos, soit les deux :

- L'humour jaune, du côté de l'autodénigrement (à la limite de la mélancolie). Thème personnel ou familial et un propos dénigrant et dépathétisant.

- L'humour noir, au thème macabre, du scandale ou de la mort (ex : *L'amputation de la jambe est un grand pas vers la sédentarité.*)

- L'humour violet, qui a rapport à la religion.
- L'humour gris, ayant pour thème la vie quotidienne, façon enjouée d'être déprimé (ex : *Bien que vivant seul, il s'était fait faire un rond de serviette à son nom.*)
- L'humour rouge, traitant des malheurs d'origine humaine (ex : *La très belle phrase Prolétaires de tous les pays, unissez-vous ne résiste plus à une cuisine en formica.*)
- L'humour rose, qui serait du côté de l'atténuation sentimentale (ex : *Quand les fausses notes étaient trop fausses, elle disait alors d'une voix plaintive, abstraitement, comme un ordre discret qu'elle eût donné à un esprit « Il faudra faire venir l'accordeur. » Mais l'esprit ne faisait pas la commission.* André Gide, *Si le grain ne meurt*, 1924).
- L'humour vert, qui a un propos naïf (ex : *Madame Rosa n'avait pas de taille et les fesses chez elle allaient directement aux épaules, sans s'arrêter. Quand elle marchait, c'était un déménagement.* Romain Gary, *La vie devant soi*, 1975).
- L'humour bleu, qui a pour thème la fantaisie ou le rêve, parfois couronné d'absurde. Noguez cite les textes de l'écrivain surréaliste Benjamin Péret (1899-1959).
- L'humour caméléon, qui serait du côté de la parodie.
- L'humour blanc, qui serait la tendance à l'atténuation commune à tout humour (euphémisme), le but étant d'adoucir la réalité. Ex : *Je ne plie le genou devant rien ni personne, j'ai de l'arthrose.* (Louis Scutenaire, écrivain surréaliste belge, 1905-1987)

L'humour, c'est pas la joie : Dans l'humour, il y a forcément du **négatif**. On se moque de soi (autodérision), des autres (moquerie) parfois avec d'autres autres (sarcasme), on rit aux mauvaises situations, pour se défendre des méchants. L'humour est profondément lié à la mélancolie et à des affects gravitant autour du désespoir et de la tristesse. Tout message humoristique, aussi bénin qu'il paraisse, essaie toujours de susciter une réaction émotionnelle chez son récepteur, souvent la sympathie (ce qui révélerait, selon les psychanalystes, une tendance au narcissisme chez l'humoriste). La bipolarité est au fondement de l'humour (union des contraires, duplicité, inadéquation, décalage au monde, *bisociation* disait Arthur Koestler).

Exemples

On gagnera à s'imprégner des divers ressorts humoristiques utilisés dans maintes productions littéraires et audiovisuelles. Les pages qui suivent donnent un certain nombre de références à consulter, bien plus que pour les autres genres d'abord parce que, comme le disait François Truffaut, c'est le plus difficile à écrire, ensuite parce que c'est celui dont je suis la plus proche. Il y a bien sûr un mélange des différents leviers comiques dans la majorité des œuvres humoristiques. De nombreux exemples cités devraient figurer dans plusieurs catégories (elles-mêmes non satisfaisantes).

Comique de répétition :

Il y a un aspect rire nerveux dans le comique de répétition théâtral ou audiovisuel.

Harry and Paul <https://www.youtube.com/O9IJnmbneLc>

Ou ce montage vidéo assez jouissif <https://youtu.be/OxCYbcVuWlk>

Monsieur Fraize (avec slapstick en plus) <https://www.youtube.com/RuquclenCMY>

Peanuts de Charles Schulz (1922-2000) a développé un univers à grande composante interpersonnelle, dessiné de façon efficace, sobre et indémodable, à coups de strip (presque 18000 durant 50 ans, paru dans 2 600 journaux, 75 pays et 21 langues) ou de demi-pages. Les tempéraments de ces personnages qui deviendront mondialement célèbres ont mis plusieurs années à se mettre en place. La série fonctionne sur l'enchaînement des chutes, souvent avec répétition de gags visuels (réutilisés parfois une dizaine de fois de suite sans lasser), ironie sur les incompréhensions et les vexations de l'enfance, transpositions de pensées et de comportements adultes à des enfants et à un chien, traits d'esprit et contraste de placidité (de Snoopy ou de Woodstock) face aux événements.

André Franquin (1924-1997) utilisait aussi beaucoup de *running gags* (et d'ironie sarcastique sur les adversaires de *Gaston*, en plus du contraste entre la créativité et la nonchalance de Gaston en comparaison de l'ennui de la vie de bureau).

Comique d'exagération :

Présent dans toutes les comédies audiovisuelles, au minimum sur la bêtise des personnages comiques, idiots ou excentriques ou exagérés (trop bavard, jusqu'au-boutiste, obsessionnel, dépressif ou sûr de soi), représentant généralement les travers du moment dans la société. C'était déjà le cas chez Molière. Voir les rôles de Jean Dujardin, Christian Clavier, Jean Reno, Lino Ventura... Plus récemment, le film d'Eric Judor *Problemos* (2017) est essentiellement basé sur du comique d'exagération façon critique sociale.

Pour les sketches télévisuels anglais : le cultissime *Monty Python's Flying circus* (1969-1974) créé par Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones et Michael Palin (<https://www.youtube.com/watch?v=2ChPAqPdDdw>), *Harry and Paul* (2007-2012 dont voici un extrait <https://vimeo.com/12161557>) de Harry Enfield et Paul Whitehouse, *Father Ted* (1995-1998, par exemple l'épisode 6 de la saison 2 <https://www.youtube.com/fqgi7PCdyPw>) et *IT crowd* (2006-2010 dont voici un des nombreux extraits cultes <https://youtu.be/1EBfxjSFAXQ>) de Graham Linehan, proposent de nombreux personnages comiques aux traits forts ainsi que des gags visuels d'exagération, du comique de répétition, des références sociales et de l'absurde ou de la logique inversée (comme par exemple, un personnage qui casse intentionnellement les choses pour prouver qu'elles sont fragiles).

En bande dessinée, citons *Les Bidochons* de Binet, *Quai d'Orsay* de Christophe Blain et Lanzaac (où la caricature par le dessin, le mouvement et les dialogues du personnage principal fonctionne parfaitement avec utilisation de *running gags* et d'ironie sarcastique à son encontre, ce qui le rend suffisamment sympathique pour être amusant, on rit de lui par rebond, via le vécu des gens qui l'entourent), ou la théâtralité des personnages de Catherine Meurisse.

L'exagération peut se retrouver davantage mise en place (et menant à l'absurde) par les décisions et agissements des personnages plutôt que par leur caractérisation. Par exemple dans les films de Pierre Salvadori (*Les Apprentis* 1995, *Comme elle respire* 1998, *En liberté !* 2018) bourrés de tendresse pour les personnages (et de répliques conçues pour ponctuer le tout d'éclats de rire, façon Michel Audiard) comme dans le roman d'humour anglais dont l'exemple le plus célèbre est la série *Wilt* (1982-2012)

de Tom Sharpe (1928-2013). En bande dessinée, on trouvera cette tendance dans *Red Monkey* (2009) de Joe Daly, ainsi que chez Fabcaro (*Zai Zai Zai Zai*, 2015) où l'élément déclencheur exagéré jusqu'à l'absurde mène à une critique sociale teintée d'autodérision, agrémentée de jeux de mots (et, dans cet ouvrage, soumise au rythme d'une séquence par page qui oblige à un gag de bas de page systématique).

L'exagération peut porter sur l'univers diégétique tout entier, comme le fait le même Joe Daly pour la bande dessinée *Dungeon Quest* (2009-2013) poussant à l'extrême le mode de fonctionnement des jeux de rôles, assaisonné d'ésotérisme psychédélique désabusé aboutissant à une dérision sarcastique.

Comique d'autodérision :

Il est très fréquent en autobiographie et en *stand-up comedy*.

Blanche Gardin mélange autodérision empreint de tendresse, satire sociale sarcastique et obscénité.

Le Chat de Gelluck utilise l'autodérision sous forme d'ironie dramatique sur l'auteur dont il fait un personnage sur lequel le Chat plaisante (en s'adressant directement au lecteur), accompagné de jeux de mots et de gags visuels en une forme de sous-texte (est dessiné ce qui n'est pas dit).

Le strip *Garfield* de Jim Davis utilise ce même procédé. Publié pour la première fois en 1978 dans 41 journaux. En 2010, il était présent dans plus de 2570 journaux, dans 111 pays, en 28 langues. C'est l'une des bandes dessinées les plus publiées au monde. Le film *Le grand bain* (2019) cherche aussi une autodérision avec tendresse pour les personnages, un brin d'absurde et de poésie. Cette tendance *feel good*, probablement issue des comédies sociales anglaises, attirant la sympathie et ne prenant le risque de froisser personne est de plus en plus à la mode.

Ironie dramatico-sarcastique :

Entre l'auteur et le public à propos de la bêtise des personnages :

Claire Bretécher développait une grande ironie sur ses personnages butés ou angoissés, associée à la banalité des situations de vie quotidienne (qui « parlent à » ou « résonnent pour » tout le monde). Elle utilisait aussi l'exagération, même dans le dessin, notamment avec l'univers décalé de *Cellulite*.

C'est également le cas de Lefred-Thouron dont les personnages sont plus provinciaux, gentiment idiots ou à la logique inversée.

Diego Aranega utilise souvent cette distance sarcastique en guise de chute (gags de fin) dans la série *Victor Lalouz* (2006-2008).

Antoine Marchalot (*Une vie de famille agréable*, 2014) mise aussi sur la bêtise et la méchanceté de ses personnages. Ruppert et Mulot, ou Geoffroy Monde s'appuient plus généralement sur le cynisme des leurs. Comme le fait aussi la série animée *Bojack Horseman* (depuis 2014) créée par Raphael Bob-Waksberg.

Nicolas Mahler n'a besoin que d'un dessin minimaliste (et aussi beaucoup de suggestion via le sous-texte et le hors-champ) pour se moquer de son personnage introverti Flasko (2003-2007) ou d'une fonctionnaire peu compréhensive (*Madame Goldgruber*, 2005, 2008).

La série télévisuelle à sketches *Kaamelott* (2005-2009) d'Alexandre Astier et Alain Kappauf s'en donne aussi à cœur joie sur les différentes sortes de bêtise et de lâcheté de chacun de ces personnages https://www.6play.fr/kaamelott-p_888

Riad Sattouf dans *Pascal Brutal* (2006-2014) et *La vie secrète des jeunes* (2004-2012) pousse jusqu'au sarcasme sur son personnage-titre à la virilité exacerbée ou dans la façon dont il relate les échanges de ses contemporains dans des scènes de rue. De même Blutch, dans *Blotch* (1999-2000), avec une touche d'autodérision sur son dessinateur prêt à toutes les bassesses.

À l'opposé, Chris Ware, avec *Jimmy Corrigan* (1995-2000) propose une ironie lente et tendre, parfois presque triste, au contraire du comique de rebondissement et de surprise, plus proche de l'humeur à l'origine de l'humour. L'ironie dramatique se situe alors aussi dans l'intelligence accordée au lecteur, comme dans les livres d'Olivier Schrauwen (dont *Arsène Schrauwen*, 2014). Je n'ai pas d'exemple audiovisuel mais il peut très bien en exister, peut-être certains films de Quentin Dupieux ?)

Entre l'auteur et le public à propos de la société :

Dans le *second degré*, souvent utilisé en humour noir (et souvent confondu avec les simples antiphrases, euphémismes ou métonymies) le public « traduit » ou place à un autre niveau ce que l'auteur raconte. Par exemple, les strips du *Baron noir* (1976-1981) de Got et Pétillon utilisaient un monde allégorique simplifié, peuplé de moutons, d'un aigle, d'un crocodile, de rhinocéros, d'un éléphant pour faire de la satire politique.

James utilise une forme d'ironie (et d'autodérision) sur ses personnages de classe moyenne ou supérieure, dans le monde de l'entreprise (*Dans mon open space*, 2008-2012) ou du dernier stéréotype du branché (*Hipster than ever*, 2015) qui passe très souvent par le sous-texte.

Les Shadoks (1968-1973) de Jacques Rouxel maniaient l'absurde, l'ineptie, la parodie de citations, le néologisme avec un rythme singulier immédiatement identifiable (voix et diction de Claude Piéplu) et utilisaient plusieurs niveaux de références (pensez aux *Gibis*) permettant à cette allégorie européenne d'être regardé par toute la famille. Les films de comédie tentent souvent cette approche, avec plus ou moins de succès.

La célébriissime série *Astérix* (créée en 1959 par René Goscinny et Albert Uderzo) utilisait aussi une ironie générale, plutôt tendre et fière, dans sa représentation des Gaulois (et décuplée sur les impérialistes Romains) ainsi que des *running gags*, des jeux de mots, des gags visuels et des effets de dialogues criés (lettrages plus gros et plus gras). Comme ils sont invincibles, on ne se fait jamais de souci pour eux, ce qui donne un côté bon enfant, un comique dédramatisé (seules les engueulades internes sont plus ou moins sérieuses).

Sans parler de la série animée *The Simpsons* (depuis 1989) créé par Matt Groening dont on ne présente plus les personnages gentiment stupides qui permettent de se moquer tous ensemble de la société américaine communautariste autant que des travers humains universels.

La série *Big Bang Theory* (2007-2019) créée par Chuck Lorre et Bill Prady, bien que plus proche d'une sitcom, joue aussi d'ironie satirique sur l'univers des universitaires

scientifiques assez peu doués pour la vraie vie. De même la série plus feuilletonnante *Silicon Valley* (2014-2019) créée par Mike Judge sur celui de la HighTech.

Humour de catharsis :

Il se sert de la violence, du glauque, du gore (voir la série animée *South Park* créée en 1997 par Trey Parker et Matt Stone, ou celle *Beavis and Butt-Head* (1993-2011) créée par Mike Judge et, en bande dessinée, les univers de Vuillemin, Willem, Whinluss, Simon Hanselmann, Ultimex) et parfois de l'insulte (voir les *one man shows* de George Carlin ou Louis C. K. et certaines sorties de Ricky Gervais).

Décalage/contraste :

De la simple ambiance décalée à la représentation tendant vers l'absurde (ou soulignant l'absurde du monde réel), l'humour, on l'a vu, est toujours une forme de comparaison, de contraste, de jeu entre deux niveaux de réalité, deux registres.

Daniel Goossens (voir par exemple la série *Georges et Louis*), s'il ne manque pas d'ironie sur ces personnages, maîtrise particulièrement les effets de reformulation (mise en image inattendue du texte, contraste texte/image, utilisation des récitatifs et de références culturelles récurrentes).

Anouk Ricard utilise la façon vulgaire ou idiote dont certains de ses personnages s'expriment en contraste avec le registre enfantin du dessin, le loufoque de quelques personnages et le sérieux d'une enquête policière. Par exemple, avec une véritable intrigue dans *Commissaire Toumi* (2008) ou des conflits de personnes dans le monde de l'entreprise dans *Coucous Bouzon* (2011). Les gags jouent sur la surprise et les contrastes entre les personnages.

La série de bandes dessinées *Pico Bogue* (2008-2019) d'Alexis Dormal et Dominique Roques utilise largement le contraste entre les contraintes du monde adulte et le regard (poétique, amusé, capricieux, contestataire ou contrarié) des deux enfants dont il est question.

Dans *Le petit Christian* (2003, 2008), Blutch joue sur le contraste de registres entre la posture du héros de cinéma américain et celle d'un gamin pas sûr de lui, le tout teinté d'autodérision (via un récit à la première personne).

André Franquin pour *Idées noires* (1977-1983) établissait un contraste entre une narration légère et des chutes dramatiques en général liées à la bêtise humaine avec exagération (sous forme de gags visuels) et effet d'anticipation noire (la couleur est annoncée) permettant de relativiser.

Anna Sommer (dès *Remue Ménage*, 1996) crée un décalage entre la poésie de son dessin (qui plus est muet) et les situations grivoises, parfois glauques, des personnages agrémentées de surprises finales.

Le dessinateur Avoine (1939-2017) pratiquait aussi un humour muet de contraste entre douceur poétique et noirceur des événements (suicides, accidents) ainsi que via la transformation poétique (moustaches de chat en portée de notes, symétrie), la suggestion (de ce qui s'est passé pour en arriver au dessin ou qui donne une autre explication, de l'anticipation de la suite-catastrophe, d'un ressenti - chaussures ayant des dents autour de la cheville), les jeux d'illogisme (changement d'échelle ou mélange des milieux, comme un parachutiste croisant un nageur, un équilibriste qui

renoue le fil tendu sur lequel il marche), l'inversion des références (squelette qui tient dans la main une tête d'homme) et les diverses associations (gardien de but avec un chien, cuisinier avec une poêle sur un terrain de tennis).

Richard Thompson (1957-2016), dans sa série de strips *Cul de Sac* (2004-2012), tire largement profit du contraste entre l'univers logique des adultes (parents, institutrice) et celui d'incompréhension et d'exagération de l'enfance (Alice et ses amis) ainsi que celui d'exaspération et de nihilisme de l'adolescence (Petey).

<https://www.gocomics.com/culdesac/>

Philippe Valette dans *George Clooney* (2013) utilise un décalage entre un dessin spontané de style rapide et enfantin et la vulgarité assez adulte ou adolescente des dialogues et des événements, agrémenté de surprises plus ou moins absurdes et semblant générées par improvisation <http://georgesclooney.blogspot.com/>.

Comique d'action et de surprise :

C'est le cas de nombreuses comédies « tout public » au cinéma dont le ressort comique repose davantage sur l'enchaînement plus ou moins imprévu des actions (avec surprises et rythme soutenu) que sur l'exagération. Par exemple dans le western comique (voir *Texas Across the River, Texas nous voilà*, 1966, de Michael Gordon avec Alain Delon et Dean Martin) ou l'énorme succès populaire *The gods must be crazy* (*Les dieux sont tombés sur la tête*, 1980) de Jamie Uys. C'est aussi le cas de nombreuses séries d'animation américaines, plus ou moins loufoques, comme *Bob l'éponge* (depuis 1999) créé par Stephen Hillenburg, *Adventure Time* (2010-2018) créée par Pendleton Ward, pleine d'optimisme et de candeur, ou, également basée sur un duo mais dans un ton plus adulte et parodique *Rick et Morty* (depuis 2013) créée par Justin Roiland et Dan Harmon, ou encore la poétique adaptation *Hilda* (depuis 2018) de Luke Pearson.

Le dessinateur de presse René Pétillon (1945-2018) a également su utiliser les péripéties à un rythme soutenu dans sa série *Jack Palmer* qui lui a permis d'aborder des clichés et de faire rire sur des sujets réputés délicats pour la comédie.

Lewis Trondheim mélange avec facilité naïveté des personnages, absurde des situations et poésie tout en sachant manier la surprise, les rebondissements ainsi que la suggestion, par exemple en jouant sur le hors-champ, particulièrement à ses débuts où il a tiré le meilleur potentiel comique de ses limites graphiques de l'époque (*Psychoanalyse*, 1990, *Lapinot et les carottes de Patagonie*, 1992, *Le dormeur*, 1993).

Citons aussi l'album *Rancho Bravo* (1998) de Blutch et Capron qui dose astucieusement humour grotesque, sarcasme et surprise des chutes.

Humour absurde :

L'absurde est présent à différents degrés dans quasiment toutes les œuvres comiques mais certains l'ont poussé un peu plus loin.

On pense aux univers d'Edward Gorey (1925-2000), de Glen Baxter (née en 1944), de Pierre La Police (né en 1959) ou la série télévisuelle *P'tit Quinquin* (2014) suivie de *Coincoin et les Z'inhumains* (2018) de Bruno Dumont (né en 1958).

Nikita Mandryka (1940-2021) a démarré les aventures du *Concombre masqué* dans les années 1960, univers qu'il a fait ensuite évoluer mais qui est resté basé sur un

humour enfantin expliqué ou souligné, façon Gotlib, et absurde, avec une forme de poésie et la recherche d'un second niveau de lecture pour les adultes.

Laurent André a utilisé, dans *Quel est le propos ?* (2005), sonorités, vie quotidienne, culture populaire et phénomènes de mode avec très peu de narration (mais une importance accordée au choix, à l'agencement et au lettrage des textes) forme un ensemble aussi drôle que singulier.

7- Découpage/Montage

Pour réussir immanquablement un grand roman, il faut s'imaginer vivre sa vie par séquences et épisodes. Olivier Cadiot.

Chaque media ou support de narration va avoir une influence sur l'organisation du récit et implique évidemment une connaissance de ses limites et de ses possibilités. Si l'on écrit sans images, il faudra tout de même organiser, séquencer, « découper » le récit (voir la partie sur le rythme).

L'historien du cinéma Georges Sadoul (1904-1967) a souligné que certaines histoires en images, comme les images d'Épinal, avaient adopté les principaux procédés de découpage dès le début du XIX^e siècle. Ces histoires illustrées furent adaptées, sous une forme à peine différente, dans les lanternes magiques. Puis le cinéma nouveau-né trouva dans ce répertoire le procédé, et peut-être les scénarios, de plusieurs premiers films.

On notera qu'il y a davantage d'improvisation au tournage (ou au reportage dessiné) dans ce qui est documentaire (travail à partir du réel) donc plus d'improvisation (et de travail) au montage (qui est moins prédéterminé par le scénario/découpage) mais certains films de fiction se réécrivent aussi beaucoup au tournage et au montage, auquel participe souvent le réalisateur voire le scénariste. *Le montage, c'est en quelque sorte comme faire de la musique mais avec les yeux. Il faut couper quand votre œil vous dit de couper,* dit Ken Loach. D'autre part, celui-ci tourne ses films dans l'ordre de l'histoire, scène après scène, pour que les acteurs puissent vivre leur personnage.

Continuer de construire l'histoire au fur et à mesure de son élaboration est aussi fréquent en bande dessinée ou en littérature (et n'existe quasiment pas en animation ou chaque seconde coûte cher). Il y a des avantages à ce fonctionnement. Le rendu des personnages, des décors et des ambiances, influencent alors l'histoire qui peut tenir compte dans sa suite de ce qui a été mis en images et procéder à des ajustements. D'ailleurs, la collaboration presque en temps réel entre dessinateur et scénariste (lorsqu'ils sont deux personnes différentes) est généralement source de trouvailles et d'osmose.

Formats : Même si la littérature et la bande dessinée ont pu historiquement imposer des formes ou avoir des contraintes de publication limitant le nombre de pages ou leur taille, et le théâtre avoir pitié de la capacité de concentration des spectateurs, l'audiovisuel reste le support le plus dogmatique en terme de longueurs (durées) imposées aux auteurs. Certains formats ont été créés par la télévision afin d'organiser la diffusion entre les plages publicitaires établies à 8 minutes par heure (ainsi sont nés les compartiments de 13 minutes, 26 minutes et 52 minutes). Puis les chaînes payantes et les plate-formes de diffusion ont assoupli ces formats. Le streaming, encore plus souple, bouleverse les habitudes (les diffuseurs recherchant des durées variant selon les pratiques de réceptions qu'ils imaginent). Voici les formats audiovisuels classiques : très long métrage (plus de 2 heures), long métrage (entre 1 et 2 heures), moyen métrage (moins d'1h), épisode de série dramatique (52 à 55 minutes mais parfois autour de 40/42 minutes), court-métrage (moins de 30 minutes), épisode de comédie (24 à 26 minutes), épisode de dessin animé pour enfants (env. 13 minutes), très court métrage (moins de 4 minutes), épisode de web séries (2 à 30 minutes), shortcom (1 à 7 minutes humoristiques, les plus célèbres en France étant *Les Shadoks*, *La Linea* (import italien), *Les Deschiens*, *Kaamelott*, *Bref*, *Nos chers voisins*).

Narrativité d'une image fixe

La narrativité ne vient pas uniquement de l'assemblage d'images, elle peut exister dans une simple image fixe.

D'abord, la perspective construit une profondeur de champ et instaure un espace qui a un effet narratif, il est perçu comme une réserve temporelle donc narrative (l'espace sera parcouru par les personnages ou par les dialogues qui instaureront une narration, selon le support).

Ensuite, les directions de regard des personnages, leurs gestes, les emanatas (symboles indiquant une humeur ou une sensation), les indications graphiques de mouvements (ou la décomposition de celui-ci) participent aussi à rendre une image narrative. Il peut aussi y avoir une forme de décomposition du mouvement particulière, distribuée à différents personnages (grandes scènes picturales, certaines cases d'Hergé, certaines photos de Robert Doisneau, certains tableaux d'Edward Hopper, de Félix Vallotton et de bien d'autres).

De plus, le sens de lecture installe un cheminement dans l'image avoisinant un déroulement (en fonction de la taille de l'image et de ses proportions).

Parfois, le point de vue en plongée (et, moins souvent utilisé, en contreplongée, si par exemple la scène se passe dans le ciel) permet de montrer plusieurs éléments qui se cacheraient en vue frontale, il place le lecteur plus haut que l'action et lui montre des éléments à relier dans la narration.

Il faut aussi tenir compte des indices narratifs de quelque chose qui s'est passé (ou qu'on anticipe) : par exemple, un verre renversé, un véhicule accidenté, une arme encore fumante, des gouttes de sang, un tuyau de gaz rompu...

D'autre part, les lignes de forces et de composition de l'image (lignes directrices visibles et invisibles), souvent analysées comme « descendantes », seraient aussi pour certains analystes versant dans la sémiologie un élément contribuant à la narrativité.

Enfin, en cachant quelque chose, on peut indiquer qu'il y a des informations à découvrir (hors-champ ou masquées au sein du cadrage, derrière une porte, une vitre sale, dans une boîte entrouverte, un miroir...) et donc pousser la réception de l'image vers le récit. L'ironie dramatique est également possible dans une seule image, par le dévoilement au lecteur/visiteur d'un élément que les personnages représentés ne voient pas.

Benoît Peeters parle de « condensation » pour la peinture narrative et de « segmentation » pour la bande dessinée (qui ne retient que les étapes les plus opérantes). De ce fait, en bande dessinée, le rapport narration/temps/cases est bien plus complexe que Will Eisner ou Scott McCloud (né en 1960) ont cherché à l'exposer. Il n'y a pas non plus de « grammaire » car ce n'est pas un « langage », comme tous les superbes exemples n'utilisant pas les codes dits spécifiques le prouvent régulièrement.

Et peut-être même que la narrativité d'une photographie participe au paradoxe photographique qui fige le mouvement, donc en quelque sorte « tue » le vivant tout en « immortalisant ».

Les cadrages

Life is a tragedy when seen in close-up, but a comedy in long-shot, disait Charlie Chaplin (1889-1977). On se souvient du *comédie = tragédie + temps* de Steve Allen, ici comédie = tragédie + espace, on reste dans l'idée de recul.

Même si le scénario ne décide pas directement de ces éléments, on ne devrait pas négliger les réflexions autour du storyboard, des cadrages, du décor et des costumes, tout ceci pouvant permettre d'apporter des éléments narratifs, des contradictions, de la profondeur, des informations sur l'état d'esprit du personnage...

Par exemple, en bande dessinée, on enlève parfois complètement le décor dans une case pour se recentrer sur le personnage (qui reste diégétiquement dans ce décor).

Les frères Coen donne souvent à voir tout le décor lorsque des personnages dialoguent entre eux, ce qui fournit des détails et des informations sur l'échange, et rapproche le spectateur de chaque personnage. Ken Loach explique quant à lui que *dans la vie, on n'entre pas en contact avec les gens en gros plan mais, au grand maximum, dans un cadre qui va de la tête aux épaules. L'angle de l'objectif utilisé doit donc être sensiblement similaire afin de filmer les personnages de manière respectueuse et mettre le spectateur dans la position d'une autre personne. Si la caméra se substitue à l'œil, nous obtenons une réponse humaine. Tandis que si l'on utilise un objectif grand angle et que l'on installe la caméra tout près de la personne filmée (...) on transforme les personnes en objets.* (Ce que fait par exemple David Lynch pour rendre les personnages étranges).

Pour les multiples exemples de choix de cadrages et de focales au cinéma, voir la série youtube *Every Frame a Painting*.

La « **valeur** » d'un plan (ou échelle) correspond à la taille qu'occupe le sujet principal au sein de l'image. On distingue traditionnellement six ou sept valeurs différentes. Chacune de ces valeurs provoque un effet différent :

- Plan d'ensemble (ou large ou élargi) : Il cadre un ou plusieurs personnages avec l'environnement.
- Plan moyen : Il cadre un ou plusieurs personnages des pieds à la tête.
- Plan américain : Il cadre le personnage à mi-cuisse. Il souligne l'action des bras (comme dans les westerns).
- Plan rapproché : Il cadre le personnage à partir de la ceinture. Il isole le sujet. Le « plan rapproché poitrine » cadre le personnage à hauteur de la poitrine et le « plan rapproché épaule » à hauteur des épaules.
- Gros plan : Il cadre la tête du personnage et sert à mettre le visage en valeur.
- Très gros plan : Il cadre un détail et sert à le mettre en évidence. Il peut marquer une émotion intense. Insert : Très gros plan sur un objet.

En bande dessinée, une grande case n'implique pas forcément un plan large, ni un « temps » plus long comme l'a écrit Will Eisner. Voir plutôt à ce sujet le synthétique album *Bande dessinée, apprendre et comprendre* (2006) de Lewis Trondheim et Sergio García (né en 1967).

Angles de (prise de) vue :

- Le cadrage frontal (ou horizontal) donne une impression de neutralité. Lorsque l'on cadre un personnage (par exemple en interview), la ligne des yeux doit être au-dessus de la ligne horizontale médiane de l'image.
- La plongée donne une impression de domination.
- La contre-plongée donne une impression de vulnérabilité (souvent utilisée en caméra subjective). Mais ceci n'est pas vraiment aussi schématique, on peut faire croire au spectateur qu'il y a domination pour mieux retourner la situation ou jouer sur les ambiguïtés.
- Le plan cassé (où la « caméra » est inclinée) donne une sensation de malaise ou de désorientation, ou une vue subjective.

En bande dessinée, ces « axes » ne sont pas toujours associés à ces effets-là, sans doute parce qu'il ne s'agit pas de réalité « photographique » (même truquée par le cinéma) mais de dessin (même parfois réaliste).

Profondeur de champ : Notion bien connue en photographie, la profondeur de champ est l'étendue de ce qui est net dans la prise de vue. Elle permet de doser le rapport net/flou via la mise au point, la distance à l'objet, la focale, l'ouverture du diaphragme, la lumière disponible. En audiovisuel, outre à évidemment « focaliser » l'attention au sein du cadrage, elle peut servir à faire apparaître un élément du récit (personnage, objet) resté flou ou l'inverse (on parle de « point de bascule » quand la mise en point change dans un même plan), pour faire monter le suspense d'un danger lointain encore flou, pour montrer le changement d'importance d'un personnage, accentuer un plan subjectif, pour signaler au spectateur quelque chose que le personnage ne voit pas, pour insérer un récit secondaire décalé ou complémentaire...

Les plans à grande profondeur de champ (souvent obtenue par divers trucages techniques ou aujourd'hui en numérique) permettent d'imiter le théâtre (ou la réalité) en supprimant les « cut » et d'installer une narration qui autorise une liberté du regard plus importante, quand le montage en plans à plus faibles profondeurs de champ se met plutôt à la place de l'œil du spectateur. C'est pour assurer une lisibilité optimale qu'ils sont omniprésents dans les journaux télévisés. Ils permettent aussi d'indiquer une forme d'égalité, par la même netteté pour chaque personnage, ou de souligner un éloignement (deux personnages nets à grande distance l'un de l'autre), c'est à dire de produire du sens au-delà du dialogue, comme tous les outils (photo)graphiques. Erich Von Stroheim (1885-1957) en a fait grand usage, John Ford (1894-1973) aussi dans *Les raisins de la colère* (1940) ou, bien sûr, Orson Welles (1915-1985) avec *Citizen Kane* (1941).

Encore aujourd'hui, pour certains chefs opérateurs, la grande profondeur de champ permet d'éviter l'effet moins naturel de la faible profondeur de champ. Au début de l'histoire du cinéma, le flou était en effet considéré comme un défaut optique et employé principalement pour signifier un état de malaise, un rêve ou un souvenir, donc un état s'opposant à la réalité. Notre regard humain en plan rapproché n'a pourtant pas une profondeur de champ infinie mais il compense et complète l'information par le mouvement des yeux, le réflexe d'accommodation et le travail cérébral. Ce que nous regardons est idéalement toujours net, parfois moins (sans lunettes, avec fatigue ou psychotropes) même si la vision périphérique est effectivement floue.

En animation, les logiciels actuels permettent de reproduire tous les effets de profondeur de champ auquel le cinéma nous a habitués.

Dans certains jeux vidéo, l'utilisateur peut choisir la profondeur de champ de sa vision subjective pour décider s'il veut tout voir venir ou rester plus concentré sur ce qu'il observe.

En bande dessinée, l'utilisation ou la non utilisation d'effets de perspective peuvent plus ou moins remplir cette fonction de profondeur ou d'aplatissement.

Direction du regard : Le regard d'un personnage « vers l'extérieur » (c'est à dire là où il y a le moins de place dans le cadrage) donne envie de savoir vers quoi ce personnage regarde (ce qui n'est pas bon pour l'interview, par exemple).

Le regard d'un personnage « vers l'intérieur » (même si ce qu'il regarde n'est pas directement apparent) meuble le cadre et équilibre la composition. On lui laisse de la place pour que son regard ne semble pas buter sur le bord du cadre et que le reste du cadre ne semble pas vide. Et il vaut mieux que ce regard soit à droite car notre culture de « lecture » de la gauche vers la droite nous y a habitués, même pour des images de cinéma.

Le regard caméra est généralement proscrit en fiction (sauf rupture du 4e mur, en tant qu'effet comique chez Jean-Luc Godard (né en 1930) ou Woody Allen ou Phoebe Waller-Bridge (née en 1985) par exemple, ou bien lorsqu'un film amateur est tourné par les personnages du film dans *Raging Bull*, 1980, de Martin Scorsese, ou encore de façon plus fugace comme chez Charlie Chaplin ou Orson Welles) le spectateur se sentant alors comme « regardé ».

Direction du mouvement : Il vaut toujours mieux laisser de l'espace devant le sujet en mouvement dans un cadrage et lors d'un mouvement de caméra, sinon on aura l'impression que le personnage bute continuellement sur le bord du cadre et l'autre partie semble vide. Le fait de laisser plus d'espace devant le sujet que derrière lui permet d'obtenir une composition plus dynamique, en anticipant le mouvement. On reste généralement en caméra fixe (le personnage sort du cadre) lorsqu'on ne veut pas dévoiler le hors-champ. En bande dessinée, un personnage qui va de droite à gauche donne l'impression de « retourner en arrière ».

Plan fixe : Même s'il est rare qu'un film soit composé uniquement de plans fixes, il est généralement conseillé de faire la majorité des plans de cette manière quand on débute en audiovisuel. Les films présentant des images en mouvements permanents sont difficiles à regarder.

Écran divisé (*split-screen*) : Il s'agit de diviser le cadre en plusieurs parties, chacune présentant une scène différente, ou une représentation différente de la même scène, généralement dans le but d'augmenter la tension d'un suspens ou de produire un décalage entre deux scènes. Utilisé avec parcimonie par le cinéma expressionniste, l'écran divisé devient ensuite l'outil idéal des conversations téléphoniques hollywoodiennes puis est utilisé de façon plus ou moins virtuose dans des films policiers, par exemple dans *L'Affaire Thomas Crown* avec Faye Dunaway et Steve McQueen, ou par Richard Fleischer (1916-2006), Brian de Palma (né en 1940) et Quentin Tarantino (né en 1963). Des cadrages à la composition complexe, utilisant des cloisons, des reflets ou des miroirs, reproduisent parfois de façon plus souple ce genre d'effet de « deux scènes en une ». À noter aussi l'utilisation plus récente, dans les fictions audiovisuelles, d'écrans dans le cadre (ce qui est le cas depuis bien longtemps dans les jeux vidéo), parfois superposés avec un effet de transparence, permettant d'utiliser les échanges de textos entre personnages, ou les écrans qu'ils sont eux-mêmes en train de consulter, dans la façon de raconter l'histoire. William Klein, 1926-2022, avait déjà astucieusement utilisé des écrans de télévision, en plus de miroirs, de regards caméra et d'effets graphiques dans le film *Qui êtes-vous Polly Maggoo ?* en 1966.

Principaux mouvements de caméra

(parfois mimés par une succession de cases en bande dessinée)

Panoramique : Le panoramique consiste à faire pivoter la caméra sur son axe, de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut, par exemple pour découvrir un paysage ou suivre un sujet en mouvement (ça donne un effet de suivre du regard, car c'est un mouvement naturel). Le panoramique nous montre une image dont le cadre se déplace sans que le rapport entre les objets en soit affecté.

Travelling : La caméra se déplace pour suivre un sujet en mouvement ou découvrir la géographie d'un lieu, de façon latérale (à côté d'un personnage, ou le long d'un

décor) ou en travelling avant/arrière. On découvre un espace changeant (comme par la fenêtre d'un train, d'une voiture). Les différents objets glissent les uns par rapport aux autres, révélant ainsi toute la profondeur de la scène. Dans un travelling avant, lorsque la caméra se rapproche, le rapport entre le sujet et son environnement se trouve modifié. Nous sommes familiers de cette perception même si elle est plus « mécanique ». D'autres mouvements plus souples de caméra (montée sur une grue ou utilisée avec un stabilisateur) permettent d'obtenir des vues subjectives ou des effets subjectifs (comme si l'on volait au-dessus, croisait ou suivait un personnage, une action).

Zoom : Le zoom permet de se rapprocher ou de s'éloigner d'un sujet sans déplacer la caméra, de réaliser des mouvements que l'on ne peut pas ou que l'on n'ose pas faire, de « mettre le doigt sur », de concentrer le regard vers un but. Avec un zoom-avant, l'espace est oublié et le regard se trouve canalisé vers le lieu de resserrement, le sujet. Cette approche peut avoir un aspect indiscret qui peut aller jusqu'au « contact ». Le zoom-arrière permet de passer de cette position de détail à une vision plus large, mais dans ce mouvement, c'est toujours le sujet de départ qui se trouve au centre du regard. D'ailleurs le zoom-arrière est souvent (dans les reportages par exemple) utilisé lorsque le personnage ou l'objet filmé va sortir du cadre (l'élargissement est le moyen de ne pas le « perdre »). Il est également utilisé dans une intention de recadrage, pour situer par exemple un autre personnage ou un autre objet dans le champ. Ce n'est pas une fonction naturelle, notre œil ne peut pas zoomer ou dézoomer.

Le hors-champ (ou hors-cadre)

C'est ce qui n'est pas montré dans le cadrage (du film, du dessin, de la description) mais suggéré.

Par recomposition et déduction de continuité, notre œil a l'habitude de penser le hors-champ de vision au quotidien. Comme certains effets littéraires peuvent s'approcher d'un mouvement de caméra, en donnant l'impression de suivre un personnage du regard, de l'accompagner ou de zoomer sur un détail, d'élargir une perspective, le hors-champ peut aussi être suggéré dans un texte mais il est plus spécifique à l'image. Lors de dialogues, une fois que l'on sait qui parle à qui, le hors-champ est fréquemment utilisé (avec ou sans voix) par tous les supports images.

Un son ou un dialogue hors-champ peut anticiper ou amplifier une action, inquiéter ou amuser, suggérer un contre-champ non dévoilé (particulièrement utilisé dans les films d'horreur), rendre plausible le fait qu'un personnage n'entende pas quelque chose, ou encore dilater le temps de la narration ou de la perception d'un personnage en se répétant... Le son hors-champ est aussi utilisé pour renforcer le montage alterné des actions parallèles, lui donnant une unité temporelle grâce au son continu chevauchant plusieurs plans.

Un élément hors-champ peut avoir une entrée progressive dans le champ (ex : une arme) dramatisée ou suggérée (un meurtre quand le ballon tenu par un enfant s'envole).

Un hors-champ peut montrer les effets d'un sentiment, d'une sensation en évitant le jeu d'acteur plus frontal. Par exemple, quelque chose se passe pendant un plan-séquence qui se « promène » ailleurs et dont on découvre le résultat à la fin du plan.

Dans les comédies, on se sert parfois d'arrivées surprises venues du hors-champ, aussi d'actions hors-champ dont on ne verra que le résultat (ex : une bagarre, voir aussi le chapitre sur les dialogues).

Le hors-champ (en tout cas « hors vue ») peut aussi être dans l'image, caché par un décor, ou par un personnage.

Tous ces effets peuvent être utilisés en vidéo, animation, numérique ou en bande dessinée, dès qu'il y a image (en peinture, par exemple chez Edward Hopper) il y a hors-champ de l'image, et peut se trouver au sein d'une écriture sans images plus ou moins « visuelle ».

D'ailleurs, les romans très visuels sont réputés difficiles à adapter au cinéma parce qu'ils contiennent déjà des images fortes (le plus souvent sans hors-champ) assez inégalables.

Séquence : Terme ambigu signifiant normalement, dans l'audiovisuel, une succession de plans (dont l'action se déroule dans un même temps et un même lieu). On parle également de continuité spatiale et temporelle. (On passe d'ailleurs parfois par la rédaction d'un *séquenceur*.) Mais comme l'équivalent anglais est *scene*, ça ne simplifie pas les choses, notamment quand on utilise un logiciel spécialisé type Final draft (payant) ou Celx (gratuit) qui traduit évidemment *scene* par « scène ». D'autres conventions s'appliquent à l'écriture d'un scénario audiovisuel, vous pouvez les trouver en ligne ou en annexe de ce chapitre p.151.

Plan-séquence : Il s'agit d'un plan long (prise de vue unique) qui couvre toute une scène ou partie de scène, pouvant se dérouler en un seul lieu ou successivement en plusieurs lieux. Le plan-séquence est caractérisé par l'utilisation de mouvements de caméra. Sinon, c'est simplement un « plan long ». Le plan-séquence cherche à montrer l'espace où se déroule une péripétie du récit quand le simple « plan long » (camera fixe) vise à créer un temps surdimensionné par rapport à la logique temporelle du récit, afin de faire comprendre un changement de l'état d'esprit d'un personnage.

Il est souvent utilisé pour suivre un personnage. Lorsqu'au montage, il est entrecoupé d'autres plans, dits de coupe, ou morcelé en plusieurs tronçons, il devient un « plan maître » (*master shot*). Souvent utilisé dans les clips (par exemple par Michel Gondry), il donne l'impression que la caméra possède un pouvoir ambulateur qui lui permet d'embrasser tout l'espace, sans rupture. Quand il est employé systématiquement, il semble même s'opposer au principe du montage en refusant l'ellipse et la confrontation de plans successifs.

En bande dessinée, Scott McCloud donne un exemple de case horizontale dans laquelle la narration s'établit de gauche à droite et qui représente donc un temps plus long dans une image fixe (tout l'inverse de ce qu'on a coutume de considérer comme un instant photographique) grâce aux bulles. Des auteurs comme Vincent Vanoli (né

en 1966) ou Sergio García Sánchez (né en 1967) en font un très bel usage. Une case de bande dessinée n'est, en effet, pas assimilable à un « temps », sa durée diégétique peut varier.

Cadrage et point de vue dans le jeu vidéo : L'angle de vue peut chercher à faire part du point de vue du héros joué, en « caméra subjective » (qui réduit le champ de vision, un écran n'ayant pas de vision périphérique, et augmente donc la vulnérabilité), de profil (pour les jeux en deux dimensions), de dos, d'en haut (en plongée d'ensemble, par exemple pour les jeux de stratégie ou de construction) ou en caméra (souvent orientable) à côté du personnage.

Pour plus de détails, voir par exemple :

<http://yannick.fleurit.free.fr/GameDesign/Cam%E9ras%20et%20angles%20de%20vue%20dans%20les%20jeux%20d%27aventure.htm>

Les jeux en ligne sont souvent liés à la perception de l'avatar du joueur, et ignorent en général ce qui se passe ailleurs.

Rythme

Le rythme n'est pas une mesure ; c'est une vision du monde. Octavio Paz.

Le rythme engage un imaginaire respiratoire. Henri Meschonnic.

La notion de rythme renvoie à l'agencement des parties d'un tout, qui prend en compte le rapport entre le temps de la narration et le temps de l'histoire mais aussi les récurrences (par exemple, celles de portraits, de scènes semblables et dissemblables, de paysages ou de personnages analogues ou opposés) qui permettent des effets de motifs et de variations. Olivier Cadiot affirme que Marcel Proust disait qu'*un livre se prépare comme une robe ou une guerre*.

On cite souvent pour *Madame Bovary* (1857) de Gustave Flaubert (1821-1880), le « rythme » des deux cérémonies (mariage et enterrement), les deux bals, les deux emménagements, les deux rencontres... Dans *Boule de suif* (1870) de Guy de Maupassant (1850-1893), deux repas s'opposent, l'un partagé, l'autre non. Dans le *Rouge et le Noir* (1830) de Stendhal (1783-1842), il y a la répétition obsédante de la « scène en rouge ». On a déjà dit plus haut que, dans *Germinal* (1885) d'Emile Zola, l'ouverture (incipit) et la clôture (fin) du livre se répondaient. On peut parfois parler de leitmotiv (motif conducteur), comme pour la petite phrase (musicale) de Vinteuil dans *Un amour de Swann* (1913) de Marcel Proust.

La **musique** (elle-même parfois perçue comme plus ou moins « narrative », par sa mélodie, ses sonorités ou son propre rythme) est un outil rythmique majeur du récit audiovisuel. On distingue la musique de dramatisation qui souligne l'action (soutient le suspense, les émotions, le caractère comique, le tempo comme dans les dessins animés, ou déjà dans l'opéra et les ballets), la musique d'atmosphère (indiquant une ambiance plus ou moins légère ou angoissante), la musique accompagnant (et aidant

à définir) un personnage (dans *Les parapluies de Cherbourg* de Jacques Demy ou dans certaines série d'animation comme *Naruto*, chaque personnage a son propre thème musical). De la même façon que les autres sons qui peuvent servir à la dramatisation, à l'ambiance ou devenir emblématique d'un moment, d'un personnage ou d'un lieu, plus généralement entendue qu'écoutée, la musique permet de susciter des sensations et peut aussi participer au rythme général en venant plus en avant, de façon plus autonome.

D'autre part, une comédie ne pourra pas faire rire en permanence (et rarement à hauteur d'un spectacle comique où les comédiens peuvent attendre que les spectateurs aient fini de rire pour continuer), ni un drame, même mélo, pleurer en permanence, il faut toujours une forme d'alternance. Pareil pour l'action trépidante des récits d'aventure.

La définition du personnage principal peut entraîner un rythme (celui de sa vie, de son travail) comme si joliment fait par Jim Jarmusch dans son film *Paterson* (2016) avec Adam Driver.

Tous les éléments narratifs sont porteurs de rythme (nuit/jour, émotions/calme, action/repos, paroles/silence, intérieur/extérieur, groupe/solitude).

La mise en parallèle de plusieurs niveaux narratifs (au-delà de la course aux trames et arcs des feuilletons littéraires et surtout des séries télévisées) a une forte incidence sur le rythme. La différence de thématique ou de traitement expressif peut instaurer un contrepoint ou un dialogue entre des récits enchâssés et, par exemple, permettre au second récit de donner une réponse à la question posée par le premier en évitant la lourdeur d'une démonstration trop appuyée, ou faire mieux comprendre quelque chose que le récit principal aura simplement donné à voir, ou mettre en opposition des récits dans le récit lorsque le propos est plus discursif que démonstratif (ou qu'on cherche à faire douter le public). Mary Shelley utilisait déjà trois récits enchâssés dans *Frankenstein* écrit quand elle n'avait que 19 ans et publié en 1818. Un récit imaginaire enchâssés peut d'ailleurs aussi permettre, par son invraisemblance, de cautionner le réalisme d'un récit principal (qui paraîtrait moins vraisemblable sans cet effet). L'organisation de séquences ou de chapitres de natures différentes (récits parallèles ou bien d'approches, de style ou de durées variables) et complémentaires peut également créer du rythme.

Pour Ursula Le Guin, *le rythme, c'est ce qui fait que la chanson continue, que les chevaux galopent toujours, et que l'histoire avance* et, en prose, **dépend grandement de la longueur des phrases**. Elle cite aussi Virginia Woolf quant à l'état d'esprit qui crée le rythme d'une écriture : *C'est comme une vague qui se déclenche dans l'esprit et qui déferle, bien avant que ne viennent les mots pour le dire*.

Accélération obligatoire : Dans un long-métrage (ou un épisode de série TV), il sera généralement appliqué une logique d'accélération, de crescendo, de course vers la

fin, pour éviter l'ennui du spectateur et l'effet de ventre mou, comme on l'a vu plus haut. La concentration du public est plus grande au début d'un film qu'à la fin. Ennui et impatience guettent, et il semble nécessaire de faire aller les choses plus vite vers la fin, avec davantage d'action et moins de dialogues, ou des dialogues plus courts et plus bruyants. Cette technique est également appliquée dans des nouvelles et certains romans mais la littérature joue généralement avec le temps du récit de façon bien plus souple que l'audiovisuel, accélérant et ralentissant à loisir. C'est l'un de ces grands avantages techniques. Hitchcock préférait d'ailleurs comparer un long-métrage de cinéma à une nouvelle (ne contenant qu'une seule idée qui finit par s'exprimer au moment où l'action atteint son point culminant) plutôt qu'à un roman ou une pièce de théâtre. Même si Virginia Woolf en parlait aussi pour le roman : « *Maintenant, sans aucune violence, je peux révéler le sens de tout cela.* » Alors - et cette accélération est ô combien caractéristique ! -, elle se mettrait à convoquer et à faire signe, et cela réveillerait dans la mémoire, à demi oubliées, des choses tout à fait insignifiantes semées en chemin dans les autres chapitres. Elle parviendrait à faire sentir leur présence [...] et elle nous donnerait l'impression, au fil de son récit, que l'on a atteint le sommet du monde et qu'il gît, majestueux, étalé en contrebas.

La notion d'ellipse : Comme le dit Thomas Bidegain, dans *l'ellipse ce qui est le plus important, c'est ce qu'on ne voit pas. On sollicite l'imagination par le manque (comme les donuts, pour que ça existe il faut qu'il y ait un trou au milieu).*

Sorte de hors-champ temporel, l'ellipse est inévitable, c'est dans sa longueur que le choix réside.

Très courte : c'est la décomposition d'un mouvement, d'un geste, par une succession de phrases, de plans ou de cases de bande dessinée, une sorte d'effet de ralenti. L'itération de cases est souvent utilisée en bande dessinée pour donner un effet de sur place, de temps qui passe lentement ou de temps qui s'arrête (itération en plein mouvement, ou bien *bullet time*). Un personnage qui ne bouge pas s'il y a un défilement derrière, peut aussi donner l'impression de temps qui passe vite pour lui, dans ce cas l'ellipse est au contraire très longue.

Un exemple d'ellipse extrêmement longue (ou résumé elliptique) est cette phrase de Gustave Flaubert dans *L'Éducation sentimentale* (1869) pour résumer plusieurs années de vie d'un personnage : *Il voyagea, il connut la mélancolie des paquebots.*

Une ellipse un peu appuyée génère une sorte de comblement par le lecteur/spectateur (générant parfois des images mentales qui n'appartiennent pas au récit mais dont le public peut se souvenir), ce qui permet de le surprendre s'il s'avère ensuite qu'il ne s'est pas passé ce qui était anticipé dans cette ellipse. Le plus souvent l'ellipse sert à éviter les lenteurs et les répétitions (lorsque par exemple un personnage doit expliquer à un autre ce que l'on sait déjà, par exemple lors d'un témoignage ou d'un interrogatoire).

Mais il y a aussi des « ellipses » dues aux choix de focalisation, d'espaces montrés, même dans un récit « en temps réel » comme dans certaines pièces de théâtre et leur adaptation au cinéma (comme *Rope*, 1950, d'Alfred Hitchcock) ou dans le film *Cléo de 5 à 7* (1962) d'Agnès Varda.

Même pour la littérature, Olivier Cadiot parle par exemple de fondre le « point de colle » *en souhaitant que les rapprochements disparaissent comme une greffe réussie où tout circule entre les membres* ou de le faire apparaître *pour garder les éléments un peu séparés, sentir les déchirures entre ce qu'on a voulu coller ensemble*.

L'**élagage** opéré pour alléger ou accélérer un récit doit être fait avec soin, en évitant d'enlever des parties contenant des informations importantes pour le public.

Le dosage des ellipses (de temps et d'espace) et leur variation donne une grande part du rythme du récit, souvent aussi le style de son auteur ou réalisateur, même s'il n'est pas seul en jeu. Ce serait oublier le jeu d'acteurs, les costumes, les dialogues et les voix off, les ambiances d'éclairages et de décors ou de paysages, le style graphique dans le cas de la bande dessinée ou de l'animation, les sons et musiques.

On en revient à l'essentiel de toute narration : Quoi cacher ?

Rapport dialogue-découpage : Pendant longtemps, dans les téléfilms, lorsque le personnage X parlait, il était vu prononçant sa réplique du début à la fin, puis lorsque le personnage Y parlait, c'était à son tour de figurer dans le montage, du début de sa phrase jusqu'à la fin. Le public est aujourd'hui habitué à ce qu'on ne lui impose plus ce genre de montage barbant (mais un montage hyper cadencé peut aussi lasser et limiter le jeu d'acteur).

En bande dessinée, le nombre de bulles par case va participer au rythme général, à un éventuel sentiment d'échanges cadencés, du tac au tac, ou, au contraire, à laisser des temps de réflexion, de sidération ou de contemplation aux personnages (si possible sans ennuyer le lecteur, c'est à dire en trouvant moyen de le faire participer à cette réflexion ou cette contemplation, ce moment de poésie, d'actions mêmes petites) par exemple en utilisant le changement de cadrage (comme dans les *Peanuts* ou le *Baron noir* d'Yves Got et René Pétillon) et par l'insertion de cases muettes.

Disons que, généralement, plus on met de cases entre les bulles plus on a le sentiment qu'il y a du temps entre les répliques. Un découpage restant « dynamique » utilisant des cases d'actions peut pallier à ce sentiment (même s'il s'agit d'une forme de ralenti puisqu'il y a plus de cases qu'il n'en faudrait pour dire simplement l'action). Le découpage est parfois décidé en fonction du volume des répliques, de la place disponible dans la case pour y faire « entrer » les dialogues, les questions-réponses entre personnages. On réfléchira donc particulièrement à cette articulation rythmique, plusieurs bulles par case impliquant des cases plus grandes, généralement plus hautes ou avec un bon enchaînement de l'ordre de lecture des bulles de gauche à droite (contrairement au manga qui se lit de droite à gauche, ce qui, après traduction se trouve inverse au sens de lecture des textes à l'intérieur des bulles). Le duo d'auteurs Florent Ruppert et Jérôme Mulot ont poussé cette accumulation du nombre de bulles par dessin au maximum, donnant ainsi un effet de discussion moins « écrite », une sorte de simulation de ping-pong dans les échanges, en image fixe.

En bande dessinée, on considère toujours le sens de lecture des images et des textes qui porte le regard, sauf lorsqu'on l'attire pas un effet graphique global suffisamment fort. On peut utiliser des flèches pour diriger le lecteur lorsque l'ordre de lecture des cases est moins évident (voir encore et encore Chris Ware) en sachant que le fait de se sentir plus dirigé dans la lecture peut aussi donner une impression de rigidité. En tous

cas, on évitera de mettre une bulle de réponse au-dessus de la question ou à gauche de la question même si c'est en-dessous.

Dans une grande case horizontale, l'effet de narration s'établit aussi dans le sens de lecture et peut permettre, grâce à des bulles de dialogue qui découlent les unes des autres, de faire représenter un temps plus long à cette image (façon plan-séquence, comme vu plus haut).

Pour Scott McCloud, si le texte est clair (sur le récit, le sens) alors l'image peut divaguer. Vice versa, si le découpage en images raconte clairement, c'est le texte qui peut donner un sens ou une fonction plus précise à ce qui est raconté par les images. Il y voit une forme d'interdépendance penchant plus ou moins d'un côté ou de l'autre. Il y a de toute façon toujours un équilibre à trouver entre texte et dessin dans un découpage de bande dessinée (comme entre images, dialogues et ambiance sonore en audiovisuel).

Rythme en bande dessinée : La bande dessinée est une forme de séquençage qui crée des liens, des décalages, un rapport entre différents rythmes, celui du découpage en nombre et en taille des cases, celui de l'action (ou des actions mises en parallèle) celui du ou des fils de dialogues (qui ont leur propre rythme) et parfois celui des récitatifs. On joue intuitivement sur les décalages entre tous ces rythmes. Lent-rapide, alternances, grandes cases de respiration dans le récit, avec ou sans texte...

Cependant tous les supports narratifs peuvent être dits séquentiels car ils ont tous des séquences et des ellipses (littérature, cinéma, jeux vidéo) et des choix rythmiques. Je ne pense pas, comme le suggérait Will Eisner, que le découpage en bande dessinée soit comparable à du morse ou à une partition de musique, ce serait tout à fait réducteur. Mais chaque support narratif implique des modes de découpage différents. La bande dessinée semble parfois plus synthétique que l'audiovisuel mais, surtout, son découpage doit organiser des temps « arrêtés ». C'est une erreur que l'on observe souvent chez les écrivains ou les scénaristes de l'audiovisuel s'essayant à un récit pour la bande dessinée. Ils ont du mal à visualiser les cases sans mouvement interne et vont soit produire une continuité temporelle que le dessinateur découpera lui-même, soit donner des indications impossibles à formaliser, avec beaucoup trop de choses qui se passent dans chaque case. Pour reprendre l'expression de Jacques Dürrenmatt (à propos de Tintin), la bande dessinée, *c'est de la littérature et autre chose que de la littérature*.

On fera attention à ne pas trop créer les tailles de cases et donc un découpage uniquement en fonction du texte ou de l'organisation de chaque planche mais en pensant ces deux rythmes en parallèle. Le découpage de bande dessinée intègre de fait une réflexion sur le temps de lecture.

Le lecteur suit l'histoire via les images, les dialogues et les récitatifs, on peut considérer que ce sont deux ou trois « lignes » ou « fils » de lecture combinés. Voire quatre si l'on sépare les onomatopées de l'image et du texte.

La maîtrise du temps de lecture appartient au lecteur (sinon ce serait un spectateur) mais l'ampleur du récit et son rythme sont décidés par les auteurs. Un lecteur s'arrête assez rarement au milieu d'un récit court ou d'un chapitre de roman graphique. Mais, lorsqu'il n'y a pas de chapitres, c'est le lecteur qui décide de ses pauses de lecture (et

du temps qui s'écoule entre chaque reprise). Si l'insertion de publicité télévisuelle a poussé les scénaristes de séries américaines à caler leurs actes dramatiques sur ces coupures en s'arrangeant pour qu'il y ait un suspense poussant les spectateurs à ne pas quitter le programme pendant la pub, si les *game designers* cherchent aussi des astuces pour éviter que les joueurs ne reviennent pas après telle ou telle session de jeu, l'auteur de l'écrit a aussi des outils pour garder son lecteur, comme la lisibilité (lettrage, orthographe, fluidité), la confiance que lui accorde le lecteur (intéressé par le thème abordé, le style graphique, les précédents titres de l'auteur, un article de presse, du bouche-à-oreille), l'emprise rapide et soutenue (histoire captivante), le talent flagrant (effet épatant d'un dessin maîtrisé ou novateur), le suspense et les autres accroches émotionnelles, poétiques, humoristiques (le lecteur veut savoir la suite, apprendre quelque chose, en savoir plus sur un sujet donné, ou se sent en accord avec un ou plusieurs personnages, bercé par une ambiance, dépaysé, amusé...), sa notoriété (généralement plus l'auteur est célèbre plus le lecteur perd son esprit critique).

Pour l'étude des différentes options de décalages entre rythme des actions et rythme du découpage, d'enchaînements, d'évolutions de points de vue, de contrastes possibles entre style de l'écriture et style de dessin (ou « graphiation » dans le langage universitaire de Philippe Marion), consulter le travail d'auteurs comme David B (né en 1959), Chris Ware (*Jimmy Corrigan* et autres), Marc-Antoine Mathieu (né en 1959), Manuele Fior (*L'Entrevue*, 2013), Jérémie Moreau (*La Saga de Grimm*, 2017), Brecht Evens (*Les Rigoles*, 2018), Piero Macola (*Les Nuisibles*, 2019) et bien d'autres.

Le découpage, en bande dessinée comme en littérature ou en audiovisuel, est intuitif mais chacun n'a pas la même « intuition ». Par exemple, Hergé considérerait ses histoires comme des films. Plus on a regardé de bandes dessinées, lu de livre, vu de films, de clips, de séries, plus on connaît les principaux usages, et si on a des habitudes de lecture (romans graphiques, strips, mangas) on va avoir tendance à reproduire ce qui s'y fait en terme de rythme, de nombre de cases, de format, d'utilisation ou non des axes de point de vue, des gros plans... Ça vaut donc la peine de s'interroger sur ses propres automatismes, d'imaginer d'autres découpages en se demandant ce qu'ils apporteraient. Car l'on peut rapidement prendre des habitudes et, par facilité, ne plus interroger leur pertinence. Or, il me semble qu'il reste des choses à tenter en terme de découpage davantage qu'en terme de scénario, l'un et l'autre restant bien sûr très liés.

Il peut aussi être utile, de mon point de vue, même lorsqu'on ne pratique pas soi-même le dessin d'en connaître un minimum les bases pour collaborer avec un dessinateur et être capable de suggérer et parfois de comprendre ce qui cloche dans un dessin ou une case. Sont alors bienvenues quelques notions de composition, de perspective, de paysage ou d'architecture, d'éclairage (source de lumière, traitement des ombres), d'anatomie humaine, animale, et matérielle, de gravité et de matières, de fonctionnements d'outils ou de meubles, d'attitudes, expressions et gestes des personnages représentés.

De même, dans l'audiovisuel en prise de vue réelle, une expérience de scripte peut permettre de comprendre beaucoup de choses liées à la fabrication, ou bien de montage. Contrairement à l'animation, un film en *live action* se réécrit sans cesse pendant le tournage et jusqu'au montage son. Tournage et montage sont très liés. Un monteur ne fera pas de miracles, il choisit dans les rushes mais ne pourra pas sauver des plans mal tournés, un mauvais jeu d'acteur ou une histoire inintéressante. De nombreux acteurs sont aussi passés « derrière la caméra » en écrivant leur propre film après avoir bien observé la chaîne de fabrication audiovisuelle.

Benoît Peeters a décrit quatre grands styles de découpage en bande dessinée.

- Le découpage « conventionnel » ou gaufrier : Il s'agit de diviser la page par 3 ou 4 lignes horizontales, chaque ligne étant composée de 2 à 5 cases. Le récit s'adapte à ce découpage prédéfini et la régularité des pages crée chez le lecteur une habitude qui le pousse à s'intéresser surtout à l'histoire. Claire Bretécher (pour *Les Frustrés*, 1973-1981) ou Simon Hanselmann (*Megg, Mogg and Owl*, depuis 2013) utilisent le plus souvent un gaufrier de 12 cases carrées. Ce genre de contrainte de découpage que l'on s'impose (comme le gaufrier) permet aussi à l'auteur de se focaliser sur autre chose (l'organisation du récit, les événements vraiment nécessaires à l'histoire, le point de vue, les dialogues, les attitudes ou expressions des personnages...)

- Le découpage « décoratif » et le découpage « productif » : Chaque planche y est unique et différente des autres. C'est une démarche clairement graphique. La mise en page est réfléchie dans son ensemble, en veillant à l'équilibre des lignes et des formes. C'est l'impression visuelle de la planche qui prévaut. Son organisation peut toutefois parfaitement servir le récit ou bien le récit peut s'y adapter (découpage que Benoît Peeters appelle alors *productif*, où le choix esthétique de la planche fait imaginer à l'auteur une narration propre à cet agencement, méthode que Winsor McCay, 1869-1934, aurait utilisée). On pense aussi à de nombreuses et magnifiques planches de *Philémon* par Fred (1931-2013), à *Watchmen* d'Alan Moore (né en 1953) et Dave Gibbons (né en 1949), à l'album palindrome *Nogegon* (1990) de Luc et François Schuiten, à Marc-Antoine Mathieu ou à Chris Ware.

- Le découpage « rhétorique » : La mise en page est faite de façon à servir le récit et s'adapte donc à ses nécessités. La taille des images et leur disposition varie en fonction de l'action, des dialogues, des silences, le récit ralentissant généralement avec de grandes cases et s'accéléralant à coups d'images verticales et étroites ou de petites cases successives propices à une lecture rapide.

Jean-Claude Forest (1930-1998), cité par Benoît Peeters, pensait que le lecteur de bande dessinée était *avant tout un spectateur*. Il prônait d'avoir, par planche, une image *suffisamment intrigante pour qu'on ne puisse la comprendre qu'à la lecture du texte* afin de pousser à la lecture.

On découpe dans tous les cas pour un support : strip, histoire en une planche, récit court, album au nombre de pages imposé ou pas (le fameux 48CC), roman graphique (pagination importante et libre, format plus petit), manga, webtoon ou même (en Chine) lianhuanhua (petits livrets illustrés traditionnels d'une image légendée par

page). Qu'on ait choisi ce support en fonction de notre idée de base, qu'il soit imposé par un magazine (les futurs albums se contentant parfois de rassembler des strips comme ce fut le cas même pour Hugo Pratt), un éditeur (collections) ou simplement réaliste dans la production d'une époque et de notre notoriété (de ce qu'on peut imposer), on découpe comme on écrit une histoire, entre intention, intuition et expérimentation. Trop d'intention (ce truc dont on parle dans tous les bouquins sur le scénario) va tuer toute singularité ou devenir didactique, trop d'intuition risque de n'intéresser personne d'autre que soi-même, trop d'expérimentation risque de devenir artificiel ou illisible. Le dosage varie selon les auteurs, il n'y a pas de « bon » dosage.

DW Griffith (1875-1948) appliqua au cinéma le principe des récits parallèles en 1908, d'où découla le montage parallèle qui permit de mener en même temps deux péripéties séparées dans l'espace mais simultanées dans le temps, vécues par différents personnages de la même histoire. Cependant, on le faisait déjà largement dans le roman et la bande dessinée.

Le découpage en scènes (ellipses entre scènes, non linéarité, récits parallèles, fins en guise de début...) : **Une scène** est un ensemble de séquences (ça peut n'en être qu'une seule) se rapportant à une même action. Même si certains définissent à l'inverse une séquence comme étant une suite de scènes liées entre elles par une même idée maîtresse. (Comme nous l'avons vu, le terme séquence est utilisé dans les études sur la narration pour désigner des blocs narratifs et c'est en ce sens qu'il opère alors.)

Les deux étapes d'une mise en intrigue, celle de l'élaboration de l'histoire (parfois appelée « travail debout » dans le cinéma) et celle de son organisation en scènes (« travail assis ») ne sont pas toujours aussi distinctes qu'il y paraît. Au moment du découpage en scènes, de meilleures idées peuvent surgir sur l'organisation de l'histoire, son début, sa fin, les motivations des personnages, leurs actions... Surtout pour les supports où l'on raconte par l'image, « avec les yeux ». Si deux scènes (ou deux séquences d'une scène) ont la même intention (par exemple montrer la terreur d'un personnage), il faut choisir entre l'une et l'autre ou les fusionner en une seule.

On évitera souvent aussi de passer d'une immobilité à une immobilité en choisissant plutôt d'alterner immobilité et action. Une action arrivant juste après une ellipse est généralement payante, et pas qu'en audiovisuel, mais tout ça va faire partie du rythme dont on décide.

Quel que soit le medium, pour un récit un peu long, une fois la trame décidée, on va chercher un équilibre (au moment du découpage en scènes) entre intrigue (le lecteur/spectateur n'est pas trop pris par la main) et frustration (il ne comprend rien et arrête de lire/regarder ou continue pour de mauvaises raisons). On donne des indices et des preuves plutôt que des explications. On ne dit pas tout (le lecteur/spectateur a plus de place d'interprétation/appropriation) ni tout en même temps (le lecteur/spectateur risque de passer à côté d'une partie des intentions s'il y a un fort condensé d'informations).

Au moment du découpage en bande dessinée, certains auteurs visualisent les futures pages (planches) comme des sortes de super-cases ou méta-cases, selon l'expression

de Will Eisner. Mais d'autres préfèrent avancer leur récit planche après planche à partir d'une structure plus floue. Et rien n'empêche de mélanger ces deux façons de faire.

D'une scène à l'autre, d'un chapitre (ou épisode) à l'autre : on va avoir tendance à créer une forme de fermeture/suspense, parfois appelé « point d'orgue », avant une nouvelle ouverture (qui dure un peu et prolonge éventuellement le suspense), ou simplement une ellipse plus longue, ou une focalisation sur un détail plus ou moins symbolique (ou un indice), ou un changement de point de vue, pour initier la mise en place d'un récit parallèle se raccordant plus tard, de récits superposés, entrelacés... Le terme anglais *capper* (bouquet, comble) est (ou était) utilisé dans l'audiovisuel pour parler d'un effet de soulignement, d'accentuation par un geste, un bruit, une phrase, une expression (le plus éculé étant l'éclair d'orage nocturne avec coup de tonnerre).

Lorsque des récits sont « montés » en parallèle, pour se rejoindre, se croiser, il y aura une tendance du lecteur/spectateur à penser qu'ils se passent en même temps (« pendant ce temps-là ») sauf indications contraires. La notion de « temps du récit » peut être questionnée et malaxée dès qu'il y a mélange de plusieurs histoires ou d'histoires dans l'histoire. De même pour les narrations non linéaires (numériques, ou dans un espace en trois dimensions), à croisements ou à choix multiples.

En bande dessinée, la possibilité de récits multiples (souvent courts) en arrière-plan a généralement été utilisée pour apporter un peu de poésie ou une forme de crescendo par des gags visuels venant interférer avec l'histoire principale. Ce procédé est aussi utilisé dans les livres pour enfants où le lecteur se délecte de dénicher les petits récits parallèles. Il est aussi présent dans les dessins animés mais plus limité par le mode de réception audiovisuel.

Ouvertures/débuts/expositions : Pour un format très court, que ce soit audiovisuel, strip ou récit en une ou deux planches, on va commencer le récit le plus tard possible afin de gagner en intensité.

En récit court de bande dessinée, on intègre souvent le titre en bandeau ou en première case, on calibre en pages puis on pense son début en fonction de la place dans la première page. On peut parfois (quand il y a la possibilité éditoriale) choisir la disposition des pages (les vis-à-vis et les recto-verso qui impliquent de tourner la page pour voir la suite) et intégrer cet élément important de la lecture dans la conception. Bien souvent, on ne sait pas comment sera publié un tel récit court, quelle page sera paire et quelle impaire.

Pour les récits longs, on peut se référer à tous les travaux d'analyse littéraire des incipits subtils et variés que les romans ont pu nous offrir depuis plus de quatre siècles. En audiovisuel de nombreux guides de scénarisation, site internet spécialisés, chaînes youtube, fournissent des exemples d'ouvertures de longs métrages particulièrement réussies. En bande dessinée, on aura tout à gagner à consulter les choix faits par de très nombreux auteurs (en autres, Hergé, Andreas, Chris Ware, Ruppert et Mulot). Pour la comédie, l'absurdité ou le traitement exagéré de l'événement déclencheur permet généralement d'imposer rapidement la réalité singulière de l'histoire.

On va souvent découper d'abord en chapitres ou en scènes pour estimer le volume total du récit et évaluer si l'histoire tient la route, au-delà de la simple envie de la raconter, en sachant qu'on a la place de penser son début en temps que tel, dans un deuxième temps, avec plusieurs possibilités. Par exemple :

- Début précédé d'une introduction, d'une citation, d'une voix off. Voire d'une explication façon prologue théâtral : un journaliste nous expose les faits (voir *E la nave va*, 1983, de Federico Fellini) ou même un personnage (voir *To Die For*, 1995, de Gus Van Sant, ou *L.A. Confidential*, 1997).
- Ensemble d'indices (mélange de différentes temporalités, différents lieux où le récit commence, va se passer, ou se terminera). Il y a là de nombreuses possibilités d'enclenchement de la narration où tout n'est pas expliqué ou linéaire, afin d'intriguer le lecteur (voir *Il était une fois dans l'Ouest* de Sergio Leone).
- Début lent, légèrement contemplatif/descriptif, de quelques cases/plans/phrases.
- Juste un grand angle (case de toute la largeur de la page voire pleine page en bande dessinée, plan très large ou panoramique en audiovisuel, description d'un lieu, d'un groupe ou d'une époque en littérature) puis survient l'action.
- Début direct dans l'action, en commençant généralement le plus tard possible pour captiver le public.
- Début focalisant sur un détail puis élargissement et action.

L'exposition se situe généralement dans la première partie de l'histoire et consiste à informer le lecteur/spectateur sur les personnages, la situation, l'époque... Des personnages discutent ou sont introduits par leur intimité quotidienne, un personnage en rencontre un autre qui ignore tout ce que le public doit aussi savoir, un minirécit introduit les principales informations... L'exposition par l'image de *Rear Window* (1954) d'Hitchcock est particulièrement célèbre, elle montre de suite tous les éléments nécessaires à la compréhension de la situation et du personnage. Mais le dosage n'est pas toujours évident et il varie selon les modes et les époques. Voir plus haut (p.49) l'importance de diluer les informations d'exposition. Le début demande une certaine préparation mais si la préparation est trop riche elle devient trop longue (et doit alors être compensée par exemple par de belles images et de bons dialogues). Généralement, les personnages principaux sont rapidement nommés. La fin est parfois symboliquement « implantée » afin qu'elle paraisse plus crédible lors du dénouement (mais le film *Psycho*, 1960, d'Alfred Hitchcock en est un bon contre-exemple).

D'une séquence à l'autre : Au sein d'une même scène, on garde une forme de continuité. En bande dessinée, on se sert souvent du changement de page pour passer à la séquence (ou à la scène, selon le rythme du récit) suivante.

Modes d'enchaînement elliptique des plans/cases :

- Le cut (coupe franche entre les plans, les cases).
- Le saut de ligne/bande/strip en bande dessinée : on peut s'en servir pour un changement de séquence (ou de scène si le récit est très rapide).

- Le saut de page de droite en bande dessinée (le lecteur tourne la page) peut être utilisé à des fins de suspense pour une histoire en plusieurs pages, surtout en récit long où l'on décide quelle page sera à droite.

L'ellipse est une affaire de mémoire : le lecteur/spectateur se souvient des images et phrases précédentes sans effort. Il se souvient aussi de ce qu'il a vu/lu depuis le début de l'histoire mais moins précisément (et de façon plus variable selon sa concentration). Le lecteur a besoin de plus de concentration que le spectateur mais il peut s'y reprendre à plusieurs fois si besoin ou si quelque chose d'extérieur interrompt sa lecture. Il peut même revenir en arrière. Et quand il s'agit de bande dessinée, il ne regarde pas les cases une à une sans voir les autres mais il mémorise et relie les cases pour comprendre l'histoire.

Créer du lien entre les images : Les « débordements » audiovisuels de type fondus (enchaînés, au noir, au blanc) à l'effet adoucissant, ont existé avant le montage cut, plus éloigné des effets historiques du théâtre (voir les films de Georges Méliès, 1861-1938). Le fondu au noir est toujours utilisé, généralement pour signifier une ellipse.

En bande dessinée comme en audiovisuel, on peut avoir un chevauchement du son (via les onomatopées pour la bande dessinée) ou d'une voix off ou juste hors-champ, ou encore du texte récitatif façon commentaire. Parfois les cases ne sont qu'une illustration du texte qui porte le récit en récitatif (voir le travail de David B et d'autres récits souvent de type témoignage), en alternance avec des parties dialoguées où l'action se passe « en temps réel » pour des moments importants ou emblématiques du récit ou des tournants de l'histoire. Voir aussi la collaboration entre Jacques de Loustal (né en 1956) et Philippe Paringaux (né en 1944) en matière de lien plus ou moins détaché et complémentaire entre le dessin et le texte.

On peut avoir des effets de champ contre-champ dans un échange dialogué ou lorsqu'un personnage observe quelque chose ou quelqu'un.

On peut avoir recours à une image de transition pour passer à autre chose, marquer un temps, un plan plus large, une courte respiration (en début ou en fin de page, pour la bande dessinée, une grande case, voire une pleine page, ou un point de vue plus éloigné...)

On peut aussi avoir, en bande dessinée, des effets graphiques de composition de la page ou de la double-page qui relient les cases ou créent des interférences. Voir Winsor McCay bien évidemment. Ou Moebius (1938-2012), Philippe Druillet (né en 1944), Marc-Antoine Matthieu, Chris Ware, Ruppert et Mulot et plein d'autres. Ces effets peuvent primer sur le découpage elliptique de l'histoire racontée et tendre vers le tableau, comme on l'a vu dans la notion de « découpage décoratif ».

On peut faire appel à l'interactivité : tirettes du pop-up, clic, retournement du livre, utilisation de calques ou d'encres différentes. Le fait même de tourner la page étant volontaire, il est moins « subi » que le passage d'une case à l'autre, d'un plan audiovisuel à l'autre. La tension et la surprise cinématographique subie expliquent en partie (le réalisme des images et les effets spéciaux aussi) qu'il y ait davantage de films ou de séries qui fassent peur (ou éclater de rire) que de livres ou de bandes

dessinées, même d'horreur, qui y parviennent. On a davantage de maîtrise de soi et de distance dans la lecture.

Scott McCloud (qui aime bien le chiffre 6) décrit 6 catégories d'enchaînements de case à case que je ne m'approprie pas complètement. Il distingue des transitions de *moment à moment* [où pourtant il y a une action même petite dans l'exemple qu'il donne], des transitions d'*action à action* [où il y a simplement davantage d'effets graphiques insinuant un mouvement], de *sujet à sujet* lorsqu'on ne reste pas sur le même personnage ou décor, de *scène à scène* [sans distinction si ces scènes se passent dans le même temps narratif ou l'une après l'autre], d'*aspect à aspect* d'un même moment ou d'une même ambiance [même s'il y a une action ou plusieurs moments dans ce moment], et enfin des enchaînements *sans logique apparente*. De là, il compte chaque type d'enchaînements qu'il a définis dans différences productions et en déduit (de son point de vue et à son époque) une différence entre découpage occidental et découpage japonais, soi-disant liée à la culture orientale plus contemplative et plus épurée ainsi qu'au nombre de pages des mangas par rapport aux comics américains. Lewis Trondheim et Sergio García citent quant à eux les transitions d'action à action, de sujet à sujet, de scène à scène et *de point de vue à point de vue* et mentionnent également d'autres enchaînements (continuité de décor, continuité de traits).

Les variations de cadrage d'une case à l'autre, d'un plan à l'autre : Pour l'audiovisuel, le scénariste n'intervient généralement pas dans le découpage en plans et le choix des cadrages. Je vous renvoie aux multiples guides, tutos et autres cours de réalisation et de chef opérateur, si vous souhaitez vous faire une idée des usages généralement admis.

Pour le lien entre découpage, cadrage et rendu de mouvement interne en bande dessinée, voir par exemple le travail de Christophe Blain (né en 1970) dans *Quai d'Orsay* (2010, 2011) et celui d'André Franquin dans *Idées noires* (1977-1983). Vous aurez l'essentiel.

Pour les changements d'angles de vue (effets de plongée et contre-plongée, comme dans les comics pour les combats de super-héros) ou plus talentueusement et de façon moins exagérée, voir le travail de Vincent Perriot (né en 1984).

Pour les changements de « focale », en rappelant que le gros plan en bande dessinée n'est pas un gros plan de cinéma, il est moins indécent (parce que dessiné, stylisé) et moins figeant (devant une caméra un gros plan est rarement en mouvement, sauf certains travellings de face), voir encore Chris Ware, *Jimmy Corrigan* pour son utilisation fine du gros plan, sorte d'effet de zoom mais en cases suffisamment petites pour ne pas envahir la page, ou les strips du *Baron noir* (1976-1981) d'Yves Got et René Pétillon. En bande dessinée comme en audiovisuel, on étouffe à la lecture si la représentation reste trop longtemps en plans trop serrés.

Les changements de cadrage, d'espace imparti et de perspective, qui focalisent la vision sur un élément peuvent aussi parfois constituer des sortes d'emphases, d'interpellation (par exemple par contre-plongée ou regard frontal du personnage, comme dans *Citizen Kane* d'Orson Welles, 1941).

Montage/découpage créant un effet autre qu'elliptique : L'effet Koulechov, que ce soit un mythe historique ou pas, parle de l'influence des plans les uns sur les autres (suivants ou précédents) au cinéma, aux prémices du montage, mais tout ça existait déjà dans la bande dessinée.

Lev Koulechov (1899-1970) aurait intercalé des images suggestives dans le plan d'un visage d'acteur inexpressif (assiette de soupe, enfant dans un cercueil, femme lascive) ce qui aurait donné l'impression au public (ses élèves) que le jeu de l'acteur variait subtilement, exprimant la faim, la tristesse, le désir.

C'est le cas dans de nombreux film en stop motion ou dans les romans graphiques d'aujourd'hui où les dessinateurs n'ont pas envie d'utiliser les expressions des personnages. À l'inverse, les bandes dessinées plus classiques, comme le soulignait Will Eisner en son temps, utilisent largement les expressions du visage et les effets de lettrage pour indiquer au lecteur comment « entendre » les dialogues.

Le « montage d'attraction » rassemble des prises de vue différentes qui ne prennent sens que par leur rapprochement. Au début du XX^e siècle, les bolcheviques ont prôné ce choc, cette confrontation entre les plans d'un film. On cite le plus souvent Sergueï Eisenstein. Son travail sur le montage (la durée des plans, le rythme, le ton donné par une dominante comme une couleur, une durée, une expression de personnage ou des jeux de lumières, le message intellectuel sous-jacent du cinéaste) est doublé d'un effort énorme de composition à l'intérieur des plans (lignes de force, dynamiques, points de structure à l'emplacement du nombre d'or). À l'époque, le cinéaste hongrois Béla Balazs (1894-1949) s'opposa au montage d'Eisenstein qui, à ses yeux, devenait comme un rébus, une devinette. Il cria aux « idéogrammes » et à la « dissertation en hiéroglyphes ». Il pensait que les formes cinématographiques de ce genre faisaient reculer le cinéma.

Des mouvements artistiques comme le dadaïsme et le surréalisme réfutèrent le cinéma narratif (les films ne devaient pas reprendre les traditions du théâtre et du roman mais rechercher leur signification par un montage aléatoire, sans aucun souci de créer un récit, et sans psychologie). Les surimpressions mêlant les objets et les personnages les plus divers permettaient de réaliser des scènes symboliques dont le rapprochement devait produire un sens nouveau. Ils cherchaient l'équivalent cinématographique de l'écriture automatique. Voir *Un chien andalou*, 1929, de Luis Buñuel. On retrouve aujourd'hui cette approche dans certains clips musicaux.

Vous avez peut-être aussi déjà entendu parler de l'idée cinématographique de « montage interdit » d'André Bazin qui prônait que, lorsque l'essentiel d'un événement est dépendant de la présence simultanée de deux ou plusieurs facteurs de l'action, le montage était interdit car le spectateur aurait su qu'il y avait « un truc », puisqu'il aurait « vu » que l'action avait été tournée en plans séparés. Sauf qu'il peut y croire quand même car un plan a relié tous les éléments. Le montage a une valeur de récit et non de réalité. Par exemple, Alfred Hitchcock n'a pas du tout suivi ce dogme dans *Fenêtre sur cour* (1954).

Créer du sens par des associations et des ruptures : De nombreux effets autres qu'elliptiques sont aisés à réaliser, notamment en bande dessinée où, la lecture étant

moins dirigée, ils paraissent moins appuyés et didactiques qu'en audiovisuel où ces effets seront plutôt amenés par touches successives au sein du rythme global (comme le motif de l'aquarium dans *Le Lauréat* film de Mike Nichols déjà évoqué ou quantités d'autres chez les meilleurs cinéastes).

Bien des figures de style littéraires sont transposables en images pour créer des enchaînements autres qu'elliptiques, comme la comparaison (voir *Jean qui rit Jean qui pleure*, 1995, de François Ayroles), la métaphore plus ou moins exagérée, l'accumulation (poétique, didactique, dramatique, descriptive de détails pour donner un effet de tableau), la répétition d'une formule, d'une case (pour signifier une obsession, un perpétuel retour, un certain immobilisme), une déformation de la représentation en vision subjective, une exagération, une forme parodique, l'ajout d'un élément incongru, ou la rupture du 4e mur (s'adresser directement au lecteur/spectateur) comportant parfois une forme d'exhibitionnisme de l'énonciation cherchant un effet comique (voir la série télévisée *Flea bag*, 2016-2019 de Phoebe Waller-Bridge, ou le comics américain *Dead pool*, depuis 1991, et son adaptation cinématographique). Enfin, la métalepse narrative génère un changement de niveau pour un élément du récit (lorsqu'il y a plusieurs récits enchâssés). Par exemple, le personnage qui lit une histoire ou joue comme acteur dans un film, une pièce, s'avère être un personnage de l'histoire pouvant entrer « dans » l'histoire ou en sortir.

Je ne saurais que vous inciter à décortiquer les meilleurs effets et astuces des œuvres qui vous parlent pour en comprendre les rouages.

Des fins (voir aussi p.91)

Le découpage tient compte du type de fin de l'histoire, qu'il faille « accélérer » ou « ralentir » à l'approche de celle-ci. Voici une petite liste de fins qui vont inévitablement impliquer des découpages en conséquence pour les amener :

- Gag final visuel.
- Double-gag ou faux gag (comme souvent dans les *Peanuts* de Charles Schulz).
- Chute ou surprise narrative (voir par exemple l'album jeunesse *Coyote Mauve* de Jean-Luc Cornette et Jean-Marc Rochette, 1997, où le lecteur s'imagine que le personnage va s'en sortir par mimétisme, principal mode d'apprentissage des enfants, alors qu'il apprend quelque chose de plus sage en guise de fin. Cette fin est particulièrement bien pensée parce qu'elle est une surprise qui fait rire tout en ouvrant la possibilité d'une discussion entre parent lecteur et enfant écoutant l'histoire).
- Chute commentée.
- Temps de digestion après la révélation (ou le dévoilement ou la découverte). Épilogue poétique ou didactique. Succession de plans ou de cases plus larges, contemplatifs, muets ou avec des dialogues non informatifs, ou dans un registre plus léger ou plus philosophique. On évitera généralement les explications indigestes parce qu'on arrive à la fin et qu'on n'a plus la place ou qu'on veut trop en dire pour conclure (quoique, puisqu'Hergé l'a fait, on peut aussi considérer que c'est un style en soi).
- Récompense en deuxième fin, comme dans les contes.

- Fin ouverte, indécise, lente ou abrupte (comme pour *The Lobster* de Yórgos Lánthimos, 2015).
- Accroche/suspense plus ou moins abrupt (fin d'épisode ou de saison de série télé).
- Suggestion de rebondissement par un indice introduisant un autre « niveau » de fin dans les dernières images de l'histoire (voire après le générique pour certaines fins de saison de série, les ajouts pendant ou après le générique de fin des longs métrages étant généralement plutôt de l'ordre de l'anecdote bonus ou du making-of).

Spécificités numériques et récits à choix multiples

La bande dessinée numérique a introduit des effets ayant une incidence évidente sur le découpage. (Les liens ci-dessous peuvent être devenus inactifs, ce secteur évoluant très vite.)

Le **scrolling** vertical case par case ou enchaîné sans case (webtoon) ou horizontal impose des effets de liaisons différents. En vertical, voir par exemple *L'Odysée 2.0* (2016) de Camille Prieur et Vincent Malgras <http://odyseedeuxpointzero.prieur-malgras.com/> qui inclut des effets d'animation, et, en horizontal, *Phallaina* (2016) de Marietta Ren (née en 1984) qui est particulièrement soigné, doté de 1600 écrans répartis en 16 chapitres (qui ont aussi été imprimés sur une fresque physique de 115 mètres). Il s'agit d'un *slide* horizontal disponible via une application pour smartphone ou tablette (gratuite sur Google Play et App Store) avec un défilement parallaxe particulièrement travaillé au niveau graphique ainsi qu'au niveau du récit et des enchaînements : découpage imbriqué variant les angles de vue, les cadrages (effets de zoom) et les éclairages (effets de lumière), l'absence de cut n'empêchant pas les ellipses et une ambiance forte, juste ce qu'il faut de dramatique et d'onirique, mélangeant plusieurs propos (la maladie, la mythologie, l'histoire d'amour) au sein d'un chapitrage induit par le temps de chargement (à l'heure de sa parution). *Protanopia* (2017) et *RRR* (2017-2019) d'André Bergs, payants sur App Store et Google Play, proposent une navigation en *swipant* par planches ou par cases, incluant une sensibilité à l'orientation de la tablette pour le premier et une navigation possible dans les cases pour le second. En effet, le **rendu 3D** deviendra peut-être une option de navigation interactive. Il y avait déjà eu des tentatives de Gabriel de Laubier : <https://sketchfab.com/elbriga>. Sans parler de la bluffante adaptation *S.E.N.S.* (2016, maintenant indisponible) en réalité virtuelle du livre de Marc-Antoine Mathieu *Le Sens* (2014) qui intensifiait nécessairement la focalisation interne du personnage.

Le **Turbomedia**, plus proche du diaporama, joue avec les apparitions progressives des éléments introduits (dessin, texte, animation). Le lecteur peut donc être surpris à chaque case (et non plus simplement en tournant la page). Des animations ajoutent à l'ambiance ou permettent d'attirer le regard sur un détail, ou bien font avancer la narration (geste, action). Ce mode de lecture (ainsi que de plus en plus de posts à dessins multiples sur Instagram, par exemple) supprime les questions d'agencement des cases en planches et implique donc de penser différemment son découpage. *MediaEntity* de Simon Kansara (né en 1984) et Emilie Tarascou (née en 1984) en fut un exemple dès 2012 qui s'est prolongé par une édition papier renvoyant, via une

application et un téléphone portable, à des contenus numériques additionnels puis par une tentative de développement transmedia. <http://www.mediaentity.net/fr/> (début gratuit, suite payante).

D'autres approches ici, mêlent turbomedia et mise en page ou navigation à choix multiples, comme *L'immeuble* (2017) de Vidu <https://turbointeractive.fr/limmeuble/> *The Tombs of Black Paw* (2017) de Li et Jordan <https://www.exocomics.com/500/> ou *Super Pixel Quest* d'Emmanuel Espinasse <http://superpixelquest.com/>

La notion d'**infinite canvas** (toile infinie) proposée par Scott McCloud consiste à utiliser l'espace d'une « page » qui peut prendre la taille que l'on veut et qui n'a théoriquement pas de limite. Le regard étant limité par la taille de l'écran, la navigation se fait plus facilement verticalement qu'horizontalement sur un écran d'ordinateur (via une souris ou un pad), elle est plus agréable sur tablette tactile. Le cheminement à l'intérieur de cette page narrative est guidé par des flèches, des parcours de personnages et leur itération (le personnage est répété dans un mouvement décomposé, ainsi que des éléments du décor) ou des lignes reliant les cases. Dans un tel récit à embranchements, il faut trouver le moyen graphique d'organiser les croisements et les digressions.

La notion de sculpture (numérique) narrative est étudiée dans ce lien qui peut donner des idées de « toiles » autres que le plan supposé infini dont parle McCloud : <https://narrativesculptures.wordpress.com/category/narration-et-mathematiques-lutilisation-des-graphes-au-cinema-et-dans-la-bande-dessinee-chapitre-4/>

Le **choix multiple numérique** (menant la plupart du temps à plusieurs fins possibles) se fait par clic (éventuellement déblocé par une session uniquement à un certain niveau, dans le jeu vidéo) ou par avancée guidée sur une toile (infinie ou pas).

Dans les récits à embranchements, à choix multiples ou aléatoires, se déroulant dans un espace réel ou virtuel, la forte contrainte structurelle laisse peu de marge au découpage, comme on le constate dans les expériences oubapiennes de strip en trois dés non ordonnés (*Coquetèle* avec Vincent Sardon, 2002), de jeu de Scrabble avec des cases de bande dessinée (*Scroubabble*, collectif, 2005), de domino en bande dessinée (*Domipo* avec Killoffer, 2009), de strips en quatre cases ordonnées mais aléatoires selon le principe des machines à sous (*bandits manchots* avec Fanny Dalle-Rive, 2014 et 2015), ou de boîte de cases triangulaires emboîtables pour construire des récits en accolant les pièces les unes aux autres selon un code couleur (*Pyramide* de Renaud Farace et Olivier Philipponneau, 2018).

La narration « en arbre », également utilisée par les livres « dont vous êtes le héros », utilise le principe des choix multiples tout en le cantonnant à une forme gérable (pas exponentielle). Voir ces deux ressources :

https://cad-comic.com/images/news/planetofdoom_storytree.x60343.gif

<https://www.atlasobscura.com/articles/cyoa-choose-your-own-adventure-maps>

Concernant le rythme dans le jeu vidéo

Pour obtenir un jeu narratif, on peut soit partir d'un ensemble de règles et de buts, et les habiller d'une histoire pour les rendre plus attrayants, soit partir d'une histoire et la transformer en jeu, pour permettre au joueur d'interagir avec un monde fictionnel. On crée un schéma d'action, des modes de participation, un type d'interface, ou de nouvelles ressources (comme la caméra qui permet de filmer une phase de jeu) et on fait appel à un scénariste dans les derniers stades du développement pour emballer toutes ces inventions dans une histoire. Mais si la trame narrative aide à vendre le jeu et inspire les illustrations sur l'emballage ou les publicités qui promettent une action aussi captivante que celle d'un film, elle est vite oubliée une fois que les joueurs sont immergés dans la partie. L'intérêt pour les jeux de type *shooters*, par exemple, ne réside pas dans l'intrigue, mais dans la nouveauté des armes, la sensation de danger, la rapidité des réactions du système aux actions du joueur et le réalisme global de l'image, c'est à dire dans la compétition et le spectacle. La curiosité et la surprise, donc le suspens, ainsi qu'un attachement émotionnel aux personnages ne sont pas réputés difficiles à susciter dans un jeu où l'immersion vidéo est forte.

La plupart des récits de jeu vidéo mettent en place des boucles d'objectifs suivis de récompenses (en « gains » dans le jeu et en plaisir de comprendre, de résoudre, de découvrir, de « réussir »), de la plus petite à la plus grande (fin du jeu) dans une recherche de dosage d'amusement et d'immersion (« flow ») qui vont être les composantes du rythme de ce genre de narration généralement « en tunnel », c'est à dire qui alterne des scènes clés imposées et des options de parcours de jeu (dont le nombre varie selon le budget) entre chaque scène clé.

Le récit y est un des moyens de maintenir le joueur ou de le faire revenir, comme dans d'autres narrations en évitant, dans le meilleur des cas, les dissonances entre les phases de jeu (gameplay) et le récit, ainsi que les ruptures de vraisemblance (comme, par exemple, s'il n'y a pas de conséquence à ce que fait le joueur). On se sert davantage du décor (souvent plus riche en éléments narratifs qu'un décor de fiction traditionnelle) propice à l'exploration donc à l'immersion et des éléments interactifs (qui peuvent être optionnels, comme des pages de journal récoltées, une station de radio écoutée, des figurants qui racontent...).

Bien souvent, ce type de narration est un peu désincarné, les dialogues ne sont pas toujours lus par les joueurs et les personnages un peu trop présents (fiche, missions, équipement), le tutoriel sert de premier chapitre ou de prologue... L'essentiel du budget de création semble surtout passer dans les cinématiques. Peut-être la mémorisation de ces scènes spectaculaires permet-elle au joueur de recréer des images mentales du jeu qui n'ont pas forcément existé dans le gameplay réel (ce qui est après tout aussi le cas lorsqu'on lit un roman).

Une forme de narration plus décousue peut venir du « monde » lui-même dans les jeux de simulation ou les univers à construire soi-même (Minecraft étant le plus libre) ou dans une forme de polyphonie (les jeux de rôles papier où l'histoire est coconstruite par le maître de jeu et les joueurs, les mondes en ligne persistants où les joueurs, sans vraiment changer l'histoire, l'enrichissent en jouant ensemble) ou encore quand le programme utilise des aléas préintégréés (pour des fictions interactives ou des jeux où les obstacles et les ressources vont être aléatoires dans un cadre qui reste bien défini). Une narration plus souple, en quelque sorte

cartographique, existe dans les jeux en mondes ouverts (où le joueur n'est pas ou peu dirigé par une histoire) moins linéaires (sans fin, à débuts multiples, avec des chapitres non ordonnés, comme on en trouve aussi dans les séries télévisées non feuilletonnantes). Voir les écrits et vidéos de Chris Crawford (né en 1950) sur ces thèmes spécialisés.

Quelques exemples de jeux narratifs numériques dessinés (et déjà obsolètes) : *Forgetting*, de Troy Chin, est une forme « dont vous êtes le héros » ou « visual novel ». Il s'agit d'un choix multiple proposé à l'écran. Le personnage principal est amnésique et le lecteur explore le décor. Au début et à chaque fois qu'on clique sur un objet interactif, une case de bande dessinée apparaît pour donner des informations. Il y a plusieurs fins possibles qui dépendent des objets sur lesquels on a cliqué et dans quel ordre. Le graphisme est toutefois assez pauvre : dearyweary.com/forgetting/

Les bandes dessinées numériques de l'auteur anglais Daniel Merlin Goodbrey (né en 1978) sont consultables sur son site <http://e-merl.com> et une interview (2017) ici <https://www.du9.org/entretien/daniel-merlin-goodbrey/>

On trouvera aussi des exemples sur le site de la scénariste française spécialisée en narration interactive Camille Duvelleroy : <http://supersimone.com/>

D'autres exemples payants (mais pas chers) : Un récit interactif en 68 écrans de bande dessinée, *Sylvie pour la caisse 5* d'Oriane Lassus, 2018, se développe dans l'univers d'un supermarché <https://hecatombe.ch/shop/fr/accueil/44-sylvie-pour-la-caisse-5-9782940432196.html> ; *Framed*, totalisant plus d'un million de téléchargements, est un jeu puzzle de planches de bande dessinée avec mouvement dans les cases qu'il s'agit de réordonner pour que l'histoire se poursuive favorablement ; *Tengami* est un jeu livre pop up ; *Alto's adventure* offre une jolie ambiance de snowboard, une sorte de glisse graphique où tout est basé sur le mouvement ; *Façade* est un prototype mal dessiné de drame interactif (où l'on vient, en vue subjective, rendre visite à un couple au bord du divorce) à base d'intelligence artificielle, réalisé en 2005, téléchargeable ici <https://www.playablstudios.com/facade>.

Annexe : Présentation d'un scénario audiovisuel

Un scénario de film ne se découpe pas en plans mais en séquences numérotées (unité de temps et de lieu, dit *scene* en anglais et traduit scène dans les logiciels spécialisés).

On change de séquence quand on change de lieu ou de temps.

Chaque séquence est introduite par 4 indications toutes en majuscules :

- son numéro
- EXT. (extérieur) ou INT. (intérieur)
- le lieu de l'action
- le moment de l'action (souvent juste JOUR ou NUIT)

Tout est écrit au présent (qu'Ursula Le Guin assimile très justement à un impératif : c'est ce qu'on doit voir) généralement en police Courier corps 12 avec 55 lignes par page (mais les Français sont moins rigides que les Américains).

On évite les formules de liaison et tout ce qui ne passe pas par l'image ou le son ainsi que les indications techniques mais certaines idées visuelles peuvent passer par la description et les retour à la ligne.

Le nom d'un personnage est écrit en majuscule la première fois qu'il apparaît dans une description ainsi qu'avant chacune de ses répliques.

Les dialogues sont décalés vers le centre par rapport au reste du texte. Après le nom (en majuscules) du personnage qui parle, en tête de chaque dialogue, il peut y avoir (en minuscule) des indications sur le ton utilisé, le fait qu'il soit hors-champ (off) ou bien à qui il s'adresse.

On trouve de nombreux exemples en ligne.

Ici (célèbres séries américaines) : <https://www.scriptreaderpro.com/best-tv-scripts/>

Ici (productions BBC) : <https://www.bbc.co.uk/writersroom/scripts/>

Et là (films français) : <https://lecteursanonymes.org/scenario/>.

8- Dialogues

Jamais les mots ne manquent aux idées, ce sont les idées qui manquent aux mots.

Joseph Joubert (1754-1824)

Kenneth Burke décrivait le langage comme l'*action symbolique* qui traverse le monde humain de part en part, à tel point que l'on peut dire qu'elle le constitue. *Nous sommes des corps qui apprennent le langage* était l'un de ses axiomes.

Ceux qui définissent l'homme comme « l'animal qui se sert d'outils » (*homo faber*, *homo economicus* et autres) définissent ensuite le langage lui-même comme une espèce d'outil. Mais, quoique l'instrumentalité soit un important aspect du langage, elle ne peut pas être donnée comme son essence. Le langage serait plutôt une action dont on peut se servir comme d'un outil.

Comme dit l'écrivain Bernard Werber (né en 1961) : *Entre ce que je pense, ce que je veux dire, ce que je crois dire, ce que je dis, ce que vous avez envie d'entendre, ce que vous croyez entendre, ce que vous entendez, ce que vous avez envie de comprendre, ce que vous croyez comprendre, et ce que vous comprenez, il y a dix possibilités qu'on ait des difficultés à communiquer. Mais, essayons quand même.*

Nous présumons que, dans la mesure où les hommes ne peuvent créer eux-mêmes l'univers, il doit rester quelque chose d'essentiellement énigmatique dans le problème des motifs, et que cette énigme sous-jacente se manifeste dans d'inévitables ambiguïtés et inconséquences parmi les termes des motifs. Ainsi, ce que nous voulons, ce ne sont pas des termes qui évitent l'ambiguïté mais des termes qui révèlent clairement les points stratégiques où les ambiguïtés surgissent nécessairement, écrivait encore Kenneth Burke.

Différence entre dialogues entendus et dialogues lus

Les dialogues du roman *Le Rouge et le Noir* de Stendhal (1783-1842), ne sont pas pensés pour être joués, entendus, mais bien lus, ponctués de façon entremêlée le reste du texte (actions et descriptions).

Lorsque l'on écrit des dialogues pour **être entendus** (théâtre, audiovisuel, radio, podcast) mieux vaut prendre l'habitude de les prononcer (si possible à voix haute) pour les entendre. On peut s'amuser à interpréter à voix haute de plusieurs façons un même dialogue pour en comprendre la variété des interprétations possibles, passer par l'improvisation, ou s'enregistrer.

Le scénario audiovisuel va avoir plusieurs versions après celle de démarchage (qui est lue mais pas prononcée) et le premier brouillon (qui est toujours réécrit donc ne va être qu'une base). Ce n'est généralement pas nécessaire de se préoccuper dès le début de chaque réplique, vu les réécritures qu'il y aura ensuite.

Un long monologue n'est pas la même chose à lire ou à entendre, il ne se pense pas tout à fait pareil (d'où l'intérêt de ne pas non plus trop faire « parler » les personnages dans la tête lorsqu'on écrit pour être lu, même si le lecteur a de fortes chances de lui-même « faire parler » le personnage dans sa tête lorsqu'il lira ledit monologue).

La direction de voix et d'acteur (jeu) en *live action* (en français, on dit *fiction*) ou en animation va être très importante pour éviter une mauvaise compréhension du dialogue écrit qui ne serait pas bien dit. Aujourd'hui, des systèmes de modélisation d'acteurs réels permettent d'ailleurs, dans l'animation ou le jeu vidéo, de rendre les mouvements et les attitudes des personnages plus réalistes.

Les acteurs eux-mêmes (de théâtre, de cinéma ou de télévision) peuvent aussi suggérer des modifications de fluidité et même de sens, de logique, des mots mieux choisis. Clint Eastwood (né en 1930) était réputé pour barrer une grande partie des dialogues écrits dans les scripts qu'il interprétait. C'est aussi ce que font les dessinateurs confrontés à certains scénaristes de bande dessinée qui ne savent pas bien gérer l'espace disponible dans les planches et les cases.

La culture audiovisuelle vient du spectacle, pas de la littérature imprimée. Les scénaristes d'audiovisuel ont parfois été acteurs ou stand-up comédiens. Le phénomène du pitch audiovisuel privilégie aussi les performeurs. Il s'agit davantage d'une culture liée au rythme du spectacle en temps réel qu'à l'oralité elle-même, les séries télévisuelles s'étant largement détachées de la tradition du *soap* (ou *radio-like*) *opera* dominée par la parole, pour aller vers plus d'attention portée à l'image et à la mise en scène.

La tentation du spectacle s'est développée dans la bande dessinée et, après les concerts dessinés, il y a eu des essais d'équivalent scénaristique sous forme de lectures à voix haute de planches de bandes dessinées, par leurs auteurs ou par des comédiens. Je n'ai aucune idée si cet exercice a la moindre chance de prospérer.

Dialogues écrits pour être lus : Il est connu qu'il y a beaucoup plus de malentendus dans les échanges écrits que dans les conversations orales. On a même inventé les émoticônes (*emoji* en japonais) pour pallier à ça. On ne maîtrise pas l'interprétation

par le lecteur (ni son niveau ou sa vitesse de lecture) ni son niveau de langage ou « bain de langage » (mais ça c'est pareil pour les dialogues entendus). Donc, si l'on veut l'amener quelque part (ce qui est plus ou moins ouvert selon le mode de narration, assez libre à l'interprétation ou plus fermé et nécessitant que le lecteur soit pris en main), il va falloir trouver d'autres moyens : accepter les variétés d'interprétation (être plus ouvert), blinder les répliques, utiliser des récitatifs ou des astuces dans les dialogues pour compenser le « jeu » des personnages statiques (en bande dessinée) qui n'est pas toujours garanti, surjouer les expressions ou les attitudes, faire appel à des clichés... Tout va être question de dosage. On accentue parfois les effets du dialogue avec le dessin (BD, illustration) et son éventuel mouvement (animation) ou avec le choix des mots (lorsqu'on ne risque pas de surinterprétation par un metteur en scène, un réalisateur ou un dessinateur) mais si l'on exagère trop, on prend le risque de dégoûter.

Didascalies ou « parenthèses » (théâtre, scénario audiovisuel) : Moins on en met, plus les dialogues vont sembler bien pensés. Le mieux est d'éviter, pour ne pas trop diriger les interprètes (c'est le rôle du metteur en scène, pas du scénariste) et pour ne pas contrarier les acheteurs de scripts (ça prend une ligne entière de façon peu efficace). Les acteurs n'aiment pas qu'on leur dise comment interpréter un dialogue. On évitera donc les (contrarié), (triste), (joyeux). Dans son contexte, le dialogue doit en principe suffisamment induire l'interprétation. Mais on les utilise davantage en animation (où il n'y a des voix de véritables acteurs que dans les séries les plus célèbres ou les longs métrages).

Les verbes de paroles (ou verbes introducteurs) ne sont pas utilisés lorsque l'image remplit cette fonction mais on peut s'en servir dans le dialogue. Par exemple : *Ne crie pas. Tu dis ça si sèchement... Je sens de l'agressivité dans ta voix... Pas la peine de pleurnicher comme ça...* donnent des indications de jeu. Le dominant va asséner, accuser, s'énerver, ordonner, s'enorgueillir. Le dominé va s'excuser, admettre, accepter, demander timidement...

Importance de la mise en scène et du « jeu » du personnage (même dessinée) : L'interprétation des dialogues dans l'audiovisuel fait appel aux attitudes et au « non verbal » ainsi, bien sûr, qu'au ton et à l'intensité de la voix (d'une voix froide, d'une voix agacée, d'une voix tonnante, d'une voix posée).

Les personnages sont debout ou assis, se lèvent, entrent, sortent, se touchent, se bousculent, se bloquent la route, s'agrippent, répriment un mouvement d'humeur, hochent la tête...

Leur langage corporel peut souligner ce qui se passe dans les dialogues. Celui qui veut convaincre ou menacer va se servir de son corps pour intimider son interlocuteur. Il va s'approcher de lui, rester debout pour regarder de haut celui qui est assis, jouer négligemment avec une arme, le fixer agressivement... Sa victime va au contraire tenter de reculer, crisper ses mains sur les accoudoirs de son fauteuil, ne pas oser lever les yeux, renifler, tordre un mouchoir entre ses mains, avoir un tic.

L'anxieux et le coléreux vont marcher de long en large, taper du poing sur la table, avoir des mouvements brusques, passer leur main dans leurs cheveux.

À l'écrit, on utilisera le contexte narratif, l'ambiance générale, les bruits ou onomatopées qui accompagnent les dialogues ainsi que des verbes de langage : *murmurer, crier, glapir, clamer, bégayer, les mots se bousculant dans sa bouche, choisissant ses mots avec soin, avec hésitation, etc.*

En bande dessinée, la diction va être le lettrage. Le lettrage, trop souvent sous-estimé, joue un grand rôle dans l'envie de lire un texte ou un dialogue en bande dessinée. Comme le souligne Benoît Peeters, l'«homogénéité de facture» ou l'«égalité de traitement» entre le texte et le dessin grâce au lettrage est l'un des aspects fondamentaux de la bande dessinée. Et peut probablement, en tout cas en partie, expliquer l'échec visuel du roman-photo (auquel seul *Bloody Mary*, 1983, de Jean Teulé et Jean Vautrin, échappe en ajoutant des effets graphiques aux photographies qui, charbonnées, tendent vers cette forme d'homogénéité de facture).

Voir ces deux exemples de lettrage machine qui ne donnent pas du tout envie de lire ces ouvrages pourtant de qualité : *Ernesto* de Marion Duclos, 2017 (texte trop petit, probablement composé à l'écran sans notion de taille d'impression) et *Ces jours qui disparaissent* de Timothée Le Boucher, 2017 (utilisation d'une typographie faussement manuelle, trop homogène avec des bulles semblant dessinées sans connaître l'encombrement du texte et donc, trop de blanc tournant entre le bord de la bulle et le lettrage).

Certains auteurs utilisent une variation de taille ou de graisse de lettrage pour souligner les mots importants et faciliter la lecture, la compréhension ou le ton du dialogue.

Récitatifs de bande dessinée : Ils servent à compléter le découpage (indications de temps) ou donner des indications d'humeur des personnages ou d'ambiance, ou encore à commenter (ironie dramatique), à amener une voix autre ou un fil narratif parallèle. Les récitatifs sont en général considérés comme des compléments du découpage mais ils peuvent établir un vrai dialogue avec les bulles des personnages. Le récitatif n'est pas exactement égal à une voix off. La bande dessinée possède aussi l'outil des bulles de pensée (utilisant parfois une image ou un symbole) qui permettent de faire connaître le sentiment ou le raisonnement d'un personnage.

À quoi servent les dialogues ?

Certains excellents auteurs (romanciers, scénaristes d'audiovisuel ou de bande dessinée) sont mauvais dialoguistes. Du coup, la fonction de dialoguiste est parfois reconnue comme une profession à part entière (dans l'audiovisuel). Le poète Jacques Prévert (1900-1977) eut une réputation de dialoguiste hors pair. Il avait (assez logiquement) l'art d'introduire un peu de poésie dans les dialogues de cinéma. Jean-Loup Dabadie (1938-2020) était aussi un célèbre dialoguiste du cinéma français, avec

des dialogues particulièrement travaillés pour fonctionner à l'oral, dans un jeu orchestral, écrit avec des pointillés, des répétitions, des onomatopées, pensés pour l'interprétation.

Le dialogue a en principe deux fonctions essentielles :

1- **Faire avancer l'action.** Comme n'importe quel élément de dramaturgie, le dialogue doit servir l'intrigue, c'est à dire, qu'il est censé générer ou résoudre du conflit, de l'action ou de la curiosité. Parfois même rendre crédible la suite du récit comme dans de nombreux récits policiers (par exemple, dans le film *La fille inconnue* des frères Dardenne, 2016, la réplique « Vous pouvez lui demander à lui, il est tout le temps dehors » permet au personnage principal de poursuivre son enquête qui pourrait sembler assez invraisemblable dans un simple synopsis.)

2- **Caractériser les personnages.** Le dialogue nous renseigne sur un personnage en disant :

- Son origine sociale, son niveau d'éducation et de culture, via le vocabulaire employé, les tournures grammaticales, les références et représentations utilisées par le personnage.

- Son origine géographique ou ethnique via l'éventuel accent, les expressions régionales qu'il utilise.

- Son caractère ou tempérament via le phrasé et le ton employés, qui fournissent des indices sur la personne qui parle (son degré d'assurance, par exemple).

- Son état émotionnel, également via le phrasé et ton, qui trahissent le degré de nervosité, de sincérité...

- Les relations des personnages entre eux (affection ou animosité, confiance ou méfiance, respect ou mépris, domination ou soumission, séduction ou répulsion...)

Notons, à ce propos, la possibilité d'utiliser en bande dessinée des bulles d'aparté (dont le cerné est en pointillés, par exemple chez Anouk Ricard) pour indiquer qu'un dialogue est prononcé de façon à ne pas être entendu par tous les personnages de la case. On peut aussi réduire la taille du lettrage pour obtenir cet effet, en général accompagné d'une attitude suggérant l'aparté.

Il est également possible, en bande dessinée, d'identifier plus rapidement la parole d'un personnage spécifique parmi d'autres en utilisant un moyen graphique de la différencier (par une couleur ou autre).

Le dialogue peut également être un outil d'exposition, (c'est souvent le cas dans l'autobiographie ou le récit de vie quotidienne aussi appelé comédie de mœurs). Il permet éventuellement de situer l'action dans la chronologie de l'intrigue. On peut l'utiliser pour donner une information au spectateur/lecteur, voire un indice, mais, dans la mesure du possible, en matière d'exposition dans l'audiovisuel, on va privilégier l'image par rapport au dialogue. En aucun cas il ne faudrait compter sur cet outil pour faire comprendre l'intrigue, ni les motivations des personnages. Et en bande dessinée, on évitera autant que possible les longues explications à la Tintin, en catastrophe à la fin de l'album. La devise *never explain, never complain* peut être gardée à l'esprit pour éviter les pires écueils. Hitchcock (encore lui) pensait que le dialogue de cinéma n'était qu'un bruit parmi d'autres, que les actions et les regards des personnages devaient raconter l'histoire visuellement.

Il convient de se méfier des **effets d'annonce**, parfois tentants mais qui sont souvent une mauvaise idée. Les annonces sont en général contredites ensuite (sauf dans la tragédie où la prophétie se réalise), ce qui est anticipé par le lecteur/spectateur... Ceci dit, parce qu'anticipés, les effets d'annonce peuvent justement servir à orienter l'intérêt, le regard du lecteur/spectateur pour cacher d'autres ficelles.

Par exemple, on fait dire un personnage à un autre personnage « *N'ouvre pas la porte ! C'est dangereux.* » Le public anticipe que le personnage va l'ouvrir (pas besoin que ce soit la femme de Barbe Bleue) mais, en attendant, il ne voit pas forcément autre chose venir.

Les dialogues-paiements : Yves Lavandier oppose les *dialogues-bons mots* (qui se suffiraient à eux-mêmes) aux *dialogues-paiements* (qui ne prendraient tout leur sens que dans leur contexte, ce qui est, me semble-t-il, le cas de tout dialogue).

Point de vue et narrateur : Le narrateur (réponse à la question « qui parle ? ») est une notion très exploitée dans l'analyse ou la critique littéraire alors qu'elle est encore débattue par les théoriciens. Y a-t-il un narrateur pour tous les récits de fiction ou seulement pour certains d'entre eux (ce qui suppose que des récits puissent être dits sans narrateur) ? Les théories *communicationnelles* défendent l'idée que tout récit de fiction repose sur une communication entre un narrateur et son destinataire (c'est la position de Gérard Genette). Les théories *non-communicationnelles*, moins connues en France, disent que définir tout récit de fiction comme un acte de communication, c'est admettre sans examen un postulat qu'on peut parfaitement récuser. À la question « qui parle ? », elles répondent que, dans certains récits de fiction, personne ne parle, ou plutôt que la question ne se pose pas, qu'elle n'est pas pertinente.

Choix des paroles, des mots

Le difficile en littérature, c'est de savoir quoi ne pas dire, écrit Flaubert dans sa *Correspondance*.

Comme le dit Virginia Woolf, *les mots ne vivent pas dans les dictionnaires, il vivent dans l'esprit*. Elle prône de penser et ressentir avant de les utiliser, de ne pas priver les mots de leur liberté et de se laisser aller à l'inconscient.

Plus prosaïquement, la communication et la pub savent ça depuis toujours quand elles ajoutent de l'émotion : <https://www.youtube.com/watch?v=QYcXTIGLUgE>

Les registres (ou tonalités) :

À la fin du IV^e siècle, le grammairien latin Diomède proposa six *qualitates carminum* : *heroica, comica, tragica, melica, satyrica, dithyrambica*.

Au XIII^e siècle, Jean de Garlande classa les textes selon un système comprenant notamment le degré de réalité de la narration : *res gesta* ou *historia*, *res ficta* ou

fabula, res ficta quae tamen fieri potuit ou *argumentum* et les sentiments exprimés : *tragica, comica, satirica, mimica*.

Au XVIII^e siècle, Hölderlin distingua trois tons fondamentaux rattachés à la présentation du héros : *naïf* (ou naturel) c'est à dire en harmonie avec le monde, *héroïque* qui s'oppose au monde, *idéal* (qui synthétise l'ensemble). À cette époque, Hegel, August Schlegel et Iéna Schelling défendent une triade lyrique, épique, dramatique : l'*épique* correspond à une vision objective, le *lyrique* à une vision subjective et le *dramatique* réunit les deux. Cette triade prendra un caractère de progression chez Victor Hugo (1802-1885), où le *lyrique* est l'expression des temps primitifs, l'*épique* (incluant le tragique) celle des temps antiques, et le *dramatique* celle des temps modernes (marqués par la déchirure de l'âme et du corps). Friedrich Nietzsche (1844-1900) reprit une triade équivalente, plaçant quant à lui le *tragique* au sommet de cette même aspiration à la synthèse.

En 1957, le critique canadien Northrop Frye (1912-1991) théorise à son tour quatre *saisons* du récit : la comédie, l'épopée, la tragédie et la satire.

Aujourd'hui, on compte généralement une douzaine de registres, quel que soit le genre du récit, selon le but recherché :

- Comique pour faire rire ou sourire.
- Didactique pour transmettre un savoir.
- Réaliste pour produire l'illusion du vrai.
- Épique pour donner aux événements ou aux personnages une dimension supérieure ou différente, qui les dépasse.
- Fantastique pour susciter l'angoisse, la peur.
- Merveilleux pour faire rêver.
- Lyrique pour faire partager des sentiments.
- Pathétique pour émouvoir.
- Tragique pour susciter la crainte et la pitié.
- Polémique pour défendre des idées.
- Satirique pour se moquer (mais n'est-il pas inclus dans le registre comique ?).
- Laudatif ou épideictique pour louer ou blâmer, juger directement.

L'ironie pour moi n'est pas un registre, elle peut être utilisée dans chaque registre.

Tout ça est, encore une fois, globalement intuitif dans l'écriture mais, quand on bloque sur un dialogue, on peut repasser par la théorie pour s'aider et ainsi se demander dans quel registre on veut se situer, quelle émotion on cherche à susciter.

Rappel : voir la liste des émotions (passagères) ou sentiments (plus profonds) qu'un personnage peut provoquer chez le lecteur ou spectateur, en annexe p.41.

Les niveaux de langage (ou niveaux de langue ou registres, selon les sources)

Reprenons l'exemple approprié donné un temps par wikipedia :

Langage affecté : *Peu m'en chaut.*

Langage soutenu : *Peu m'importe.*

Langage courant : *Ça m'est égal.*

Langage familier : *Je m'en fiche.*

Langage argotique : *Je m'en tape.*

Langage vulgaire : *J'm'en branle.*

Le **langage soutenu** est surtout employé à l'écrit, il a un caractère officiel et normatif, la grammaire est stricte.

Le **langage courant** est employé avec un interlocuteur qu'on ne connaît pas intimement et avec lequel on a une certaine distance. Le vocabulaire est usuel, c'est par exemple le langage de l'école.

Le **langage familier** est employé avec des proches, des intimes. Le vocabulaire est relâché, parfois abrégé. Certaines syllabes peuvent ne pas être prononcées. La grammaire est plus floue.

Le **langage populaire** est employé au quotidien par la plupart des gens. Les règles de grammaire normative ne sont pas respectées, on a souvent des anglicismes.

Le **langage argotique** marque la volonté de choquer ou d'amuser. L'argot possède son vocabulaire spécifique (*godasses* pour chaussures). Il détourne aussi des mots du vocabulaire courant pour leur donner un sens argotique (*cannes pour* jambes, *carton* pour succès). Les règles de la grammaire normative peuvent ou non être respectées. Ce langage, aussi dit « de la rue » se démode assez vite et il peut être plus difficilement traduisible.

Le **langage vulgaire** recourt à des termes crus, volontiers insultants ou à connotation sexuelle, argotiques ou non.

Pour créer des dialogues qui sonnent justes, il est utile d'apprendre à écouter son entourage, les gens que l'on croise et de s'en inspirer. Pour certains personnages marquants, on peut écouter, regarder puis aussi mimer (ou, à défaut inventer) l'attitude, les gestes ou l'expression du visage d'une personne singulière (comme fait un acteur). Les récits dessinés ont l'avantage de permettre de maîtriser l'expression et l'attitude du personnage qui parle ou qui écoute, enfin dans la mesure permise par le style du dessin. D'où l'intérêt d'écrire ses dialogues en fonction de son style de dessin.

Les dialogues se doivent d'être réalistes mais meilleurs que les propos de la vraie vie. La majeure partie de nos échanges quotidiens seraient soporifiques à lire ou à écouter. Il faut être meilleur que ça pour captiver le lecteur, l'émouvoir, le choquer, le faire rire ou lui faire peur. Comme l'a dit Virginia Woolf, *pour perdurer, chaque phrase doit receler, en son tréfonds, une petite étincelle de feu que le romancier, en dépit du danger, doit extraire à mains nues du brasier. Partant, sa situation est précaire. Il doit s'exposer à la vie ; il doit courir le risque d'être entraîné au loin et trompé par sa duplicité ; il doit s'emparer de ses trésors et ne pas tenir compte du rebut.* Il faut qu'à la lecture on puisse se dire « *Je n'ai jamais connu personne qui se comportât de la sorte mais cela m'apparaît désormais possible, vous m'avez convaincue.* » Pour le lecteur encore plus que pour le spectateur. (Il est plus facile de refermer un livre, même une bande dessinée, que de quitter une salle de cinéma ou d'éteindre la télé, quoique la vision des replay et séries sur ordinateur est en train de changer ça, dans notre vie multitâche.) Par exemple, il peut être utile d'utiliser un principe de décalage, de non fluidité, que les questions n'engendrent pas forcément

les réponses attendues. Quand un personnage demande l'heure et qu'un autre lui répond quelque chose qui n'a rien à voir avec l'heure (il a mal au dos, il a envie de casser la figure à son patron, il a croisé une amie d'enfance), ce sera toujours plus intéressant que s'il lui donne l'heure. Il y a aussi moyen d'utiliser des chevauchements pour donner une impression de réalisme ou de dynamisme (voir par exemple les dialogues de Noah Baumbach) ou la répétition de groupe de mots, repris par celui qui répond ou de questions ne laissant pas de répit (« Quoi ? Répète un peu ! », « J'ai pas bien entendu », « C'est à moi que tu parles ? »...). Ne pas laisser le temps de répondre, répondre à une question par une autre question, terminer la phrase de son interlocuteur, sont des moyens de dynamiser les dialogues.

Répétition : Dans les dialogues écrits pour être dits, la répétition est importante (parce que naturelle, musicale et efficace), plus souvent au cinéma ou dans les séries que dans des shortcoms ou sitcoms, plus proches du théâtre.

La répétition a aussi sa place en littérature, particulièrement remise au goût du jour au XX^e siècle, bien sûr en temps que figure de style (voir notamment Gertrude Stein, 1847-1946, et sa célèbre phrase « *A rose is a rose is a rose is a rose* » dans son poème *Sacred Emily*) ou comme outil rythmique (voir Samuel Beckett, 1906-1989, et tant d'autres) mais aussi pour bien faire passer des impressions ou des idées (parfois dans des monologues). On pense à Marguerite Duras (ou à Michel Butor ou Alain Robbe-Grillet, 1922-2008) dont les récits sont souvent construits à partir de la reprise et de la réécriture de séquences narratives qui reviennent et se répondent à l'intérieur d'un texte ou d'un texte à l'autre ou même d'un support à l'autre. Mais aussi par exemple chez Milan Kundera (1929-) dans *La Plaisanterie* (et dans *L'insoutenable légèreté de l'être*) quand le personnage, vers la fin, réalise que l'oubli est plus puissant que la vengeance ou le pardon quand il pense à l'oubli dont il sera lui-même l'objet. Il utilise trois phrases répétitives sans que cela nous semble redondant : *La vérité se situe juste à l'opposé : tout sera oublié et rien ne sera réparé. Le rôle de la réparation (et par la vengeance et par le pardon) sera tenu par l'oubli. Personne ne réparera les torts commis, mais tous les torts seront oubliés.*

Néologie : Utilisée par les ados, les youtubeurs, le fantastique (*doobidoob* dans *Orange mécanique*, 1971, de Stanley Kubrick), la science fiction, la comédie aussi (le *doh* de Homer dans *The Simpsons*), l'invention de mots est plus facile en audiovisuel qu'en texte à lire (mais faisable aussi). Exemples : *padawan*, *wookie* (et *ewok*, une fois inversé). Je vous renvoie vers Internet pour les procédés de création de néologisme (mots valises, mots tordus, dérivation...).

Catchphrase : Dans un dialogue, un texte, c'est une formule (plus proche du slogan que du gimmick) que le public va avoir envie de citer, de réutiliser. Fréquent chez les youtubeurs (car les ados adorent les catchphrases). Ou par exemple, la réponse du personnage Carol Beer « *Computer says no* » dans la série anglaise *Little Britain* (2003-2005) de David Walliams et Matt Lucas. Et bien sûr, quelques phrases célèbres de Michel Audiard, parfois de l'ordre de l'aphorisme (« *Les cons, ça ose tout, c'est même à ça qu'on les reconnaît* » dans *Les Tontons flingueurs*, 1963).

Pour l'anecdote, la très célèbre réplique d'Arletty « *Atmosphère, atmosphère, est-ce que j'ai une gueule d'atmosphère ?* » dans *Hôtel du Nord* (1938) vient d'une moquerie des scénaristes envers le réalisateur Marcel Carné qui s'inquiétait sans cesse de la future atmosphère du film, tellement qu'ils n'en pouvaient plus de l'entendre prononcer ce mot.

Plus simplement, des phrases-clés ou des mots-repères peuvent être astucieusement glissées dans des dialogues. On navigue souvent entre l'idée de Jean-Claude Carrière qu'*un bon dialogue ne se remarque pas* et celle de Michel Audiard pour qui un bon dialogue non seulement se remarquait mais aussi se retenait.

Vues imageantes : Il s'agit de la capacité des mots à générer des « images » mentales. L'image dessinée est parfois dévalorisée sous prétexte que l'enfant, et encore plus l'adulte, doivent acquérir puis posséder la capacité d'abstraction. L'image dessinée semble alors trop concrète ou trop présente. Il y a, à l'inverse, une valorisation de l'image mentale issue des mots. Comme s'il y avait moins de richesse, de potentialité dans la représentation, dont les finesses sont souvent niées, un texte vaut toujours davantage qu'une image, entre autres dès qu'il a la capacité à générer des images dans l'esprit du lecteur. Certains, comme Will Eisner, trouvent ce processus plus intime et participatif que la simple vision (Eisner allant jusqu'à parler du « voyeurisme ») d'images existantes. Images qui vont pourtant avoir un déroulement, qui vont s'organiser entre elles, questionner, faire histoire et faire réfléchir, un peu comme une bande dessinée.

Les dialogues peuvent véhiculer des images fortes qui viennent se superposer à celle de l'écran, comme par exemple, dans la série *En thérapie* (2021-2022, adaptation de la série israélienne *BeTipul*, 2005-2008, et de son adaptation américaine *In Treatment*, 2008-2010) d'Éric Toledano et Olivier Nakache qui « dit » plus que « montre » et génère également une complicité entre auteurs et spectateurs par son travail sur la psychanalyse de personnages fictifs, en une sorte de jeu participatif sur l'identification qui ne prend pas le spectateur pour un imbécile.

D'autre part, rien ne prouve que la réception d'un récit en images ne génère pas tout autant des images mentales. Bien souvent, comme l'a souligné Benoît Peeters, la mémoire recompose des cases de bande dessinée imaginaire à partir d'éléments de plusieurs vignettes. Les films aussi génèrent des souvenirs fantômes d'images et de sons, de scènes qui ne sont pas sur la pellicule.

Guillemette Bolens situe quant à elle l'activation cognitive de la simulation perceptive des récits littéraires (créant plutôt des tensions que des images mentales) du côté du mouvement (de l'ensemble tonus + tempo) dont nous avons un savoir corporel.

Erreurs et conseils

Tics et tiques : Repérer ses tics d'écriture ! Stephen King déconseille les adverbes, Albert Camus les adjectifs, mais Ursula Le Guin souligne bien l'importance de se débarrasser des *tiques* « plutôt, assez, un peu, juste » qu'on a tendance à utiliser quand on a appris à éviter toute agressivité dans nos paroles. De même pour « très,

soudain, excellent, d'une manière ou d'une autre, curieusement ». On a tous quelques tiques.

Le dialogue explicatif : Un personnage dit ce qu'il pense ou ce qu'il ressent alors que ce sont ses actes qui devraient faire passer l'information. Si une femme envoie une assiette à la tête de son mari, on se doute bien qu'elle est en colère contre lui, il est inutile de le lui faire dire (mais si elle ne dit rien, c'est un peu bizarre). Autre cas de figure, le personnage raconte avec force détails ce qui s'est passé dans une scène précédente, voire dans son passé, alors que l'auteur aurait pu véhiculer cette information par le biais de l'image (en audiovisuel). Cette difficulté peut facilement apparaître au début des récits lorsqu'on doit faire passer un maximum d'informations et qu'on devient un peu trop didactique. L'utilisation des sentiments peut aider à éviter l'aspect trop informatif. (Par exemple, un personnage se met en colère à cause de ce qu'il vient d'apprendre et que le lecteur/spectateur a besoin de savoir).

La tartine de dialogue : Les dialogues inutiles sont assez redoutables pour le rythme d'une intrigue, et soporifiques pour le public. Un monologue n'est évidemment pas condamnable en soi mais si l'on n'est pas Shakespeare, Molière, Beaumarchais, Proust ou Musil (ou même John Patrick Shanley, déjà prix Pulitzer, qui écrivit les superbes dialogues de *Moonstruck*, 1987, avec Cher et Nicolas Cage) mieux vaut aller à l'essentiel : des phrases concises mais efficaces, qui font avancer l'action ou traduisent l'état émotionnel du personnage, sa personnalité... À moins que le personnage soit un grand bavard, auquel cas, la longueur du dialogue devient un élément de caractérisation logique même s'il est risqué.

Le dialogue bouche-trou : Les personnages devisent de tout et de rien. L'auteur n'a pas d'idée précise pour sa scène et fait du remplissage. Si l'on travaille bien la structure de son récit et la définition de ses personnages au préalable, on ne devrait pas tomber dans ce piège.

Le dialogue « effet de manche » qui cherche à véhiculer **le grand message de l'auteur**, sa philosophie sur le monde qui l'entoure, sur les relations humaines ou ceci cela. Mieux vaut faire passer le message par les situations que vivent les personnages et leurs réactions plutôt que par leurs paroles didactiques. *Renoncez même en rêve à influencer quiconque, dirais-je si je savais comment emplir ces paroles d'exaltation. Pensez aux choses en elles-mêmes*, comme disait si bien Virginia Woolf. Le message se présente souvent de lui-même, comme un accomplissement inconscient, sans que l'on soit parti de lui. Une œuvre ne devrait pas être conçue pour transmettre un message.

Conseils souvent donnés aux apprentis scénaristes dans l'audiovisuel :

- 1- Ne jamais faire passer une information par un dialogue quand on peut le faire par le biais de l'image.
- 2- Dans la mesure où l'on est obligé d'utiliser le dialogue pour faire passer un élément de l'exposition, utiliser un personnage secondaire (pour dévoiler l'âme du

personnage principal, ses intentions et ses qualités) plutôt qu'un personnage principal (mais Jane Campion fait tout l'inverse dans sa série *Top of the lake*, 2013).

3- Quand une scène s'ouvre sur une discussion entre des personnages, débiter cette scène le plus tard possible dans le dialogue, au moment où les personnages abordent un sujet essentiel. Le public se moque des salutations et des banalités échangées au sujet de la pluie et du beau temps. Même chose pour la fin d'une scène. Laisser les personnages en pleine conversation plutôt que de clore la scène sur des au-revoir sans intérêt. Ce conseil peut s'avérer mauvais. Qui est venu parler à qui, qui a entamé la conversation ou qui ne la supporte pas et s'en va peut parfois être une information très utile.

4- Éviter, autant que possible, d'écrire de longs pavés.

5- Soigner la ponctuation, elle donne le ton, et les respirations du texte.

6- Qui peut aussi s'avérer un mauvais conseil : donner à chaque personnage une façon de parler qui lui est propre (phrasé, vocabulaire, rythme, ton, accent), ce qui implique de se documenter et surtout de risquer inévitablement de sonner faux (une des grandes spécialités de l'audiovisuel français). Idéalement, on entend dire qu'on doit pouvoir lire un scénario en masquant le nom des personnages et savoir néanmoins, pour chaque tirade, lequel s'exprime, ce qui me semble particulièrement débile car ça n'est même pas le cas dans la vraie vie. Théorie du dialogue dit « de caractère » qui s'avère donc lourdingue quand on l'applique vraiment mais qui peut avoir son intérêt lorsqu'un personnage est plongé dans un contexte qui n'est pas le sien.

Ça me fait encore penser à Ken Loach qui prend du temps pour choisir des acteurs proches de leurs personnages car *il est très difficile d'interpréter un personnage qui n'est pas de votre classe sociale ou d'imiter un accent régional, parce que ça ne tient pas seulement à la phonétique, mais l'utilisation du langage, l'attitude et le sens de l'humour ont aussi leur part*. Gardons ça à l'esprit au lieu de chercher à donner artificiellement une façon de parler à chaque personnage.

7- Dans une scène audiovisuelle, on place généralement la réplique la plus forte à la fin de la scène. Ceci est aussi beaucoup utilisé en littérature. C'est un bon moyen de clore une scène (mais pas trop de scènes d'affilée, bien sûr).

Importance du sous-texte : Ce qui fait la valeur d'un dialogue, c'est parfois ce qui n'est pas dit, **ce que les interlocuteurs pensent sans le dire, mais que leurs paroles expriment**, les sous-entendus des personnages. Lorsqu'une scène est bien dialoguée, le spectateur/lecteur peut « lire entre les lignes ». Car, dans une bonne histoire comme dans la vie, une personne dit rarement tout ce qu'elle pense. Un dialogue gagne à être enrichi de significations indirectes comme il peut gagner à être imagé. Ne pas hésiter à faire parler l'inconscient des personnages dans des répliques d'apparence anodines ! Ne pas tout dire tout de suite, faire mentir les personnages, utiliser des allusions, des contrepoints aux actions sont aussi de bonnes astuces.

Exemple de sous-texte comique (un jour, au restaurant) :

Le serveur : - *Il y a un verre de vin inclus dans le menu. C'est un vin charentais.*

Le client : - *Et il est bon ?*

Le serveur : - *C'est un vin charentais.*

Par le biais de l'ironie dramatique dont je n'arrête pas de vous parler, le dialogue crée une complicité avec le public, lorsque celui-ci connaît un élément que l'un des personnages qui parlent ignore. Supposons par exemple qu'on ait appris dans une scène précédente qu'un personnage est condamné par une grave maladie. Voilà que ce même personnage va à une soirée et n'avoue à personne son état de santé et écoute tout le monde s'amuser. Quels que soient alors les mots que va prononcer ce personnage, aussi simples soient-ils, ils auront une résonance particulière pour le public qui « sait ».

Tout ayant déjà été fait et dit, il est important de penser, autant que possible, à faire et dire de façon légèrement différente (que ce soit aimer, se mettre en colère, dérober, tuer, fuir, aider...)

Minimisation : Il s'agit, afin d'éviter les lourdeurs, de dire des choses dramatiques sur un ton qui ne l'est pas, sans pour autant devenir comique. Disons juste, plus léger ou en s'exprimant de façon détournée (comme dans la célèbre scène de *La femme du Boulanger* (1938) de Marcel Pagnol où le personnage principal exprime envers la chatte Pomponette ce qu'il n'arrive pas à dire à sa femme qui revient après s'être enfuie avec un autre homme).

Gag verbal : Le trait d'esprit (*wit* en anglais) est souvent défini comme *l'aptitude à découvrir du semblable au sein du dissemblable* c'est à dire, encore et toujours, par association, qu'il soit utilisé en attaque, réplique ou commentaire. Quand un même mot (ou groupe de mots) est associé à un sens différent, cette association crée l'effet comique, souvent via une forme de surprise. Jeux de mots (néologisme par condensation, interversion de mots, assonance), euphémisme, antiphrase, translation de sens ou déviation de logique, sophisme apparent pour faire émerger une autre idée, exagération, causticité, il y a une certaine fascination pour celui qui fait de l'esprit. Souvent basé sur la surprise (par exemple quand un personnage appelle des crottes de lapin du « caviar » dans l'épisode *The Plague* de la série télévisée *Father Ted*, ou dans la méprise entre pain de mie et pandémie dans le film *Problemos* d'Eric Judor, 2017) ou la concision, le gag verbal n'en dit pas trop, n'explique pas, laisse l'association se faire (par exemple avec l'échange « juste un doigt » dans le film *La Cité de la Peur* d'Alain Berberian, 1994) mais pas toujours, notamment lorsqu'il s'agit de comique de répétition (où l'automatisme triomphe en général de la logique) ou du comique basé sur une analogie qui a besoin de plus de développement pour être drôle (par exemple dans l'échange sur le prénom « Juste » de la pièce de théâtre et le film *Le dîner de cons* de Francis Veber, 1993) ou encore un comique absurde appliquant la logique dite « du chaudron » décrite par Freud (association d'explications chacune plausible mais logiquement incompatibles dont le seul assemblage est comique).

L'utilisation de dialogues hors-champ (outre l'habituel champ-contre-champ), c'est à dire se servir du fait de ne pas voir qui parle, ou fait tel ou tel bruit, notamment pour les choses violentes, peut permettre de les rendre comiques ou effrayantes, via leur

non représentation, en jouant uniquement sur le dialogue et l'ambiance du passage (au sein du genre donné du récit) comme on l'a vu au chapitre sur le découpage.

Penser aux autres personnages, ceux qui ne sont pas en train de parler : Que font-ils ? Dans le champ ou hors-champ, leurs attitudes, expressions, actions, réactions sont-elles décrites/montrées/entendues ? Beaucoup de choses peuvent passer de cette façon. Regarder par exemple (parmi des centaines) comment c'est utilisé dans *Moonstruck* où l'on écoute Cher guidé par les réactions de Nicolas Cage et vice versa. Sans compter que se mettre à la place des personnages qui entendent les dialogues peut aider à ne pas leur en infliger des inutiles, incompréhensibles ou soporifiques.

Utiliser des silences pour ponctuer certains propos, pour aménager des temps de respiration au cours desquels le spectateur/lecteur peut s'intéresser aux émotions complexes que véhicule le personnage. (Les scénarios bavards ne me dérangent pas personnellement mais je ne suis pas représentative.)

Écrémer les dialogues, couper sans états d'âme tout ce qui n'y est pas indispensable ou ce qui est explicatif. Un regard ou un geste bien pensé valent en général de longs discours. On essaiera de dire un maximum de choses en très peu de mots.

Créer un nouveau degré de conflit, c'est à dire d'interactions tendues : Il y en a déjà dans l'histoire, de par les objectifs divergents des personnages, mais rien n'empêche de les faire s'affronter aussi verbalement. Attention, conflit dramatique ne signifie pas dispute : la séduction, la taquinerie, l'interrogatoire, la rivalité, l'encouragement et autres rapports de force ou d'empathie (joie, tristesse, espoir, aigreur, découragement), de stimulation (émulation, manipulation) ou de groupe (entraînement, pression, gloire, disgrâce) peuvent s'exprimer sans hausser le ton.

Créer du rythme : L'écriture de dialogues se compare parfois à celle d'une partition musicale : si vous avez le même tempo du début jusqu'à la fin, le résultat est plat. Il vous faut un crescendo, des coupures, des silences, des reprises, etc. C'est particulièrement vrai lorsqu'on écrit une comédie mais n'importe quelle histoire nécessite ce soin particulier. Attention là aussi, trop de rythme tourne à la caricature ou au film américain (de mon point de vue, qui est plus littéraire qu'audiovisuel, et plus sensible à la poésie qu'action/aventure). L'utilisation des différents temps de la narration au sein des dialogues peut aussi aider à créer du rythme. Dire le passé, le présent, l'espoir (ou le prévisible) peut créer une alternance, une dynamique. Les différentes valeurs du présent peuvent elles-mêmes créer du rythme : *Je marche tous les jours. Donc hier, je marche, je marche, je marche et, tout d'un coup, sans savoir pourquoi, je marche de plus en plus vite.*

Dans un dialogue ou n'importe quelle prose, la narration au présent agit comme les propos de quelqu'un qui raconte ce qu'il voit en temps réel et installe une sorte d'urgence et une certaine puissance de focalisation qui, comme dit Ursula Le Guin, *met l'affect en sourdine*. Tandis que la narration au passé offre plus de ressenti, de

continuité de l'expérience sensible, étant en cela plus proche de l'esprit humain qui ne vit pas dans l'instant présent (hors situation d'urgence). La narration au passé a indéniablement une meilleure capacité à faire des allers-retours dans le temps.

État d'esprit d'écriture de dialogues : Si un auteur s'ennuie en écrivant des dialogues, le lecteur/spectateur a de fortes chances de s'ennuyer en les lisant/entendant.

Donc, on l'a vu, l'auteur « écoute » autour de lui et « écoute » ses personnages. Il devient un peu fou, quoi. On intègre le personnage dans sa tête, on l'incarne plus ou moins, selon son tempérament, on le laisse réfléchir seul, parler seul. C'est pas qu'on entend des voix mais presque. On relit plus tard ou bien on fait lire à quelqu'un d'autre. On peut avoir plusieurs versions et choisir parmi elles ou bien une version qu'on va améliorer peu à peu.

Lire ses dialogues à voix haute permet de tester leur rythme, leur phrasé, quand on écrit pour être entendu. Les faire lire par des interprètes (ses proches, par exemple) peut permettre de vérifier qu'ils sont compréhensibles et efficaces. Mais, en général, les amis vont vous dire que c'est très bien, par bienveillance ou pour se débarrasser de vous, et de toute façon ça va les barber de lire vos trucs (sauf si vous êtes déjà célèbre et que votre demande les flatte).

Se relire après 1 ou 2 mois (6 mois dans l'idéal)

Ursula Le Guin conseille de toujours se relire à voix haute. Elle attache beaucoup d'importance à la sonorité de la prose, une partie du sens étant pour elle véhiculée par la sonorité des mots, en faisant survenir dans la sonorité des mots et le rythme des phrases ce qui se passe dans l'histoire. Pour elle, le fait de se concentrer sur la musicalité de l'écriture peut permettre d'exprimer quelque chose différemment et constitue, au minimum, un bon exercice d'entraînement. Gustave Flaubert disait aller jusqu'à *s'enflammer les poumons* à force de se relire à voix haute dans son « gueuloir ». Pour lui, *les phrases mal écrites ne résistent pas à cette épreuve*.

Dans la fabrication des séries d'animation américaines, des *table read* (lectures à table) sont organisées une fois le script de production établi (il y a des contenus d'épisodes décidés en groupe ou par le directeur d'écriture, puis un premier brouillon écrit par un des scénaristes, puis le directeur d'écriture décide de ce qui ne va pas et demande au groupe d'améliorer ou bien il améliore lui-même et l'on arrive au script de production lu par les acteurs autour d'une table, qui est encore amélioré ensuite selon ce qu'a donné la lecture, puis il y a une animatique (sorte de crayonné animé) et là, on peut encore changer des détails mais plus grand chose parce que ça coûte plus cher).

Quelques liens forts à ne pas négliger lors de l'écriture, lorsqu'on est dans l'impasse, ou à la relecture (et qui m'ont semblé souvent manquer dans les travaux d'étudiants)

Contexte et dialogues : *J'ai envie de mourir* (devant une falaise) ou *j'ai envie de mourir* (devant quelque chose qui nous fait envie, qui nous fait honte, qui nous démoralise) n'ont pas le même effet. Le ton est donné par le contexte. Garder en tête le contexte au moment de l'écriture des dialogues permet aussi d'éviter d'en dire trop (ce que l'on trouve souvent chez les scénaristes qui pensent leur dialogues indépendamment de l'image).

Certains dialogues placés au bon endroit peuvent induire qu'un personnage continue de penser dans la suite du récit sans avoir à repasser par les mots.

Les dialogues des personnages secondaires, même réduits, peuvent être très utiles. C'est souvent le seul moyen de montrer leur objectif ou d'actionner leur fonction dans l'histoire sans leur donner trop d'importance.

Point de vue et dialogues : Si vous travaillez suffisamment le point de vue de votre histoire entière comme de votre scène (focalisation interne, focalisation omnisciente, focalisation externe neutre ou externe subjective), ça va influencer les dialogues. Ne pas oublier que, dans la réalité, tout n'est pas forcément dit (ni surtout entendu) par tout le monde. D'ailleurs, pour Jacques Dürrenmatt, ce serait un atout de la bande dessinée *pour rivaliser avec la littérature*, que de *rendre floues les frontières entre points de vue impersonnel (sans identité), oculaire (on voit à travers les yeux d'un personnage ce que d'autres peuvent voir) et imaginaire (on voit ce que pense, imagine, rêve, fantasme un personnage)*.

Voix et distance narrative : Pour ne pas reprendre de façon incorrecte ces termes déjà utilisés par Gérard Genette, je devrais en proposer un autre : l'***emprise narrative*** ?

Il s'agit d'un ensemble composé du ton général du récit en fonction de son genre plus ou moins identifié et des différents registres utilisés à l'intérieur de ce genre, du ou des points de vue qui y sont proposés ainsi que du mode d'interprétation induit ou inclus dans son écriture. Cet ensemble régule la distance entre l'histoire et son public et donne la voix singulière de son auteur.

Du plus froid au plus chaud, on aura un récit extérieur, détaché, distant, contemplatif, intrigué, inquiet, concerné, enquêteur ou incarné, interprété, passionné ou exagéré, surjoué. On peut jouer avec ce curseur pour réguler l'immersion dans un récit pleinement « vécu » par le lecteur/spectateur (via l'identification à un personnage ou la simple empathie) et la distance qui permet souvent de gagner en sens, en clarté ou au contraire en mystère (trop de distance menant à une forme de fuite de l'auteur bien souvent suivie d'une fuite de son public).

De l'ajout d'un registre au mélange des genres : Scott McCloud a mis en évidence deux différents registres de dessin (un pour le personnage et un pour le décor) qui peuvent être utiles en bande dessinée. Venant de l'animation, ceci permet aux personnages de se détacher et, selon McCloud, aux lecteurs de mieux se glisser dans les personnages pour mieux percevoir un décor. On peut aussi s'en servir pour « objectiver » un personnage ou un élément qui devient moins important dans l'action, en le faisant passer dans le décor. Les mangas japonais sont spécialistes de cette

technique. Scott McCloud parle de dessin pour être (celui des personnages) et de dessin pour voir (celui des décors). Cette idée est également utile dans les dialogues, et le « jeu » variable des personnages, qui peuvent aussi être en léger contraste avec l'action ou le décor. Les séries télévisées américaines récentes utilisent beaucoup ce genre de mélange ou d'assaisonnement (touche de douceur et de nostalgie dans *Stranger Things*, ajout d'action dans *Sense 8*, de messianique et de comique dans *The OA*, de comique et d'exercice de style dans *Orphan black*, pour ne citer que les séries du genre science fiction) ou encore l'ajout de tragédie (deux décès traumatisants) dans la comédie *Fleabag*. Il me semble aussi que le scénariste Andrew Niccol n'a jamais été aussi bon que lorsqu'il a ajouté de la comédie à ses idées de science fiction (*The Truman Show*, 1998 et *Simone*, 2002, comparés à *Bienvenu à Gattaca*, 1997 et *In Time*, 2011).

Flux de conscience : Le flux de conscience est une sorte de point de vue cognitif, c'est le flux de pensées, d'impressions et d'associations d'un ou plusieurs narrateurs (voir les romans de Virginia Woolf ou de William Faulkner), ce n'est pas le simple monologue intérieur d'un personnage (généralement moins rationnel, plus de l'ordre d'une délibération, d'une prise de conscience ou de décision). Cette approche peut permettre de sortir des contraintes dramatiques et narratives trop dogmatiques.

Décalages possibles : Dans toute narration dialoguée, il y a une différence entre les paroles et leur interprétation par le personnage (attitude, expression, gestuelle). C'est l'essence même de l'interprétation. Beaucoup d'effets subtils peuvent venir de ces minces décalages et peu sont utilisés par les écrivains, dessinateurs ou animateurs qui n'ont pas toujours le savoir faire des acteurs.

La bande dessinée offre la possibilité de jouer entre les « fils parallèles » (images, dialogues, pensées, récitatifs) de lecture. Penser les décalages entre récitatifs et dialogues (ou images au sein des bulles), entre différents dialogues au même endroit ou pas, au même moment ou pas (mais mis en rapport par l'organisation du récit en images fixes), entre dialogues et pensées, entre le dessin et les récitatifs (comme par exemple quand le regard vagabonde tandis qu'on pense ou qu'on écoute quelque chose) peut permettre d'aboutir à des styles singuliers et pertinents.

En bande dessinée aussi, les modulations des volumes de la « voix » (par la taille du texte) et des « bruits » (onomatopées, que quasi personne ne prononce) ou des effets graphiques de mouvements et d'états émotionnels (gouttes, étoiles, spirales et autres symboles parfois appelés *emanatas*) constituent un autre rythme imageant parallèle à l'enchaînement des cases dessinées, sur lequel on peut aussi chercher à jouer. Jacques Dürrenmatt questionne aussi la possibilité d'un usage plus inventif des signes de ponctuation dans la bande dessinée. Mais oui !

Il me semble également qu'aujourd'hui, la pratique extrêmement répandue des diverses messageries sur écrans a popularisé le mode d'échange par « bulles » (de taille variable mais généralement limitée) et ses possibilités d'effets comiques, ou de ponctuation, de décomposition de la parole, apportant une compréhension étendue de ce genre de dialogues au sein de presque toute la population, et en passe d'influencer

en retour les choix opérés par les auteurs. Ce mode est aussi de plus en plus intégré à l'image dans des productions audiovisuelles. Notamment, les emblématiques points de suspension indiquant que l'interlocuteur est en train d'écrire.

Le récit muet

Dans le récit muet, l'interprétation se rapproche du mime et du « langage » non verbal. Sans paroles, il reste les actions (petites gestes, grandes actions du récit et surtout interactions), les attitudes et les expressions du visage. La mise en scène et le découpage (ou montage audiovisuel, voir chapitre précédent) vont donc être particulièrement importants pour jouer sur les associations sans passer par les mots.

L'utilisation d'un ou de plusieurs points de vue permet d'exprimer les émotions, les sentiments, les avis (leur « vision des choses ») des personnages sans passer par le dialogue.

Ne pas hésiter à revoir les meilleurs films muets (même s'ils utilisaient des intertitres) si l'on souhaite pratiquer cette narration, ainsi que les séquences du photographe américain Duane Michals (né en 1932) ou nombre de récits dessinés (par Caran d'Ache, Théophile Steinlen, Gluyas Williams, Moebius, Marc-Antoine Mathieu, Lewis Trondheim, Thomas Ott, Anna Sommer, Shaun Tan, Winchluss, Marion Fayolle, Tom Haugomat, Gudim), d'albums jeunesse et de films d'animation (par exemple ceux de Bill Plympton, Nick Park ou Michael Dudok de Wit) qui utilisent des sons mais pas de dialogues.

On peut en effet distinguer deux sortes de récits muets : le muet complet (les personnages ne parlent pas, seules les images, les bruits et la musique racontent) et celui qui utilise des intonations, une sorte de langage sans mots précis ou de langage qu'on ne comprend pas mais qui permet d'indiquer qu'il y a des échanges verbaux et d'en montrer le ton (la bande dessinée va alors utiliser des symboles, des gribouillis, des signes abscons ou un alphabet imaginaire).

9- Exercices pratiques

Personnages

- Décrire deux personnes réelles : une qui vous a influencé ou impressionné, l'autre que vous détestez (parce qu'elle vous a nui, vous dégoûte ou autre).
- Créer 2 ou 3 personnages fictifs et inspirez-vous d'un fait divers pour débiter une histoire qui les relie.
- Transposer une histoire connue (par exemple, une fable de La Fontaine) dans un autre contexte avec des personnages différents.
- Imaginer une situation simple provoquant un conflit et ses développements, du plus réaliste au plus délirant de ce conflit.
- Imaginer un malentendu (essayer un comique et un dramatique).

- Travailler un début de récit (le déséquilibre qui l'enclenche) en partant de l'expression « le comble pour... »

Au-delà des personnages

Trouver, découper (et dialoguer en partie) une histoire en partant d'un procédé, d'un message ou d'une ambiance.

Procédés :

- Une histoire inspirée par une pièce, une maison ou un immeuble, un monument, une entreprise.
- Une histoire dans laquelle les odeurs ont une grande importance.
- Une histoire avec des canards et des squelettes (humains).
- Une histoire où il y a un personnage le premier jour, deux le deuxième jour, trois le troisième jour.
- Une histoire où il y a dix « chutes » (choses qui tombent).
- Une histoire dans laquelle les arbres parlent.

Messages :

- We don't need no education.
- Il faut un an et que toutes les saisons passent pour pouvoir faire son deuil.
- Les enfants ne sont pas tous innocents.
- J'ai horreur de l'amour.

Ambiances :

- Grand Nord glacial, longues ombres, neige.
- Cactus, chaleur sèche, scorpion ou serpent ou scolopendre.
- Brouillard, buée ou gouttelettes, coton ou flou ou reflet ou halo.

Autres exercices :

- Dans une histoire déjà écrite ne garder que le début et la fin, imaginer d'autres parcours possibles.
- Choisir ou tirer au hasard des images sans texte (photographies trouvées, images d'archives, recherches sur internet, formes dessinées plus abstraites) et inventer un texte qui les relie.
- Écrire une histoire qui se termine par la même image que celle du début en travaillant sur la notion de retour à l'équilibre.

Drame

Trouver et découper en scènes une de ces pistes :

- L'ennemi est un avocat (brave, sain, bon et loyal).
- La notion de remords est incluse de façon discrète et non dite.
- Histoire courte avec une longue fausse piste et un renversement final inattendu.

Trouver une histoire respectant un des schémas :

- Un personnage en manipule un autre. Celui-ci finit par s'en rendre compte et, pour s'en sortir, se met encore plus dans le pétrin.

- Cinq personnages : Deux gentils, un neutre, un méchant et un très méchant :
Le méchant persuade le neutre qu'il faut nuire aux deux gentils qui, par chance ou vigilance, anticipent ce qui va se passer et s'en sortent mais sont aidés par un très méchant qui va ensuite vouloir leur perte. Par ruse, les gentils vainquent le très méchant et retrouvent le neutre qui a réussi à fuir ou se débarrasser du premier méchant qui le manipulait.

Imaginer le plus longuement possible une de ces situations :

- Ce qui se passe après la fin de *Le Corbeau et le Renard* (1668) de Jean de La Fontaine. Le corbeau a-t-il appris la leçon ? Garde-t-il le goût de la flatterie ? Se venge-t-il ? Fonde-t-il une école de corbeaux ?...

- Créer une tension dramatique en faisant durer un « avant catastrophe » (voir par exemple la scène du bal dans la saison 1 de *Top of the lake* (2013) de Jane Campion et Gerard Lee). On sent que ça va mal se passer et il y a une fausse piste.

- Un personnage sous l'emprise d'un autre ou d'une drogue, d'une folie, fait tout ce qu'il ne faut pas jusqu'à ce qu'on ait peur pour lui.

Récits du réel

1) À deux, recueillir en vis à vis (en se mettant d'accord sur ce qu'on accepte de raconter, ouvertement ou anonymement) : ce que j'aime en moi, ce que j'aimerais essayer de changer, ce que je vais devoir accepter.

2) Racontez (découpez en scènes) un épisode de votre vie au cours duquel, au choix :

- Vous avez agi lâchement.

- Vous avez quitté quelqu'un qui vous aimait ou que vous aimiez.

- Vous avez trahi la confiance ou les espérances d'un proche.

Et un autre où, au choix :

- Vous vous êtes senti particulièrement humilié.

- Vous vous êtes senti particulièrement seul.

- Vous avez particulièrement regretté votre comportement.

3) Faites le portrait détaillé de la personne qui, à ce jour, vous a le plus impressionné dans votre vie et de celle qui vous a le plus rebuté, en vous en tenant le plus possible à des éléments objectifs et des faits réels.

4) Sur un sujet documentaire qui vous intéresse, dressez la liste de tout ce que vous ne savez pas, y compris les éléments dont vous n'êtes pas absolument certain qu'ils soient vrais/réels/authentiques/vérifiés.

Fantastique-Merveilleux-Poétique

1) Écrire n'importe quels mots qui nous viennent à l'esprit pendant un moment puis chercher un motif, un sens dans ce que vous venez d'écrire.

2) Trouver une histoire du point de vue, au choix :

- D'une chaussure.
- D'un cadavre.
- D'un hall d'immeuble.

3) Chercher une histoire à partir d'une de ces propositions :

- Dans le ventre de la baleine, il y a de tout et n'importe quoi.
- Un matin, les lumières de quelque part (hameau, ville, continent) n'éclairent plus vraiment. Et la lumière du jour non plus.
- Un récit en forme de commode, chaque chapitre étant un tiroir que l'on ouvre. Ils peuvent se lire dans le désordre, façon puzzle mais avec une profondeur, un développement ou des micro-univers différents à chaque tiroir (minimum 3 tiroirs).

Humour

- Faire la liste de vos défauts, la mettre en scènes (réelles ou imaginaires) qui les rendent visibles, trouver une chute comique.
- Trouver un double running gag (deux running gags en parallèle).
- Trouver une histoire sur le principe du détournement d'attention : premier début (exemple : un personnage va acheter un jouet pour sa fille) + deuxième début qui produit une anticipation par association d'idées (ex : « un jour j'ai combattu un ours ») + chute anticipée (l'ours est en peluche) + deuxième chute *callback* qui se réfère au premier début (« j'ai été obligé de l'acheter, ma fille a eu un ours en peluche abîmé »).

Penser un décalage, un contraste comique :

- Trouver un effet en deux temps : Mythe (quelques phrases ou une image avec un récitatif) et réalité (idem, en recherchant un effet comique dans ce contraste)
Ou bien : « On dit que... » puis « Je crois plutôt que... » en recherchant aussi un contraste comique.
- Trouver plusieurs versions de la même anecdote, déformée et racontée par plusieurs personnes, en recherchant un effet comique dans la différence entre ces versions. Jouer sur différentes longueurs (plus ou moins de détails décrits ou montrés, d'informations collectées, ajoutées, imaginées et d'ellipses) pour travailler différents rythmes. Jouer sur des versions avec ou sans dialogues ou récitatifs ou muettes (s'il s'agit d'un récit par l'image).
- Dupliquer une courte phrase (ou une image) et lui trouver diverses suites en allant crescendo dans l'improbable ou le catastrophique. Trouver une chute (surprise ou soudaine redescende réaliste).

Découpage

- Raconter la vie (naissance-mort) d'un personnage humain, animal, objet ou concept) en uniquement deux temps (deux phrases, deux cases dessinées) en cherchant une ellipse qui produise un sens.
- En groupe, travailler chacun sur le début de la même histoire connue, la première scène, les premières images. Puis comparer les choix respectifs.
- Dans une histoire donnée, connue ou non, modifier l'ordre des événements (par exemple à l'aide d'un flash-back). Tenter de la rendre complètement non linéaire.
- Détecter les accélérations et les ralentissements qui auraient été possibles (pour lesquels vous auriez pu opter) dans une histoire déjà existante (nouvelle, roman graphique, long métrage).
- Découper une action simple en plusieurs « temps » (moments décrits, gestes, plans/cases d'images). Par exemple : Léon repasse son pantalon.

Dialogue et muet

- S'entraîner à dialoguer des scènes choisies dans des romans ou vos propres synopsis, même si ces dialogues ne seront pas nécessairement utilisés au final.
- Lire des pièces à voix haute, même si l'on ne fait pas de théâtre. Au minimum « prononcer » mentalement. La « lecture rapide », supprimant la subvocalisation, est l'ennemie du dialoguiste.
- Mettre des mots sur des images : choisir une série d'images, les organiser en histoire grâce à un récitatif qui les relie. Faire effacer (par quelqu'un d'autre) les dialogues d'une bande dessinée (de quelques pages photocopiées) qu'on ne connaît pas et en trouver pour les remplacer. Regarder en coupant le son un court-métrage qu'on n'a jamais vu, écrire des dialogues pour les personnages et le repasser en les lisant lorsqu'ils parlent.
- Par groupes de trois, créer un dialogue entre un provocateur, un personnage en colère et un tiers apaisant ou craintif sur lequel tout va retomber.
- Imaginer un dialogue entre deux personnages aux façons de parler très différentes (par exemple : Doc Gyneco et Alain Delon) mais qui sont tout à fait d'accord et se comprennent très bien.
- Inventer le monologue d'un méchant pour révéler au public les lâchetés du héros.
- Exercice muet dessiné : un personnage court après lui-même et, alors qu'il se fait distancer, il est rattrapé par lui-même.

10- Mener des ateliers narratifs pour enfants/ados/adultes

On parle souvent d'éducation à l'image. Celle-ci semble essentielle à la communauté éducative tant les images prolifèrent et ont du pouvoir. J'ai pu proposer une sorte d'éducation au scénario, aux histoires qu'on nous raconte en permanence, aussi nombreuses que les images, souvent liées à ces images. Comprendre comment on fabrique les histoires (point de vue, ironie dramatique, accroche émotionnelle, leviers humoristiques, triomphe de l'amour et autres astuces) est aussi utile que comprendre comment on fabrique les images si l'on souhaite des citoyens armés face au pouvoir du marketing, de la politique, des cultures dominantes, des religions et de tous les militantismes.

Pistes

Voici quelques idées que j'ai expérimentées ou qui me paraissent intéressantes. Les possibilités sont, bien sûr, beaucoup plus nombreuses.

Ateliers pour enfants ou ados

Raconter la rencontre de ses parents

(Ce qu'on en sait, ce qu'on en imagine, ce qu'on aurait préféré, ou un mélange de tout ça) en une demi-journée ou en plusieurs séances selon le degré d'élaboration souhaité. Cet atelier permet d'aborder de nombreux sujets liés à la vie affective (parentalité, fratrie, transmission, roman familial, mode de vie, de rencontre, sexualité, grossesse, vie de couple, fête, alcool, musique, danse, communication dans la famille, familles recomposées, familles d'accueil, deuil...)

Quel que soit l'angle choisi, on va se poser des questions sur le fond, la structure, la réalisation. Il y a plusieurs possibilités.

- Je connais l'histoire et je veux la raconter :

Je choisis mon registre (poétique, comique, dramatique) et mon point de vue (qui raconte ?). L'histoire est racontée de façon chronologique (mais on peut aussi avoir un flash-back), en tout cas linéaire, avec des cases (ou des paragraphes) qui s'enchaînent (récit muet possible s'il s'agit aussi de dessiner) et entre lesquelles on a plusieurs possibilités d'ellipse temporelle (on prend plus ou moins son temps pour raconter, on « couvre » une période plus ou moins longue, on détaille plus ou moins les informations collectées, ajoutées ou inventées). On peut utiliser des dialogues (bulles). L'histoire peut aussi être racontée par un ensemble texte-image, avec un récitatif qui s'enchaîne et qui est illustré dans les cases (et un décalage plus ou moins grand entre le texte et les images).

- Je veux m'amuser avec ce que je sais et ce que je ne sais pas :

Par exemple, je peux jouer sur un contraste entre le mythe (ce qui m'a été dit ou ce que j'aurais aimé entendre) et la réalité (ce qui s'est plutôt passé, ou ce qu'on m'a révélé ensuite), cet effet créera un sens supplémentaire (comique ou tragique). Je

peux aussi associer le « récit » de la rencontre et ce que j'avais imaginé avant d'en avoir le récit (approche plus poétique) ou ma réaction (ou celle d'un autre membre de la famille) lorsqu'on m'a (lui a) raconté cette histoire. Dans ce cas, on peut avoir un récit sur une page et l'autre sur une autre page (en vis-à-vis ou en recto-verso). On peut aussi avoir des cases alternées entre les deux versions (récits en parallèle). Je peux encore raconter, de façon plus condensée, plusieurs versions de la rencontre, imaginées à différentes périodes de mon enfance, racontées par différentes personnes qui n'ont pas le même souvenir, ou qui ont amélioré l'histoire au fil du temps. Si l'histoire officielle est très incomplète, je peux réfléchir à une forme parcellaire, façon devinette (avec des cases mystères ou plusieurs chemins de lecture), à un jeu de l'oie (en spirale).

- Je ne veux pas raconter l'histoire. À la place, je peux bien sûr raconter la rencontre de mes grands-parents ou d'autres proches. Sinon, je peux aussi parler de moi, parce que la façon dont mes parents se sont rencontrés est douloureuse ou taboue ou que cette idée me rend triste parce que je ne connais pas mes parents ou que mes parents sont déjà décédés ou que je ne veux pas penser à eux. Ce que je vais dire aidera les autres à voir que la vie n'est pas facile pour tout le monde. Je n'ai pas besoin de raconter toute mon histoire, quelques détails en diront assez.

Pour la réalisation, je réfléchis au format de la page et des cases (dans quel type de format et de narration je me sens le plus à l'aise ? Est-ce que j'ai envie d'essayer autre chose ?) et aux outils (mêmes questions pour le mode de représentation, son registre, son réalisme, ainsi que pour les outils de dessin/collage/photo).

Bain moussant (en 3 séances)

Atelier permettant de réaliser une affiche représentative d'un groupe de personnes à un moment donné. L'affiche est composée de « bulles » de texte accumulées, un peu comme la mousse d'un bain. Les phrases contenues dans ces bulles peuvent aussi être lues à voix haute par les membres du groupe, enregistrées et assemblées comme un bain sonore, en se chevauchant plus ou moins.

Ces textes brefs ne sont pas des dialogues mais ils composent un ensemble tout en ne se répondant pas directement. Plusieurs exercices de prise de parole permettent de les générer :

- Par groupe de deux (en tête à tête, donc) dire du bien de soi, chacun son tour, à celui en face qui prend note. On se met d'accord sur une phrase qui en vaut la peine.

- Un par un, pour tout le groupe, dire quelque chose (qui ne doit pas être une révélation privée) de quelqu'un qu'on admire, qu'on protège, qu'on a appris à connaître ou qu'on a pardonné... On note les phrases au tableau et on discute ensemble des plus belles ou « parlantes ».

- Une urne passe parmi le groupe et récolte des choses plus secrètes : rêves, poésies. Après saisie anonymisée, le contenu est lu au groupe qui retient ce qu'il préfère (par vote ou débat).

Les bulles du poster sont remplies avec toutes ces phrases, généralement de façon numérique sauf si l'atelier concerne aussi l'apprentissage du lettrage.

Le ruban (en 3 séances)

Il s'agit d'un très long dialogue courant sur un ou plusieurs murs. Plusieurs formes sont possibles : des silhouettes ou des symboles de personnages avec des bulles au-dessus, des tirets avec des phrases à 45° (on ne déduit qui parle que par le texte), etc. Le ruban dialogué génère une histoire ou simplement une ambiance. Des thématiques peuvent être proposées : « Tous mythos » (les personnes du groupe s'inventent des actions, des qualités, des événements...) « Ce que je n'arrive pas à dire »...

Tout ce qui tourne autour de l'identité (scolaire, communautaire, de genre, numérique, privée-publique) est un bon levier : Qu'est-ce que je raconte de moi et des autres ? Quel est le contraire d'intime ? (Public ? Superficiel ? Froid ? Étranger ? Ouvert ? Visible ? Solennel ? Fictif ?) Quels outils pour interagir via les écrans ? (avatars, photos, emojis, memes, références communes, frustration, dépendance, saturation) Et mon identité poétique, on en parle un peu ? Humeur vs Humour (mise en situation et en gags d'une humeur douloureuse ou nuisible).

Quant on commence à travailler les dialogues du ruban, on utilise les contrastes en se demandant par exemple quels personnages sont parleurs ou écouteurs, légers ou lourds, rigolos ou sérieux, grossiers ou policés, bavards ou concis, agressifs ou protecteurs, pour définir leur façon de parler.

Ateliers plus longs (avec lycéens ou jeunes adultes)

- Bouillons d'histoires.
- Agenda Âge ingrat.
- Plume fiction.
- Mon anecdote.
- Fable internationale.

voir www.baraou.com/interventions.html

Construire une intervention ou un atelier

Bien souvent, comme le prône Arthur Koestler, la simple mise en relation de deux champs différents peut être utilisée pour générer la créativité, l'imagination.

Restent les questions à se poser pour la préparation : Qu'attend le commanditaire ? Quels contexte et moyens ? (durée d'intervention, lieu scolaire ou de loisir, public de quel âge, nombre, volontaire ou obligé, matériel à disposition) Qu'espérer tirer personnellement de l'intervention ?

L'imprimeur-éditeur Pipifax, à Zürich, avait ce critère de décision que je trouve parfait : accepter le travail s'il y a au moins deux réponses positives à ces trois questions : Les gens (commanditaires, équipe ou public) sont-ils sympathiques ? Est-ce que c'est bien payé ? Est-ce que c'est intéressant ?

Le « cadre » d'une intervention est important. Il peut s'imposer dans une institution qui a des règles bien établies mais il est parfois nécessaire de devoir le poser en amont ou en début d'atelier : rôles de l'intervenant, de l'enseignant ou d'un autre co-animateur, règles des prises de parole, disposition de la salle (chaises, tables à bouger)...

Le public comme le commanditaire peuvent être très attachés à certains termes, certaines expressions, qu'il peut être nécessaire de bien définir ensemble pour être certains de tous parler de la même chose.

L'intervention a souvent besoin d'être adaptée au cours de son déroulement, en fonction de la dynamique du groupe, des contenus évoqués et des savoir-être mobilisés. Il y a des techniques d'animations reconnues dont on pourra tirer partie.

Un rapide bilan permet d'évaluer si les objectifs prévus ont été atteints pour l'établissement commanditaire, le public et soi-même, si l'expérience a été positive et facile à vivre ou pas, et s'il y a besoin d'approfondir ses connaissances en terme d'animation d'atelier.

Savoir-être

Le savoir-être de transmission est plus facile pour certains mais il peut aussi s'apprendre simplement (du moment qu'on le souhaite) via des exercices d'écoute et des techniques de présentation incitant à la cohésion de groupe et d'animation de séances (voir du côté des démarches « d'éducation populaire »). Pour un public adulte, je commence en général un tour de table en demandant à chacun son prénom, sa « culture » (tout ce que cette personne a envie d'inclure dans ce mot), son environnement (sujet d'intérêt, soucis du moment, bain de langage) et son humeur (du jour ou de la semaine). Pour un public plus jeune (jusqu'aux jeunes adultes), demander à chacun de parler en quelques mots de la personne qui l'a le plus impressionné en bien et de celle qui l'a le plus dégoûté, déçu ou indigné est généralement un bon moyen de briser la glace. On retrouve à tous les coups les deux catégories fédératrices des mythomanes (surtout ceux de la fausse misère) et des gros hypocrites dans les personnes qui nous ont négativement marqués, ce qui permet d'obtenir un début de cohésion de groupe (en quelque sorte sur le dos des « méchants ») et d'introduire les notions d'universel, de particulier et de singulier pour la création de personnages.

Le savoir-être n'est jamais, ni définitivement ni quotidiennement, acquis. Les autres savoirs ou la réussite peuvent l'entraver. Lors d'un atelier, il va consister, de mon point de vue, à :

- Pouvoir expliquer les objectifs ou les attentes.
- Éviter l'ascendance (ne pas parler de haut).
- Trouver des moyens de relier la théorie et la pratique (ce qui peut simplement se faire en donnant souvent des exemples précis).
- Animer plus que « former ».
- Savoir adapter ce qu'on avait prévu à ce qui se passe.
- Avoir un minimum envie d'apprendre de cette expérience, de parler de soi, de rencontrer un groupe de personnes.
- Être capable d'entendre une pensée collective, dont on cherche à faire la synthèse, pour en permettre l'appropriation immédiate. Il faudra parfois rappeler au groupe le parcours, le chemin collectif.

- Savoir remotiver ceux qui baissent les bras, catalyser les autres, installer une dynamique d'entraide.
- Savoir écouter et se nourrir de cette écoute.
- Être dans la bienveillance et la convivialité.
- Respecter, dans la mesure où elles ne nuisent pas au groupe, les individualités.

Remerciements

Je remercie sincèrement Johanna Shipper qui m'a invitée à intervenir durant plusieurs années à l'EESI, les quelques étudiants motivés et attachants que j'y ai rencontrés, l'agence régionale Alca, particulièrement Myrthis Flambeaux, et l'équipe du studio 13/16 du Centre Pompidou. Je remercie aussi très chaleureusement Howard Gutowitz pour sa relecture de la version en anglais.

Sources bibliographiques

(qui ne sont en rien des conseils de lecture)

Pour une théorie plus développée des processus cognitifs associés à la lecture du récit de fiction :
Judith Duchan, Gail Bruder, Lynne Hewitt, *Deixis in Narrative. A Cognitive Science Perspective*, Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

Ouvrages lus ou partiellement consultés, par ordre alphabétique :

- Nicole Aubert, *Le culte de l'urgence*, Flammarion, 2003.
Mikhaïl Bakhtine, *La poétique de Dostoïevski*, 1929, Seuil 1970.
Raphaël Baroni, *La tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, Seuil, 2007.
Charles Beaudelaire, *L'essence du rire*, 1857, (<http://editions-sillage.fr/wp-content/uploads/2016/10/ baudelaire-essencedurire.pdf>).
Ulrick Beck, *La société du risque*, Aubier, 1986.
Marx Beerbohm, *And Even Now*, 1956, (<http://www.gutenberg.org/files/1956/1956-h/1956-h.htm>).
Maurice Blanchot, *Le livre à venir*, Gallimard, 1959.
Jean-Philippe Bouilloud, *Du monde de la parole au règne du visible*, dans *Les tyrannies de la visibilité*, Erès, 2011.
Guillemette Bolens, *L'humour et le savoir des corps*, PUR, 2016.
Bompiani-Laffont, *Dictionnaire des personnages*, Robert Laffont, 1960.
Pierre Bourdieu, *L'illusion biographique*, Actes de la recherche en sciences sociales, 1986.
Claude Bremond, *La logique du récit*, Seuil, 1973.
Jerome Bruner, *Pourquoi nous racontons-nous des histoires ?* éd. Retz, 2002.
Judith Butler, *La vie psychique du pouvoir*, Léo Scheer, 1997.
Judith Butler, *Le récit de soi*, PUF, 2007.
Italo Calvino, *Leçons américaines*. Gallimard, 1989.
Cornélius Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Seuil, 1975.
Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria*, 1817, Gallimard, 2013.
Dominique Combe, *Poésie et récit : une rhétorique des genres*, José Corti, 1989.
Gilles Deleuze, *Dialogues avec Claire Parne*, Flammarion, 1977.
Claude Dubar, *La crise des identités, interprétation d'une mutation*, PUF, 2000.
Annick Dubied, *Les dits et les scènes du fait divers*, Librairie Droz,
Jacques Dürrenmatt, *Bande dessinée et littérature*, Garnier, 2013.

Umberto Eco, *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*, Grasset, 1996.

Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Michel Foucault, *Subjectivité et vérité*, dans *Dits et Écrits IV*, Gallimard, 1981.

Chris Fowler, *The Archeology of Personhood*, Routledge, 2004.

Chris Fowler, article *Personne/Personhood* du *Dictionnaire des concepts nomades en sciences humaines*, tome 2, Métailié, 2016.

Sigmund Freud, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, 1905.

Robert Fulford, *L'instinct du récit (The Triumph of Narrative)*, 1999) Bellarmin, 2001.

Vincent de Gaulejac, *Qui est « je » ?*, Seuil, 2009.

André Gardies, *Le récit filmique*, Hachette, 1993.

Michaël Gazzaniga, *Selecting For Mind*, Nature's Mind, Penguin Books, 1994.

Michael Gazzaniga, *Tales from Both Sides of the Brain. A Life in Neuroscience*, Ecco/Harper Collins, 2015.

Gérard Genette, *Figures II*, Seuil, 1969.

Gérard Genette, *Figures III*, Seuil, 1972.

Gérard Genette, *Palimpsestes*, Seuil, 1982.

Gérard Genette, *Nouveau discours du récit*, Seuil, 1984.

Nelson Goodman, *Faits, fictions et prédictions*, Minuit, 1985.

Jonathan Gottschall, *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*, Mariner, 2012.

Isabelle Graitson, Elisabeth Neuforge, *L'intervention narrative en travail social*, L'Harmattan, 2008.

Algirdas Julien Greimas, *Sémantique structurale : recherche et méthode*, Larousse, 1966.

Thierry Hentsch, *Raconter et mourir : aux sources narratives de l'imaginaire occidental*, 2002

Alfred Hitchcock & François Truffaut, *Hitchcock/Truffaut*, Gallimard, 1966.

Nancy Huston, *L'espèce fabulatrice*, Actes sud, 2008.

Henry James, *Le motif dans le tapis (The Figure in the Carpet)*, 1896 : <http://www.gutenberg.org/files/645/645-h/645-h.htm>

Taibi Kalher, *Manager en personne*, Interéditions, 1989.

Julia Kristeva, *Sèméiôtikè. Recherches pour une sémanalyse*, Seuil, 1969.

Françoise Lavocat, *La fabrique du personnage*, colloque, Honoré Champion éd., 2007

Françoise Lavocat, *Fait et fiction : Pour une frontière*, Seuil, 2016.

Ursula Le Guin, *Conduire sa barque*, Antigone 14, 2018 (édition originale américaine 1998).

Claude Lévi-Strauss, *La structure et la forme, Réflexions sur un ouvrage de Vladimir Propp*, dans *Anthropologie structurale II*, Plon, 1973.

Claude Lévi-Strauss, *L'identité*, séminaire interdisciplinaire du Collège de France, Grasset, 1975.

Ken Loach, *Défier le récit des puissants*, Indigène éditions, 2014.

Marielle Macé, *Façons de lire, manières d'être*, Gallimard, 2011.

Robert McKee, *Story*, ReganBooks, 1997.

Alfonso Mendiola, *Narratio, Récit*, dans *Dictionnaire des concepts nomades en sciences humaines*, Métailié, 2010.

Henri Meschonnic, *Critique du rythme. Anthropologie historique du langage*, 1982.

Michel de Montaigne, *Essais III*, 1580.

Sylvie Patron, *Le narrateur, un problème de théorie narrative*, éditions Lambert-Lucas, 2016.

Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Seuil, 1988.

Octavio Paz, *Le rythme*, dans *L'arc et la lyre*, Paris, Gallimard, 1993.

Benoît Peeters, *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*, Casterman, 1998.

Pierre Péju, *Éloge du récit*, L'archipel des contes, Aubier, 1989.

Melanie Anne Phillips et Chris Huntley, *Dramatica: A New Theory of Story*, Screenplay Systems Incorporated, 1996.

Georges Polti, *Les 36 situations dramatiques*, Mercure de France, 1895.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Seuil, traduit en 1965.

Henri Quéré, *Récit, fictions, écritures*, Presses universitaires de France, 1994.

Paul Ricœur, *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*, Seuil, 1983.

Paul Ricœur, *Temps et récits III : Le temps raconté*, Seuil, 1985.
 Gianni Rodari, *Grammaire de l'imagination*, Rue du Monde, 1997 (édition originale italienne 1973)
 Carl Rogers, *On Becoming a Person*, 1961.
 Salman Rushdie, *Patries imaginaires*, Christian Bourgois, 1993.
 Christian Salmon, *Storytelling*, La Découverte, 2007.
 Richard Sennet, *The Corrosion of Character*, Albin Michel, 2000.
 Blake Snyder, *Save the Cat!*, Michael Wiese productions, 2005.
 Mickael Tomasello, *Aux origines de la cognition humaine*, Éditions Retz, 2004.
 Lewis Trondheim et Sergio García, *Bande dessinée, apprendre et comprendre*, Delcourt, 2006.
 John Truby, *Anatomie du scénario (The Anatomy of Story, 2007)*, Nouveau Monde Editions, 2010.
 Anne Vincent-Buffault, *Visibilité des sentiments et des émotions : les variations de l'impudeur*, dans *Les tyrannies de la visibilité*, Erès, 2011.
 Christopher Vogler, *Guide du scénariste (The Writer's Journey)*, 1992, Dixit 2002.
 Kendall Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990.
 Virginia Woolf, *L'écrivain et la vie*, Rivage, 2008 & *Une pièce bien à soi (A Room of One's Own, 1929)*, Rivage, 2011.
 Lisa Zunshine, *Why We Read Fiction. Theory of Mind and the Novel*, Ohio State Univ. Press, 2006.

Articles et autres ressources en ligne :

Jean-Michel Adam. *Une alternative au "tout narratif" : les gradients de narrativité*, 1997 (<http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/1421/1271>)

Jan Baetens, *Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites*, Cahiers de Narratologie, 2009 (<https://doi.org/10.4000/narratologie.974>)

Master-class de Thomas Bidegain à l'ESRA, 2010 : <http://www.dailymotion.com/video/xdin9i>

Chroniques de Thomas Bidegain sur France Inter <https://www.franceinter.fr/emissions/la-chronique-de-thomas-bidegain>

Article de H-Paul Chevrier *Faut-il savoir lire pour écrire un scénario? Les guides de scénarisation* (<https://www.erudit.org/fr/revues/cb/2013-v31-n1-cb0383/68165ac.pdf>)

Ivy Daure, *Récit et recherche auprès de familles multiculturelles : de la narration à la transmission*, dans *Les cahiers internationaux de psychologie sociale*, 2013.

Cours d'Antoine Compagnon, *Théorie de la littérature : la notion de genre*, Université Paris IV (<https://www.fabula.org/compagnon/genre.php-Sorbonne>) 2001.

Interview d'Olivier Henriot (Ubisoft) (https://www.cnc.fr/jeu-video/actualites/comment-travaille-un-scenariste-de-jeux-video_1123208)

Entretiens d'Alfred Hitchcock et François Truffaut, fichiers audio. (<http://trombonheur.free.fr/Hitchcock-Truffaut/>)

Article de Françoise Lavocat, *Du récit au « storytelling » : enjeux pour la fiction*, 2010. (<https://periodicals.narr.de/index.php/Lendemains/article/download/441/422>)

Thèse de doctorat de Philippe Marion, *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, 1993.

Article d'Elinor Ochs (traduit par Charles-Henry Morling) sur les récits d'expérience personnelle, 2004 (<https://journals.openedition.org/semen/9865>)

Article de Fabrice Pliskin sur une conférence de Robert McKee, 2012.

<https://bibliobs.nouvelobs.com/de-l-ecrit-a-l-ecran/20121218.OBS2878/robert-mckee-le-gourou-du-scenario-livre-ses-recettes.html>)

Travaux d'Anthony Rageul à propos de la bande dessinée numérique.
(<http://www.anthonyrageul.net/recherche/>)

Marie-Laure Ryan, *Jeux narratifs, fictions ludiques*, 2007.
(<https://www.erudit.org/fr/revues/im/2007-n9-im1814828/1005527ar.pdf>)

PDF de Bernard Trémège, *Le livre du scénario*, années 90.
(http://lsomlefilm.free.fr/LE%20LIVRE%20DU%20SCENARIO/Livre_du_Scenario.pdf)

Anne Tomiche, *Histoire de répétition* dans *La littérature dépliée : Reprise, répétition, réécriture*, Presses universitaires de Rennes, 2008. (<http://books.openedition.org/pur/35004>)

S. S Van Dine, *Twenty Rules for Writing Detective Novels*, in *American Magazine*, 1928,
(traduction : <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2006-n141-qf1180056/50235ac.pdf>)

Virginie Vinel, *Genre et travail biographique au grand âge*, dans la revue *Sociologies*, 2012.

Deux listes de films à voir : celle proposée en 2010 aux étudiants de la Femis par Alain Bergala
(source : https://www.senscritique.com/liste/Les_208_films_qu_il_faut_avoir_vus/14250)
et celle du National Film Registry américain : https://en.wikipedia.org/wiki/National_Film_Registry

Une expérience d'écriture collaborative en ligne :
<https://torontopubliclibrary.typepad.com/programming/toronto-writes-a-book.html>

Différents auteurs ayant tenté de penser la narrativité :
<http://penserlanarrativite.net/documentation/bibliographie>

Discussions Storytank entre quelques scénaristes et chercheurs européens qui réinventent un peu la
roue : <https://www.youtube.com/channel/UCuLqLVKE11vANNatunE2ZKQ>

Chaîne d'interviews et de débats de scénaristes de l'audiovisuel français :
<https://www.youtube.com/@laguildefrancaisedescenar391>

<http://www.popuplady.com/>

<http://penserlanarrativite.net/>

<https://narrativesculptures.wordpress.com/category/narration-et-mathematiques-lutilisation-des-graphes-au-cinema-et-dans-la-bande-dessinee-chapitre-4/>

<http://www.signosemio.com/>

Collecte de données sur les variations culturelles des planches de bandes dessinées:
<https://www.visuallanguagelab.com/tintin>

https://philo-lettres.fr/old/litterature_francaise/tableau_recapitulatif_des_figure.htm

Un logiciel d'écriture qui semble assez plébiscité (45 euros pour les étudiants) :
<https://www.literatureandlatte.com/scrivener/overview>

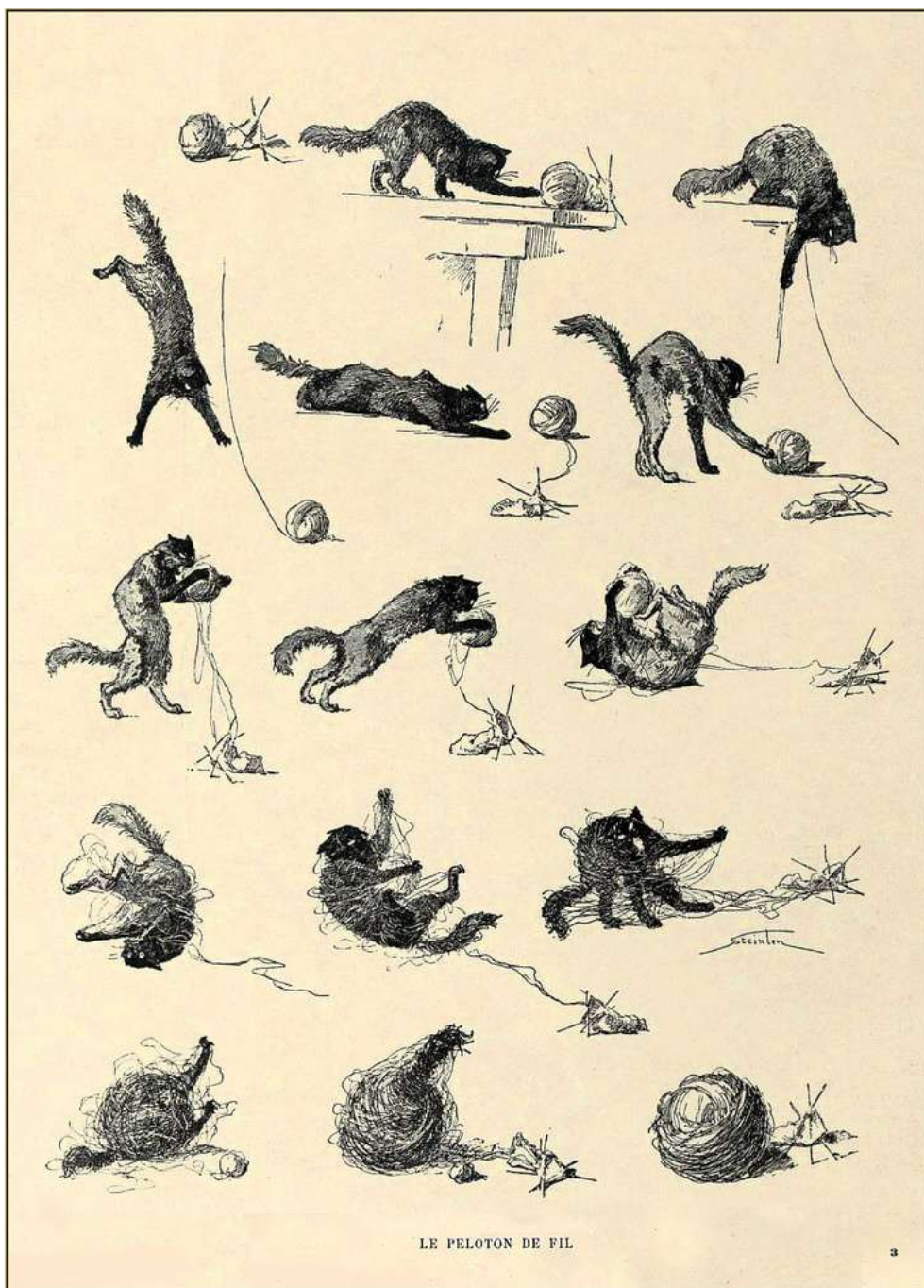
Multi-lingual lexicon on the theme of cinematographic and audiovisual techniques :
<https://www.lecinedico.com/>

Citations graphiques

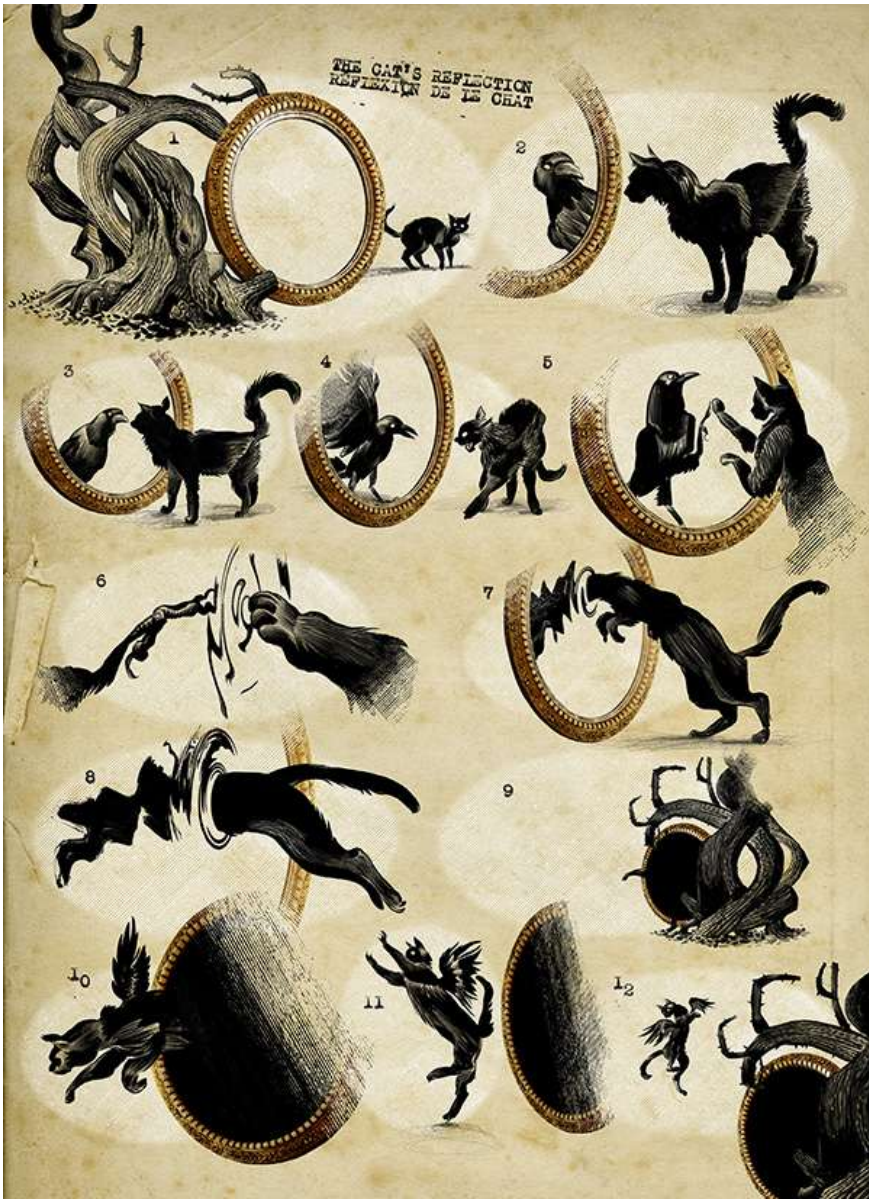
Je me permets de reproduire ici quelques exemples, trouvés dans mes lectures, pour illustrer des choix pertinents de découpage, de représentation, d'effets qui peuvent être utiles à montrer dans le cadre d'une intervention ou d'un atelier.

Pour toutes les trouvailles dessinées du XIX^e siècle, l'excellent site d'Antoine Sausverd vous réglera : <http://www.topfferiana.fr/images/>

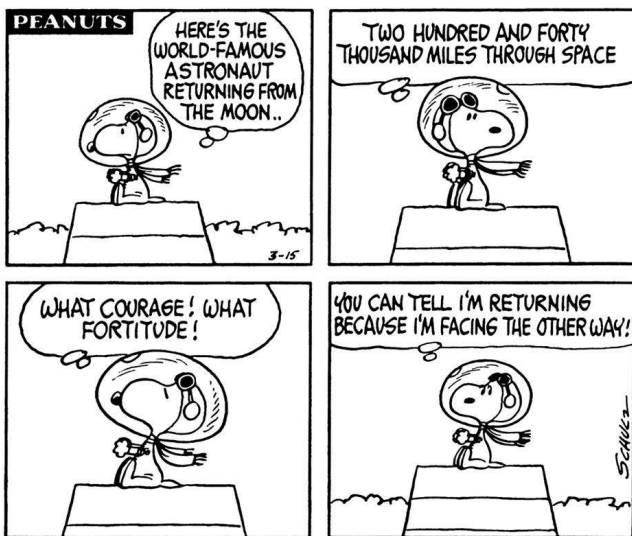
J'y ajoute deux planches de Theophile Steinlen :



Une épanadiplose (fermeture du récit sur lui-même).



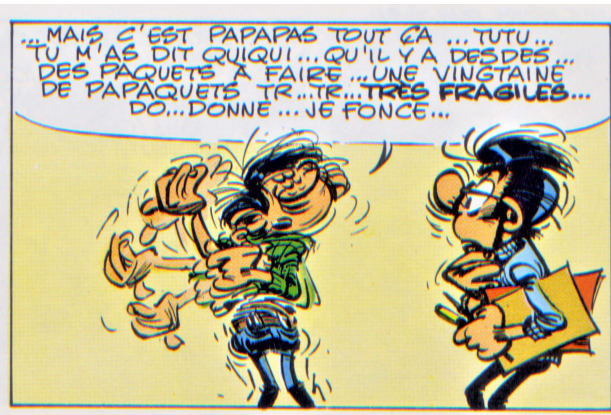
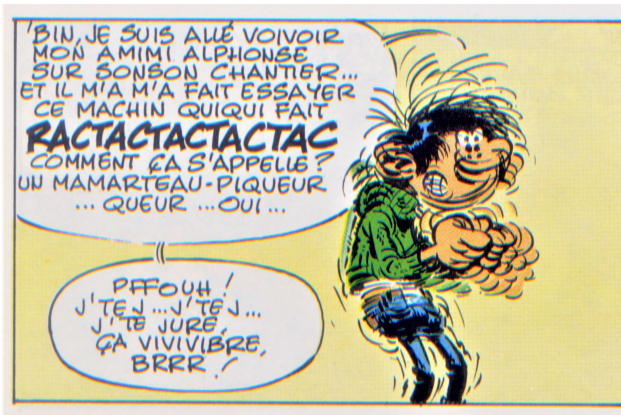
Une numérotation des dessins pour s'assurer du bon ordre de lecture.



Explication humoristique du sens donné à l'orientation des personnages en bande dessinée, par Charles Schulz (*Peanuts*).



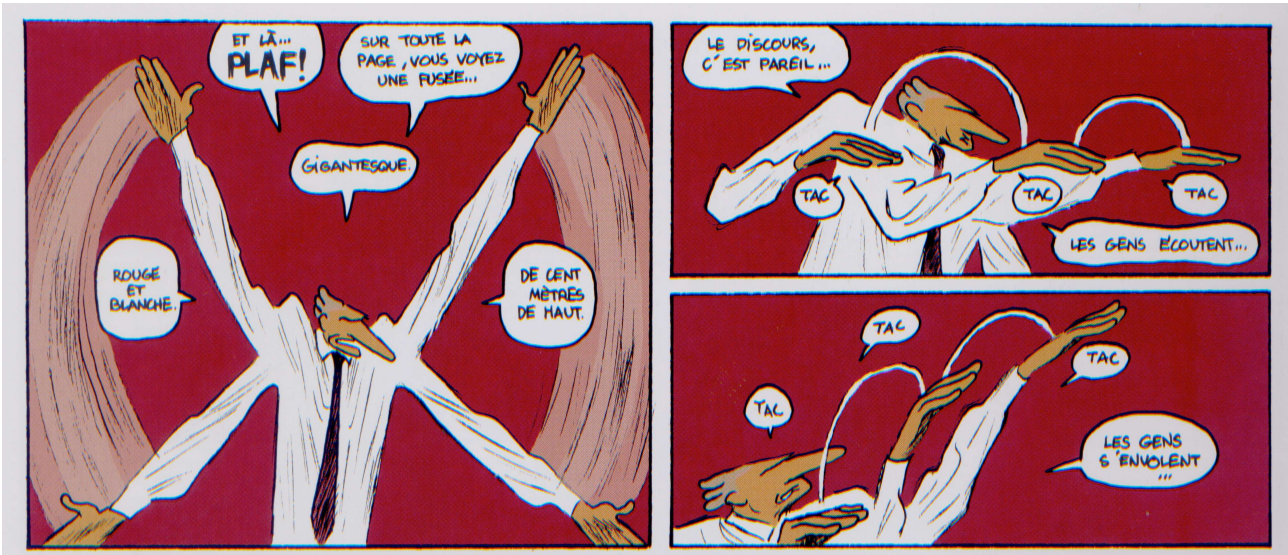
Lettrage graphique et "sonore" chez Franquin (Gaston).



Utilisations des effets graphiques de mouvement par Franquin (*Gaston*).

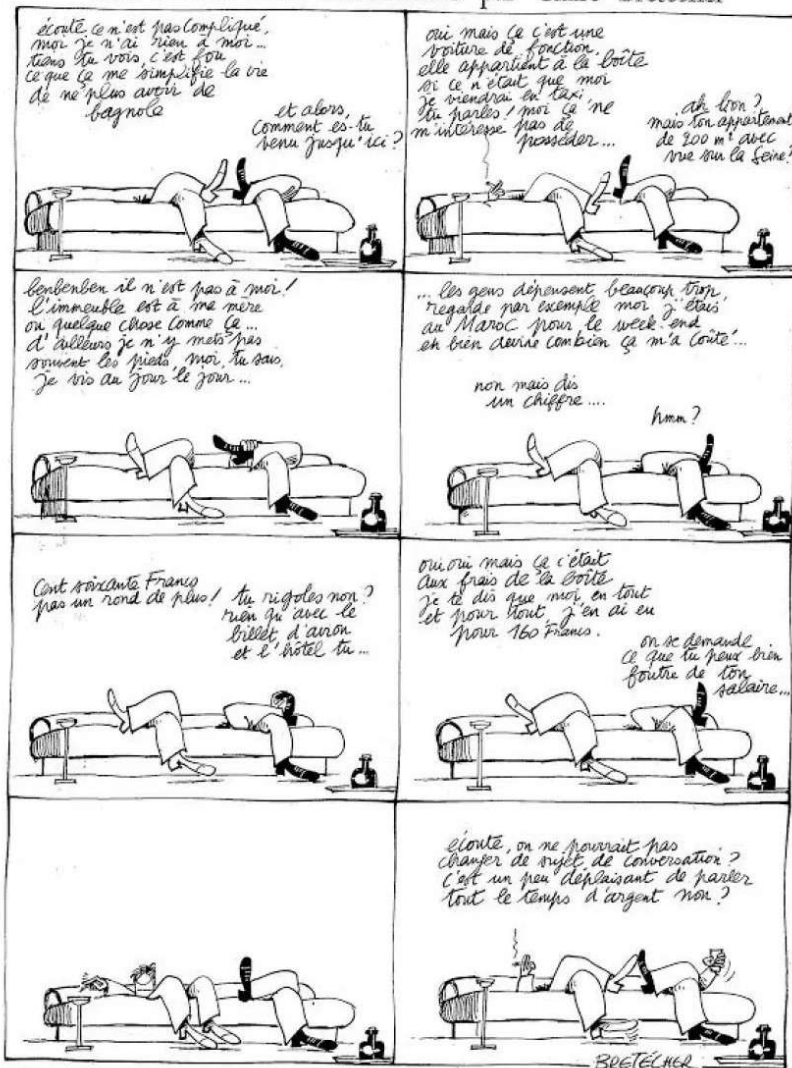


Et par Christophe Blain (*Quai d'Orsay*).

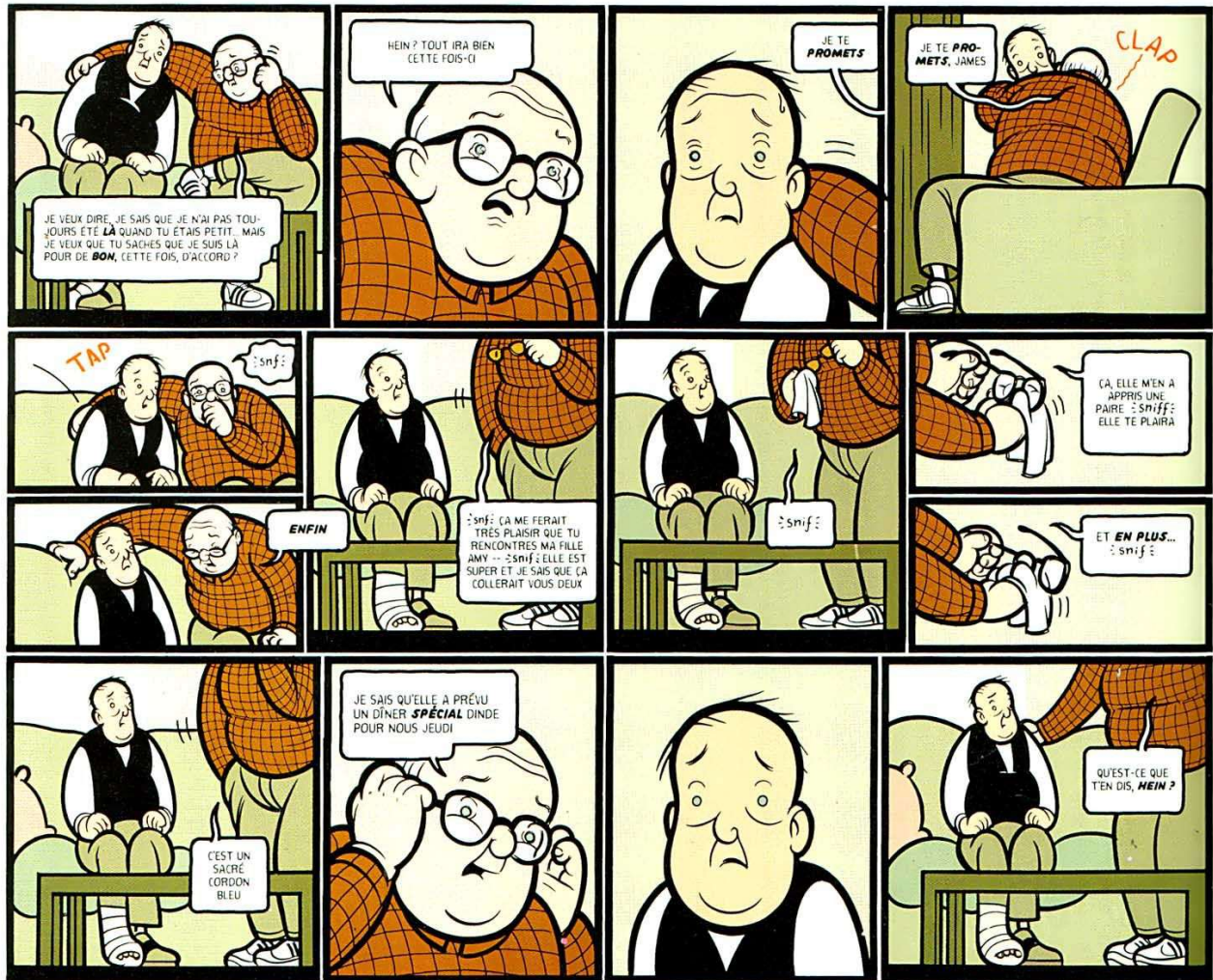


Par Blain encore (Quai d'Orsay).

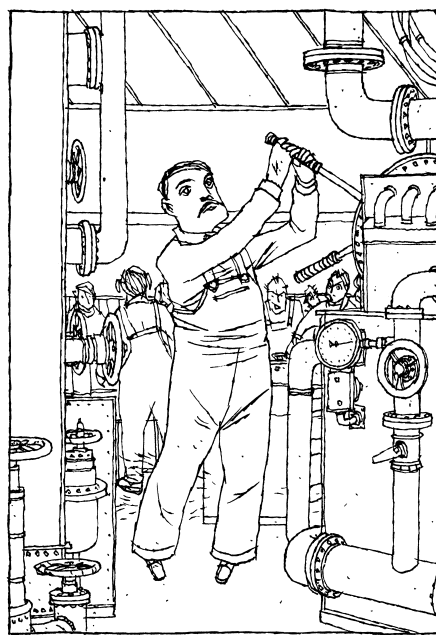
LA PAGE DES FRUSTRÉS par Claire Bretécher



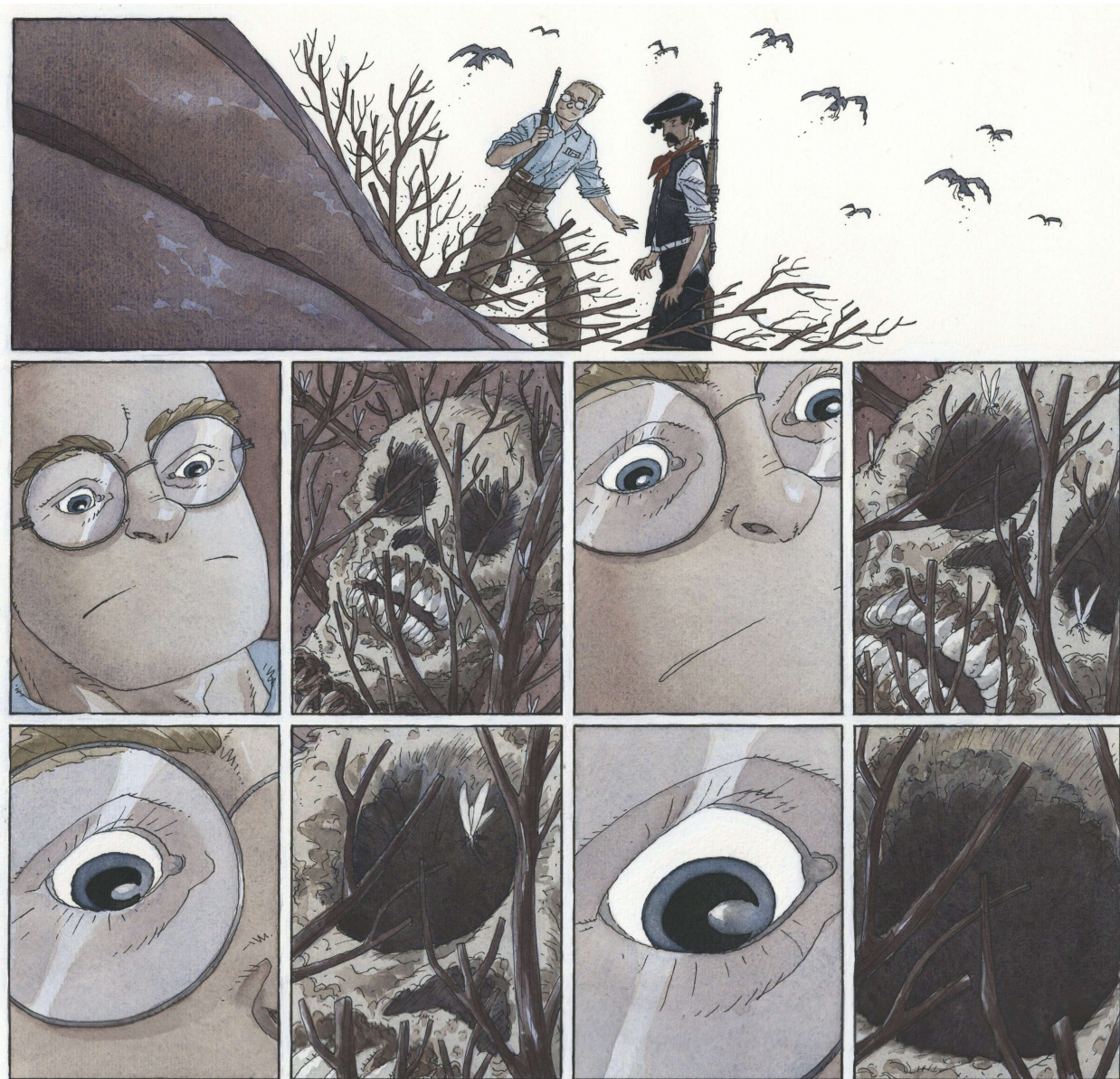
Cadrage "parlant" chez Bretécher (Les Frustrés).



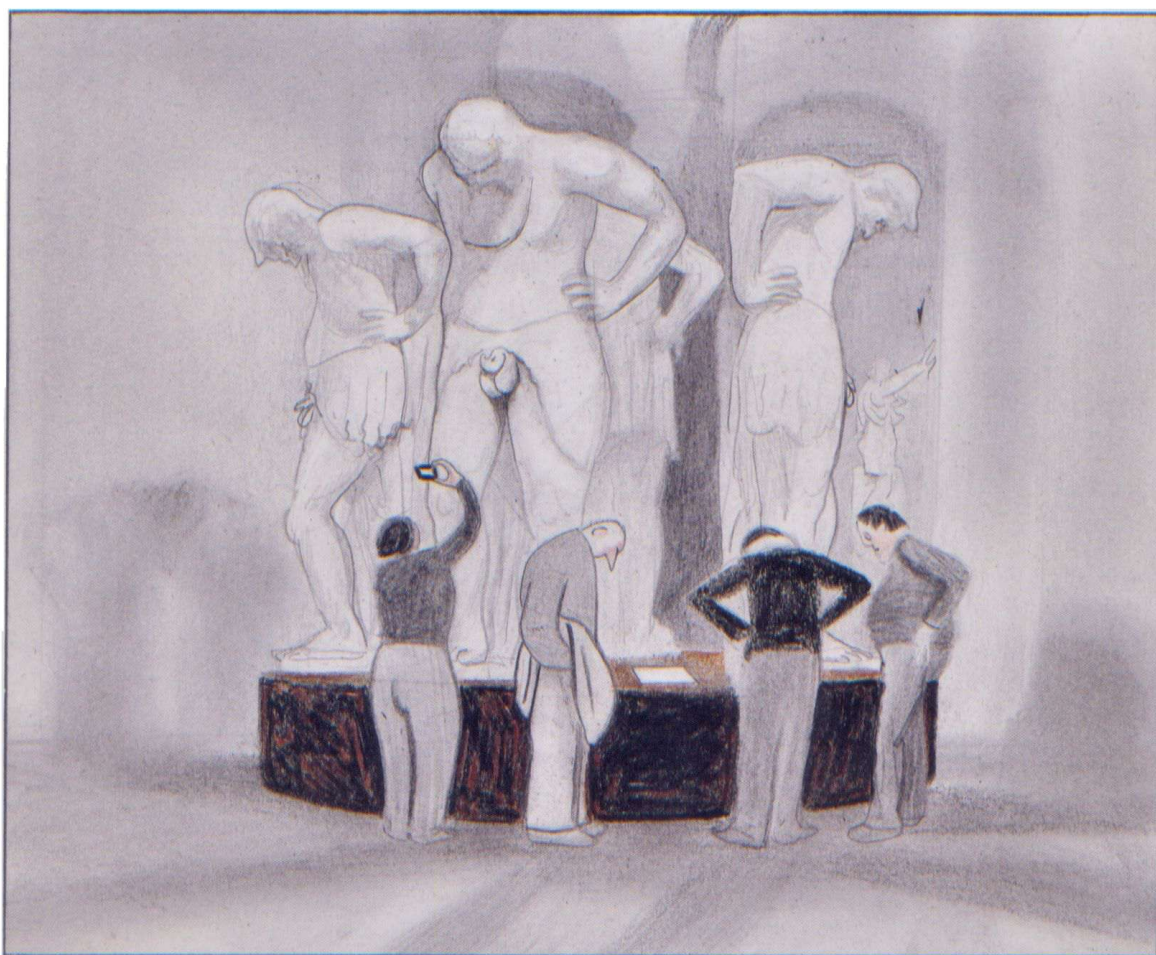
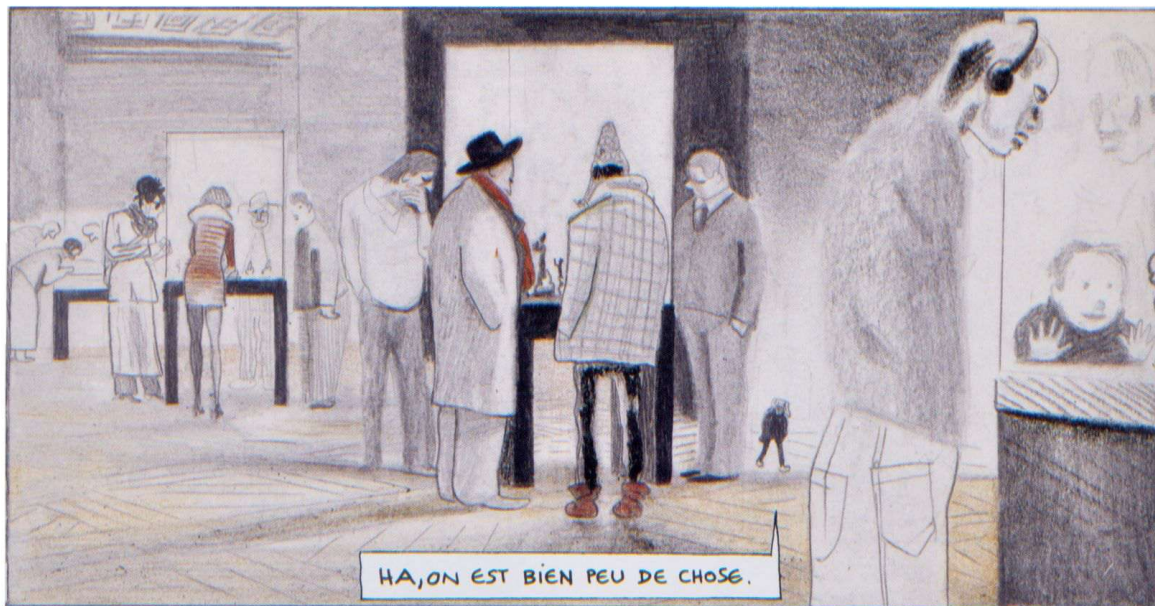
Parti-pris de cadrage et utilisation de gros plans participants au rythme narratif et au point de vue autant qu'à la minutieuse composition graphique chez Chris Ware (*Jimmy Corrigan*).



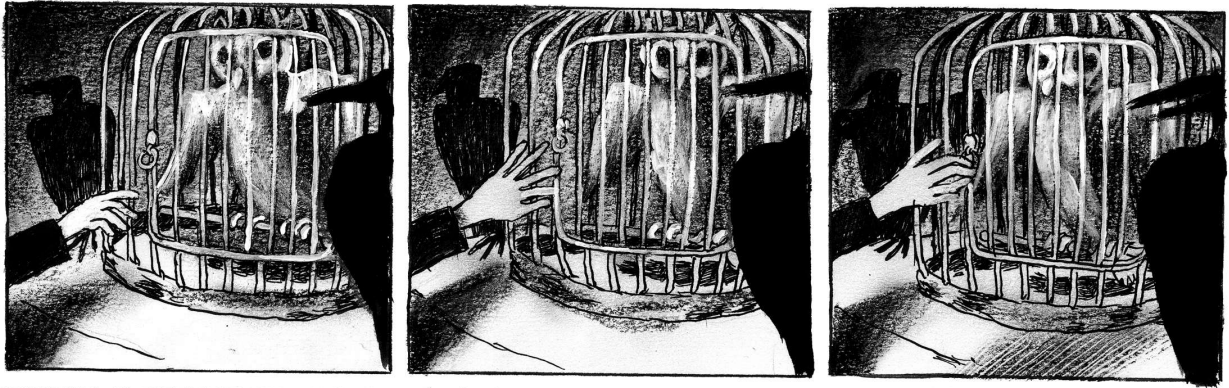
Effet de “comparaison” par répétition de la même attitude d’un personnage dans deux contextes socialement opposés, par François Ayroles (*Jean qui rit, Jean qui pleure*).



Effet de zoom “subjectif” avec champ contre-champ chez Andreas.



Effets de comparaison entre le narrateur, les visiteurs et les oeuvres en utilisant les similitudes d'attitudes et une différence d'échelle entre la représentation du narrateur et celle du lieu qu'il observe par David Prudhomme (*La traversée du Louvre*).



Effet symbolique par différence d'échelle de représentation chez Vincent Vanoli (*L'œil de la nuit*).



“Chemin de lecture” chez Vincent Vanoli (*Rocco et la toison*).



Mise en parallèle qui aère et contextualise l'échange des deux personnages tout en introduisant la scène suivante, par Piero Macola (*Les Nuisibles*).

Il fallait faire attention au poison ivy, au lierre empoisonné, savoir le reconnaître. C'est une plante qui ressemble au lierre, qui se traîne sur le sol et grimpe aux arbres. Si vous le touchez, il provoque une violente crise d'urticaire qui met plusieurs jours à guérir, avec des applications de bicarbonate de soude.



Des salamandres se promenaient dans ces parages. Des serpents à sonnette, aussi, en grand nombre.

ALAN, REVIENS MAINTENANT !

ON RENTRE !



Je n'ai jamais été mordu, mais j'ai une histoire intéressante où j'ai manqué de l'être.

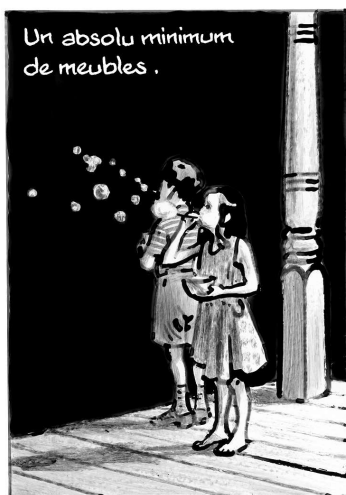
ALAN !



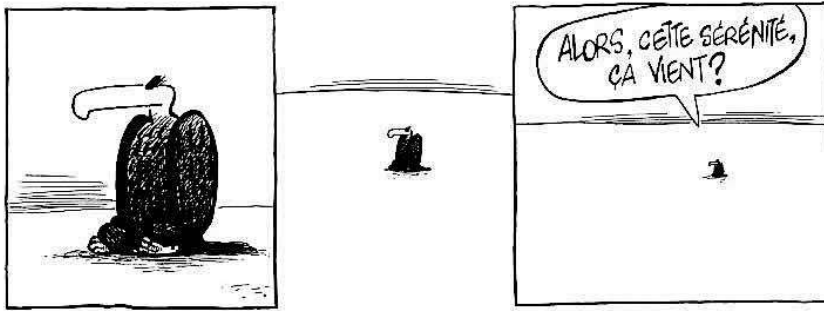
Je la raconterai plus tard.



Double fil narratif (en introduisant même un troisième) chez Emmanuel Guibert (*L'enfance d'Alan*).



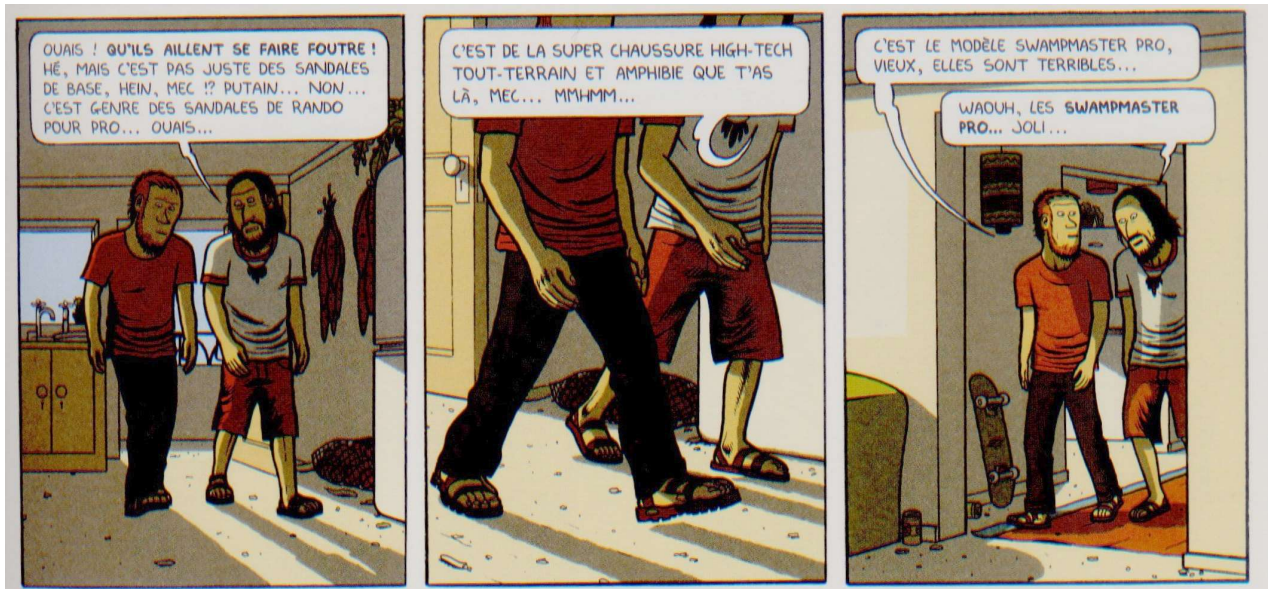
Complémentarité de point de vue apporté par l'image chez Emmanuel Guibert (*L'enfance d'Alan*).



Changement de focalisation par effet de zoom arrière, Got et Pétillon pour un strip du *Baron noir*.



Deux temps en un seul dessin par Claire Bretécher.



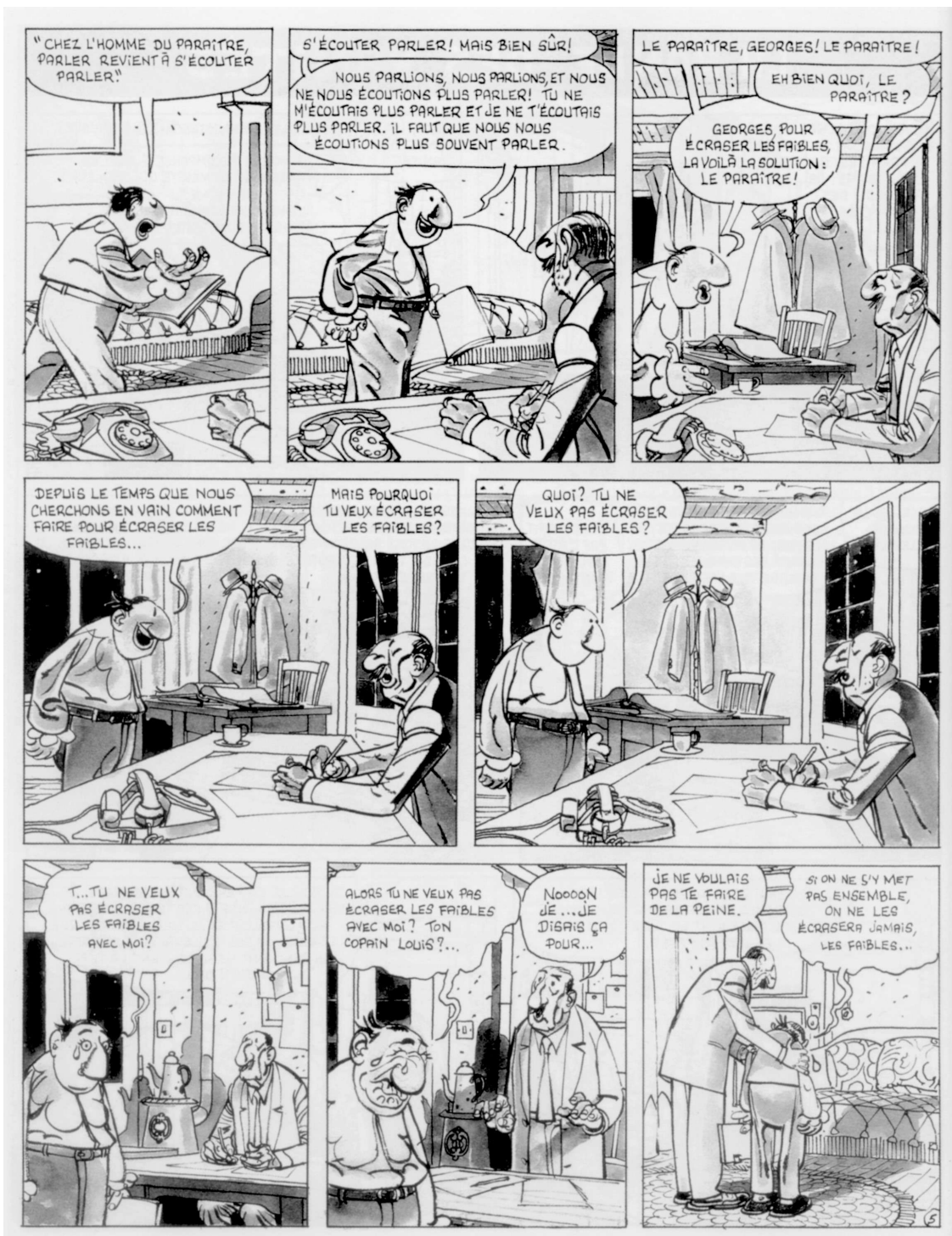
Astucieuse queue de bulle en crochet, par Joe Daly.



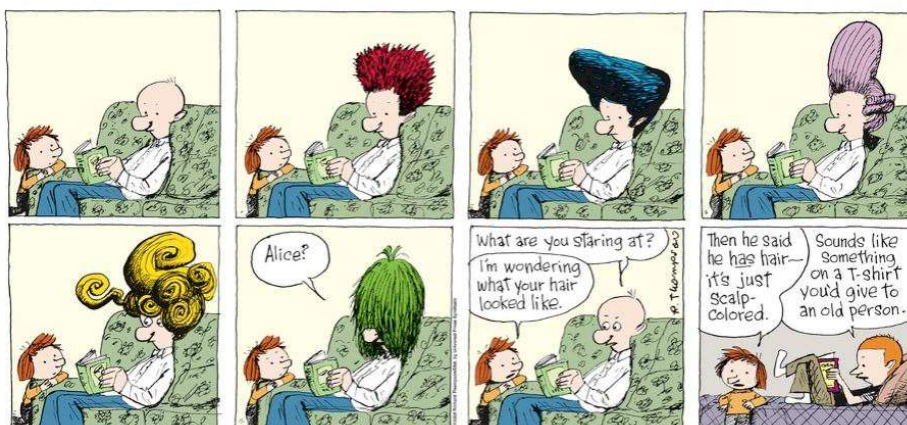
Humour de contraste (gloire internationale en cinémascope et tâche ménagère) chez Daniel Goossens.



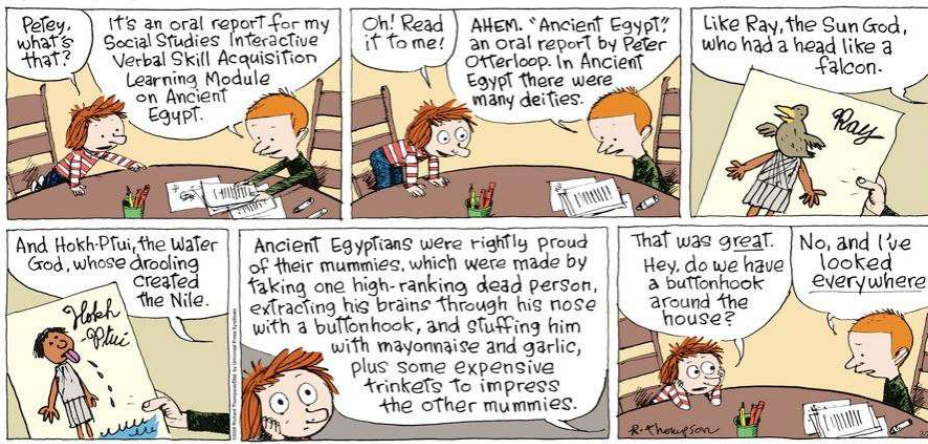
Contraste entre ressenti d'adolescent et d'enfant chez Richard Thompson



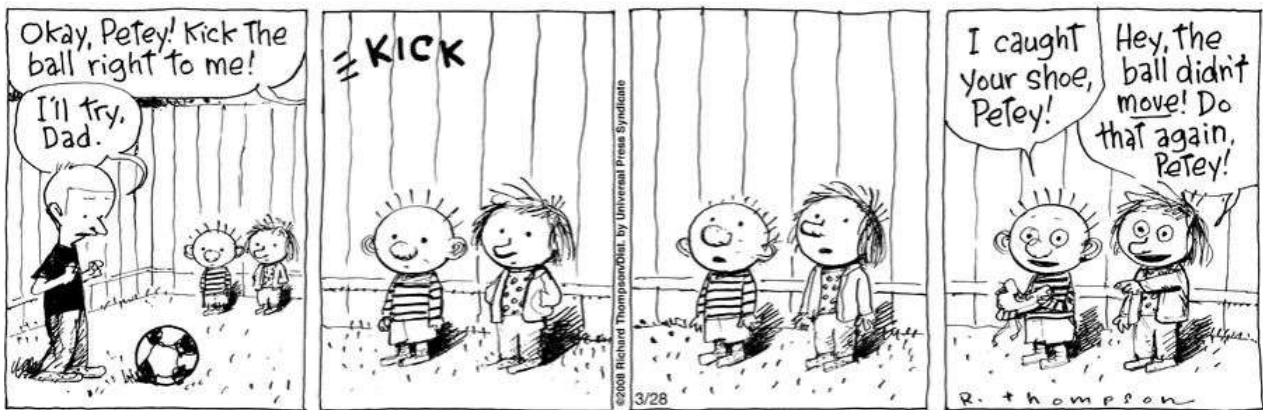
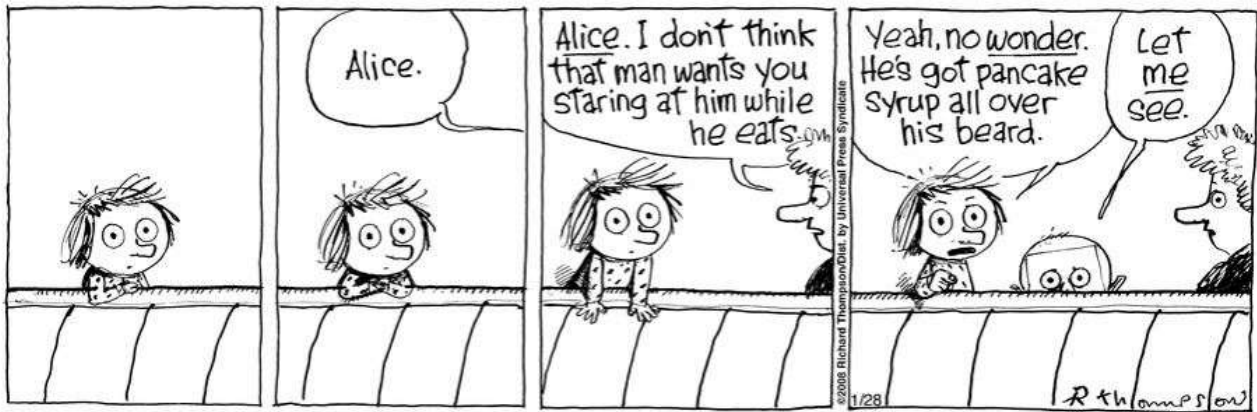
Enchaînement des émotions dans la mise en scène humoristique par Daniel Goossens.



Triple gag dont un visuel chez Richard Thompson.



Quadruple gag dont un visuel chez Richard Thompson.



Utilisations du hors-champ par Richard Thompson.



Et celui-là juste pour rigoler.



Vous vous souvenez de mon ami Pan?... Je vous en ai déjà parlé, je crois...



Apparemment, Pan, il y a longtemps de cela, aurait eu une liaison avec l'une des trois sœurs. Séléné.



Quand le temps des dieux toucha à sa fin, Pan mourut, et les deux amants n'eurent pas le temps de se dire adieu.



Alors voilà : nous devons trouver l'entrée des enfers et convaincre Hadès, le dieu du monde du Dessous, de libérer Pan pour quelques heures.

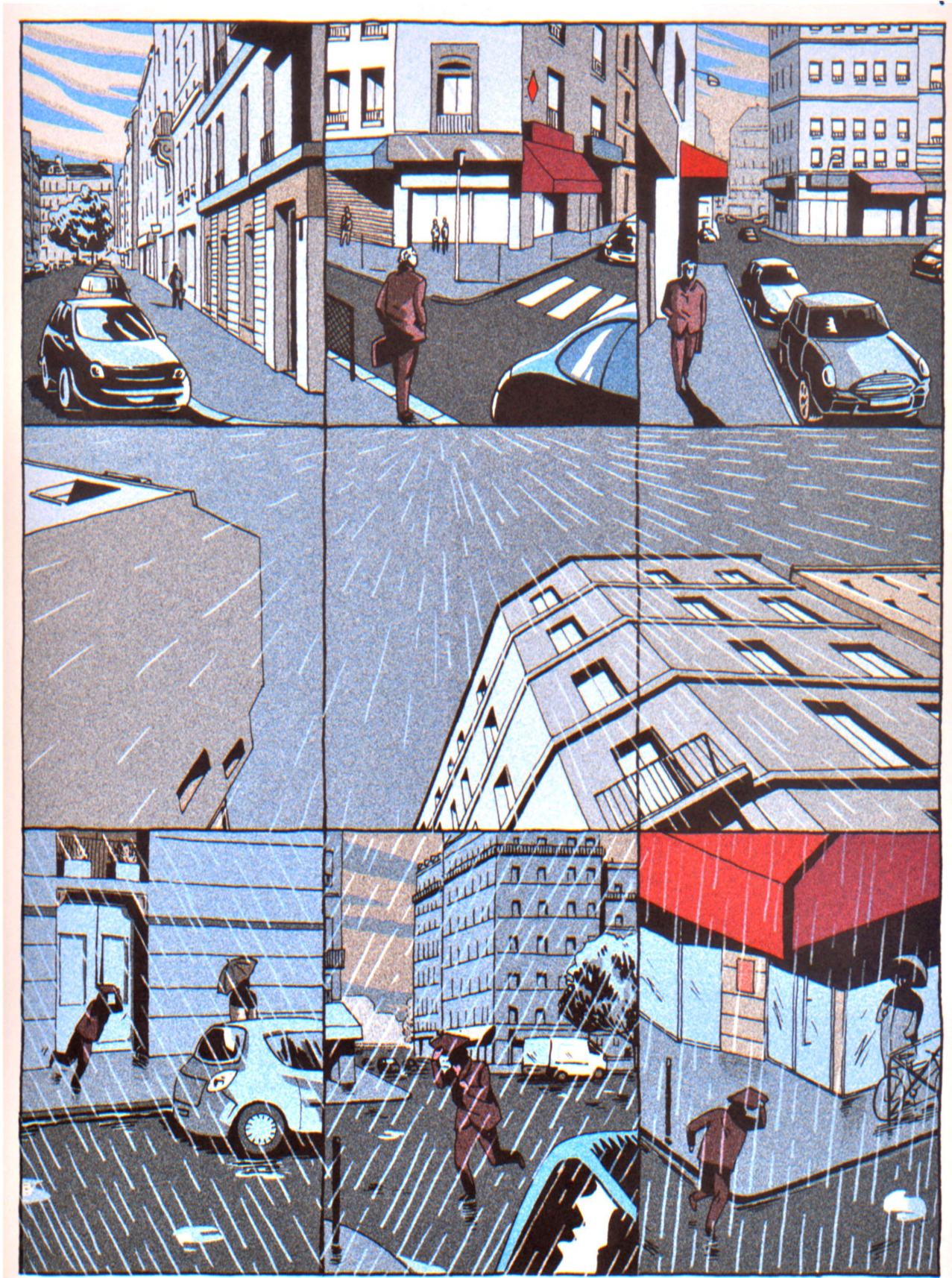


Dans une semaine, ce sera la pleine lune. Nous devons faire en sorte que Pan et Séléné puissent passer cette dernière nuit ensemble.



Cool.

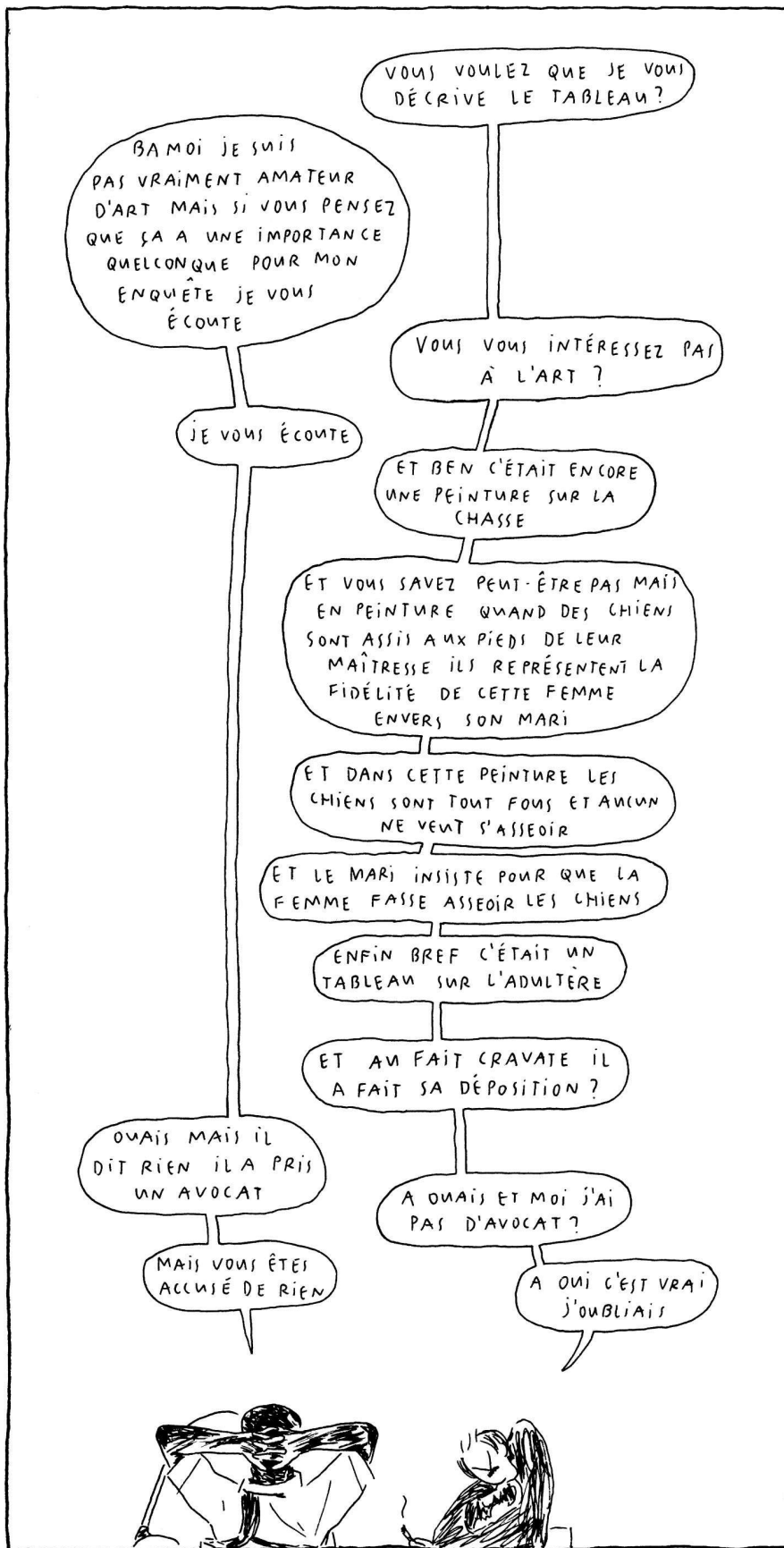
Récit dans le récit signifié par simple ajouts de queues de bulle à des cases, par Fabrizio Dori.



Insertion d'une vision subjective élégante permettant de s'identifier au personnage, par Lucas Harari.



Utilisation de couleurs pour différencier les interlocuteurs et leurs dialogues chez Brecht Evens (Panthère).



Case haute incorporant un échange dialogué assez long en peu de place, chez Ruppert & Mulot (*Le Tricheur*).

Il avait participé à tous les combats souterrains de la II^e et de la IV^e République.

La lutte contre le MNA et le FLN à Paris pendant la guerre d'Algérie. *



La traque des partisans de l'OAS à la fin de cette même guerre.

C'est une bombe posée devant la porte de son domicile qui l'avait défigure.

Dans les années 1970 il enquêtait sur les membres de la French Connection, du gang des Lyonnais ou des frères Zemmour.

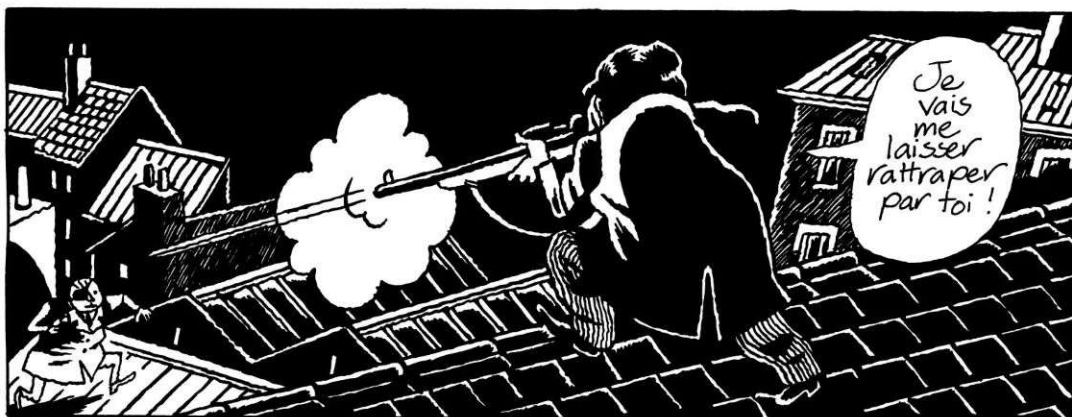
Mais il enquêtait aussi sur les mouvements d'extrême gauche et d'extrême droite.



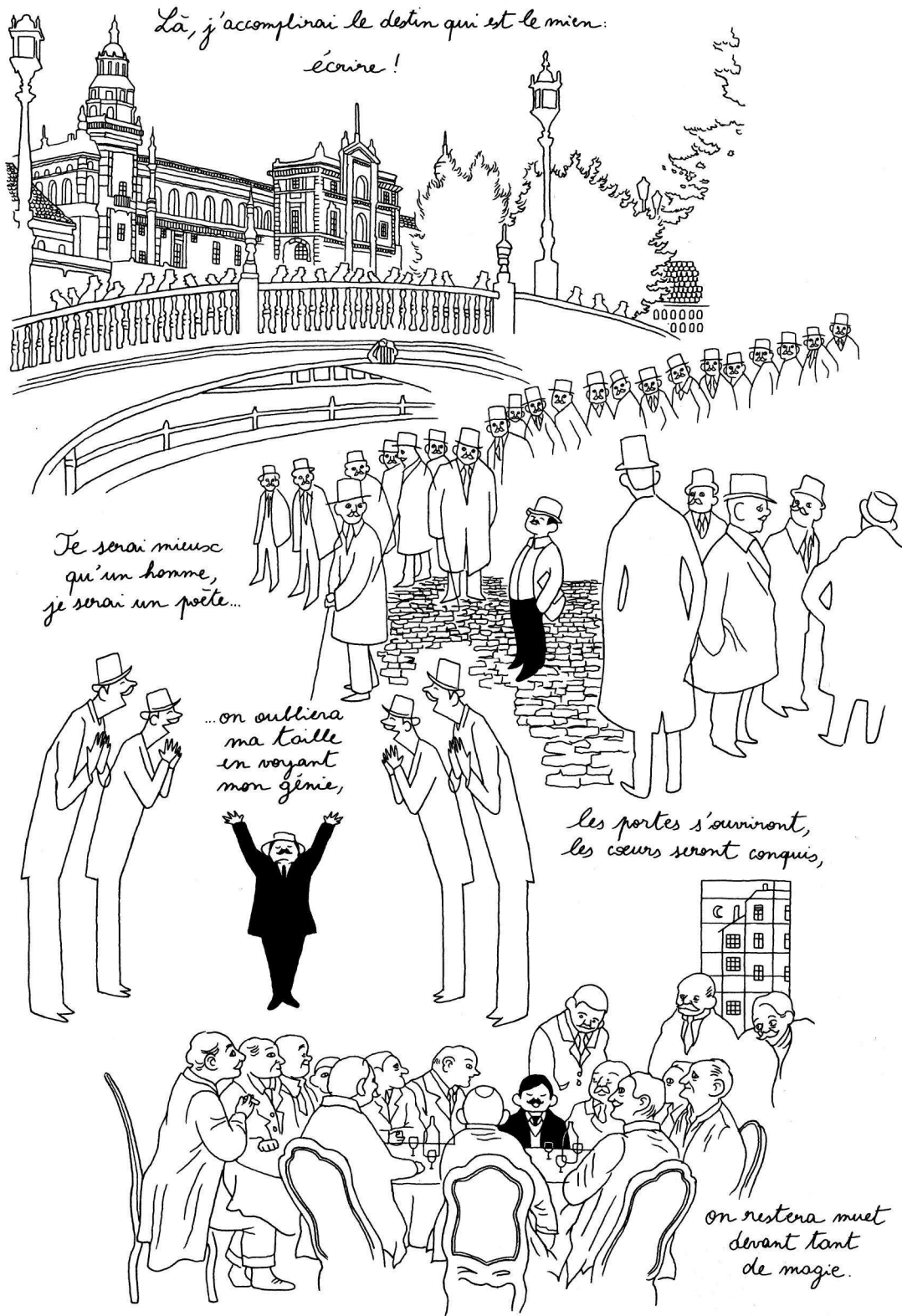
* MNA : Mouvement national algérien. FLN : Front de libération nationale. Ces deux factions indépendantistes se faisaient une guerre sanglante.

80

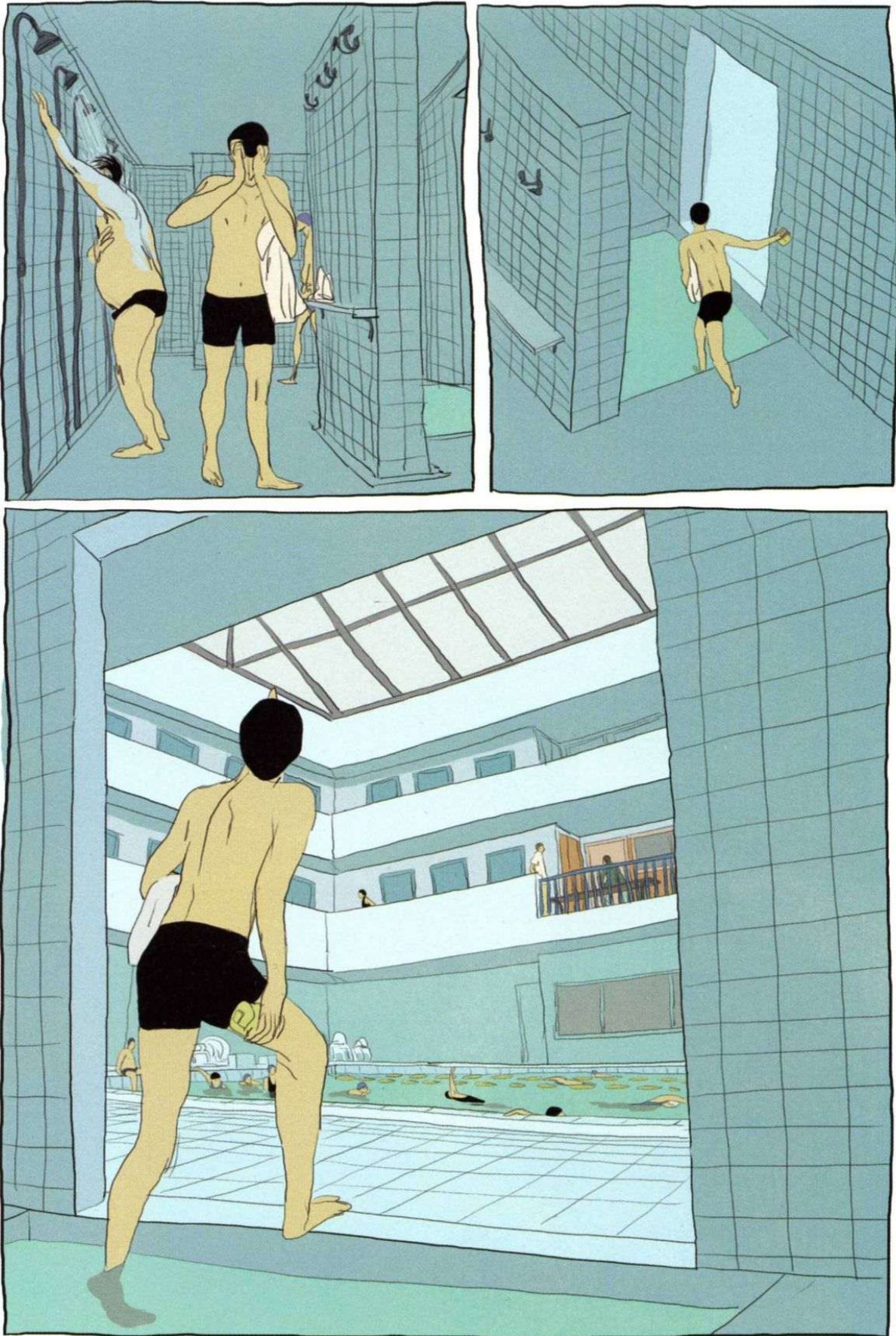
Composition permettant d'animer la répartition des informations importantes pour l'histoire, par David B (*Les Incidents de la nuit*).



Utilisation de lignes de composition et de trajectoires pour dynamiser une scène de tirs par David B (Les Incidents de la nuit).



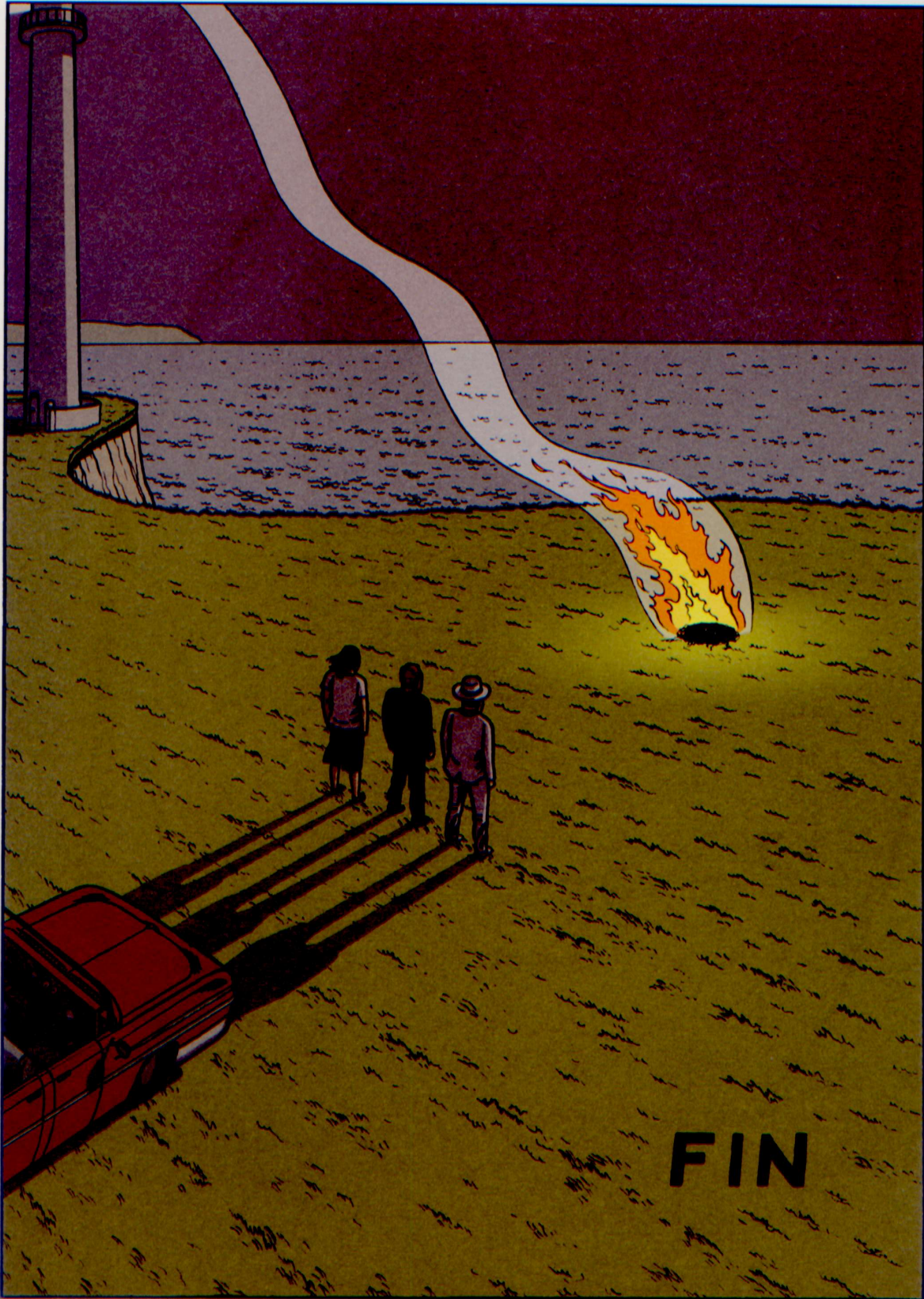
Imbrication graphique fluidifiant les moments visualisés, par Gabrielle Piquet (Arnold et Rose).



Mise en scène du quotidien participant au rythme lent et doux du récit, par Bastien Vivès (*Le Goût du chlore*).



Ambiance et ton du récit donnés par la succession très colorée des moments et mouvements en milieu aquatique, par Audrey Spiry (*En silence*).



Dernière case d'album pleine page, par Joe Daly.