

Scénario

INTRODUCTION

INTRIGUES / PERSONNAGES / EFFETS / PARAMÈTRES

Pourquoi faire tant d'histoires ?

Grand **débutant** ou grand **professionnel**, soyez les bienvenus dans ce nouveau volet de la collection **Story&Drama**, développée pour partager des **savoirs** scénaristiques, des **concepts** narratifs, des **outils** créatifs.

Les enjeux sont d'abord **pédagogiques** et **artistiques**. Il s'agit de vous permettre à vous **narrateurs** et **narratrices** de talent de vous approprier les moyens d'augmenter le niveau de **qualité** et de **diffusion** de vos **œuvres**, en étudiant la **théorie** et en analysant des **chefs-d'œuvres** pour y trouver des modèles et de l'inspiration.

Les enjeux sont ensuite **idéologiques** et **politiques**. Aucune **histoire** n'est innocente ; toute **histoire** s'engage, prend position, affirme des **valeurs**. Une grosse **blague** délivre un message profond qu'on pourrait traduire par : ce monde est lui-même une grosse **blague**, mieux vaut en rire. L'humour, selon Freud, est une arme psychique de défense contre la souffrance. Une **histoire pour enfants** dit qu'il vaut mieux écrire pour les enfants, qu'il y a plus d'espoir et d'innocence à s'adresser à eux qu'aux adultes. Une **histoire animalière** se distancie de nous-mêmes, souvent pour mieux nous y ramener. Une **histoire érotique** dit que le sexe, c'est bien. Tandis qu'une **satire érotique** dit que le sexe est ridicule. Dans des dizaines de **blockbusters**, les scénaristes d'Hollywood nous montrent des monstres de virilité armés jusqu'aux dents chargés de protéger le Président des États-Unis contre les méchants terroristes, qui eux, **raconteraient** une **histoire** d'oppression et de légitime-défense. La **narration** est question de **point de vue**, de **message**, d'**intention**. Et vous, quels sont les vôtres ? Et que comptez-vous en faire ?

Nous espérons donc qu'avec la collection **Story&Drama** vous apprendrez à **raconter** des **histoires** et que vous y trouverez un moyen d'exprimer votre **vision du monde**, de **partager** votre **expérience**, et de toucher un **public** aussi vaste que possible. Bonne chance !

Story&Drama

ISBN 978-2-36816-009-1

Tous droits réservés

pour tous pays

Copyright Story&Drama /

Ludovic Bablon 2013

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence
Creative Commons BY-NC-ND
Attribution – Pas d'Utilisation
Commerciale – Pas de Modification
3.0 non transposé.

Qu'est-ce que l'art narratif ?

Les outils de l'art narratif

L'art narratif est la théorie, l'analyse et la création de tout ce qui comporte un élément narratif en général.

En tant qu'**outil créatif et analytique**, l'art narratif utilise :

- **Des concepts** - comme "**intrigue**", "**personnage**", "**rôle actantiel**", "**système de valeurs**", "**but**", "**motivation**", "**genre**", "**émotion**", etc...
- **Des textes descriptifs** - résumés d'**intrigues**, portraits de **personnages**, descriptions de lignes d'action, listes de **thèmes**...
- **Des schémas** - comme le **schéma d'intrigue standard** ou le **jeu de personnages** présentés ci-après
- **Des méthodes** - passer d'un **personnage** à un **jeu de personnages**, boucher les trous d'une **intrigue**, construire un **montage d'intrigues**, poser les thèmes d'une histoire complexe...
- Et **des médias** - pour écrire, on utilise différents formats de **papier** et des **logiciels**, et parfois des médias visuels (story-board, diagrammes...)

Qui utilise l'art narratif ?

L'art narratif est cette compétence analytique et créative qu'ont les **raconteurs d'histoires**, quels que soient leur **art** et leur **média** : cinéma, livre, spectacle, musique, jeu, publicité, discours, action politique...

Tout **auteur** a commencé avec **des compétences rudimentaires**. Nous pouvons tous développer notre aptitude naturelle au **récit**. Rien ne garantit que nous serons des génies, mais un peu de travail sérieux assure que nos prochaines histoires auront franchi un seuil de qualité, au moins techniquement.

On progresse de 3 manières : par la théorie, par l'analyse, et par la pratique.

- Pour vous aider à apprendre les théories, concepts et outils de l'art narratif, nous avons développé les **TUTORIELS STORY&DRAMA** sur 3 niveaux.
- En complément, nous proposons des **ANALYSES** de chefs-d'œuvres dans plusieurs arts et genres majeurs.
- Si vous souhaitez recevoir une assistance à l'écriture de votre histoire, nous pouvons fournir des services personnalisés.

Pourquoi racontons-nous des histoires ?

Savoir raconter est une compétence que tous les humains possèdent. Pourquoi ? Probablement parce que les histoires sont une manière de stocker des informations sur l'existence et le monde, sur comment ils marchent, sur ce qu'on peut en faire, sur le sens qu'ils peuvent avoir. C'est une école de la vie où nous sommes confrontés à des milliers de situations imaginaires qui nous préparent à affronter la réalité.

Comme telles, les **histoires** charrient notre **vision du monde** et les **personnages** portent nos **valeurs** et exposent les **conflits** entre ces visions du monde et ces valeurs : qui gagnera, le bien ou le mal ?

Le récit a des conséquences

Une **histoire** n'est jamais neutre et son public n'est pas censé y rester indifférent. Au contraire, les **histoires** servent à agir dans le monde, à prendre connaissance, à prendre position, à passer aux actes.

Une **histoire** en effet délivre un **message** engagé et subjectif et a un **impact** sur son **public**.

Cet **impact** peut être par exemple :

- Une **action** (comme changer son comportement au volant après une campagne de sécurité routière)
- Une **conviction** (comme l'idée que les amours homosexuelles sont dignes de respect, ou pas)
- Une **émotion** (comme les divers sentiments qu'on nous fait vivre en nous racontant une histoire d'amour)

Imaginez que par exemple, vous êtes une femme mariée et soudain votre mari se décide à vos raconter toutes les aventures érotiques qu'il a eues cette année. Vous n'allez probablement pas écouter en souriant. Cette narration vous amènera à faire des choix.

Imaginez que vous êtes un journaliste d'investigation et que vous écrivez un article détaillé sur les jeunes années d'un ministre alors engagé dans l'action révolutionnaire violente. Votre histoire, si elle est vraie, provoquera la démission du ministre en question, et si elle est fausse, vous perdrez votre job et serez poursuivi en justice et condamné pour diffamation. De toute façon, une telle histoire aura des conséquences pratiques et psychologiques pour autrui ou pour vous.

Imaginez que vous êtes amoureux/se et que vous racontez des blagues à votre partenaire. Vous racontez ces blagues pour obtenir une réaction joyeuse et recevoir de l'affection en retour. Là encore, même une blague fait un effet concret. Si elle est appréciée, vous gagnez de l'amour. Si elle ne l'est pas, vous perdez de l'amour ou vous n'en gagnez pas.

L'intrigue

Définition

Un des principaux concepts de l'art narratif est, à l'évidence, **l'intrigue**.

Une **intrigue** raconte une série d'**actions** centrées sur un **personnage** (qui peut être humain ou non, individuel ou collectif...)

Une **histoire** se compose d'une ou plusieurs **intrigues**. Une blague est une **intrigue**, un film peut en raconter plusieurs dizaines, une série télé raconte souvent des centaines d'**intrigues**.

L'intrigue

Comment écrire une intrigue standard

On peut formaliser n'importe quelle **intrigue** en une frise chronologique en **3 "actes"** :

INTRIGUE		
ACTE I Introduction	ACTE II Développement	ACTE III Conclusion
Début...	...milieu...	...fin

Si nous détaillons, nous pouvons analyser toute **intrigue** comme ceci :

INTRIGUE									
ACTE I Introduction			ACTE II Développement				ACTE III Conclusion		
Exposition	Déclencheur + But	Question dramatique	Processus	Processus	Processus	Processus	Crise	Climax	Réponse Dramatique

Avantage : si nous savons formaliser **une** histoire comme ceci, alors nous savons en écrire **des dizaines**. Donc, nous sommes capables d'écrire **une histoire en 3, 5, 20 intrigues et plus** - sans nous perdre, sans abandonner au milieu de l'effort créatif.

Nos **intrigues** peuvent ensuite être organisées en **architectures narratives** (cf juste après).

Les propriétés du personnage

Une intrigue raconte ce qui arrive à un personnage principal

Il y a presque toujours au moins un **personnage** que nous pouvons suivre tout au long de l'**intrigue**. C'est le **personnage** principal.

Les **personnages** sont évidemment très importants, notre public va s'identifier à eux et le pouvoir de **fascination** de certains **personnages** est si grand que certains fans vont jusqu'à tout copier de leur **Héros** préféré...

Personnages dramatiques et non-dramatiques

Les **personnages** centraux, nécessaires, **dramatiques** (ex : un homme qui tente de séduire une femme dans un café) ont des **propriétés dramatiques** :

- **But** (et **sous-buts**)
- **Motivations**
- **Forces** et **faiblesses**
- **Propriétés** (= chair sur le squelette)

D'autres **personnages** ne sont **pas dramatiques** ni nécessaires, on pourrait les supprimer (comme les clients ou les serveurs du café dans la situation précédente). Ils n'ont pas besoin de **propriétés dramatiques**.

Les propriétés du personnage

Voici les propriétés du **Héros** et de l'**Antagoniste** dans le clip **RABBIT IN YOUR HEADLIGHTS**, chanson de Thom Yorke (le chanteur de Radiohead) et de UNKLE :

VIDÉO-CLIP RABBIT IN YOUR HEADLIGHTS			
Marcheur solitaire VS Voitures			
MARCHEUR SOLITAIRE		VOITURES	
But	Marcher ? Sortir vivant du tunnel ?	But	Passer, traverser le tunnel
Motivation	(Inconnue)	Motivation	(Inconnue)
+	-	+	-
Résistant Déterminé	Seul Vulnérable Fou	Nombreuses Fortes, en métal	Finalement plus faibles que la chair !!

Le conflit entre personnages

Une **intrigue** raconte le **conflit** entre un **Héros** et son **Antagoniste**

Ce conflit est **fondamental** et **nécessaire** : pas d'opposition, pas de drame !

Les autres **personnages** ont pour fonction de **s'impliquer** dans le conflit central, prêter main-forte, jouer un rôle.

HÉROS	VS	ANTAGONISTE
COLUMBO	VS	CRIMINEL
ROCKY	VS	CHAMPION
RAMBO	VS	PETITE VILLE
VAISSEAU SPATIAL	VS	ALIEN

Les rôles actantiels

Héros et Antagoniste ont des Aides, Mentors et Sceptiques

Notre **personnage** principal reçoit le soutien ou fait face à l'opposition d'autres **personnages**, que tous nous appelons "rôles actantiels" : ces **personnages** qui jouent un rôle concret, dramatique dans l'action.

On différencie les **rôles actantiels** des **rôles thématiques** ; tous deux décrivent et définissent les **personnages**. Le tutoriel **ART NARRATIF 2. AVANCÉ** étudie les **rôles thématiques** dans le film **PULP FICTION** et dans la série **NIP/TUCK**.

A part le **Héros** et l'**Antagoniste**, les autres **rôles actantiels** sont :

- **Les Aides** sont des **personnages** qui s'engagent concrètement aux côtés soit du **Héros** soit de l'**Antagoniste**.
- **Les Mentors** s'abstiennent de s'engager concrètement et, d'un peu plus loin, donnent des conseils, des informations stratégiques, ou encore motivent le **Héros** ou l'**Antagoniste** à agir, ou l'y forcent.
- **Les Sceptiques** jouent le rôle inverse : décourager, démotiver leur chef. Chaque camp est susceptible d'avoir ses **Mentors** et ses **Sceptiques**.

Le jeu de personnages

Voici le tableau typique d'un **jeu de personnages** comme **rôles actantiels** :

Mentor	Sceptique	Mentor	Sceptique
HÉROS		ENNEMI	
Aide	Aide	Aide	Aide
Aide	Aide	Aide	Aide

Et en voici une illustration tirée du film **LE PARRAIN** :

LE PARRAIN, INTRIGUE PRINCIPALE			
-	-	Barzini	-
VITO CORLEONE		TATTAGLIA	
Sonny	Michael	Sollozzo	Bruno Tattaglia
Tessio	Tom Hagen	Capitaine McCluskey	Tessio
Fredo/Carlo	Divers tueurs	Fredo/Carlo (traîtres)	Divers tueurs

Histoires simples et complexes

Les **histoires** simples - celles qui ne racontent qu'une seule **intrigue** - sont bonnes pour passer des **messages** courts ou relativement simples

- Ex : le clip de Radiohead **RABBIT IN YOUR HEADLIGHTS** ou le célèbre cartoon **ROAD RUNNER**

Mais une pièce d'une heure avec une seule et unique **intrigue** serait probablement lourdisime. Une BD de 200 pages avec une seule **intrigue** linéaire traînerait en longueur. Un film de 2h avec une seule **intrigue** ennuerait tout le monde.

Les **histoires** complexes racontent plusieurs **intrigues**, suivent plusieurs trajectoires de **personnages** ou d'événements - de deux **intrigues** à plusieurs centaines dans les séries télés par exemple

- **HAMLET** : quelques **intrigues**
- **LE PARRAIN** : environ 27 **intrigues**
- **PULP FICTION** : 10 **intrigues**
- **LE WIRE** : des centaines d'**intrigues** (une dizaine par épisode, 12 épisodes par Saison, et 5 Saisons : donc environ 600 **intrigues** ! !)
- **FRIENDS** : 2 **intrigues** par épisode en moyenne, et 236 épisodes au cours des 10 Saisons que dure la série : donc plus de 500 **intrigues**, et même plus car souvent les épisodes contiennent plusieurs **intrigues mineures** !

Architecture narrative

Quand une histoire est **complexe** et faite de plusieurs voire de nombreuses **intrigues**, ces **intrigues** sont découpées puis remontées en une **architecture narrative**.

Pour mélanger des **intrigues** il faut :

- Couper chaque **intrigue** en parties, toujours lisibles, sans casser l'effet de la ligne générale
- Reconstruire une trame générale avec des morceaux, pour que toute la ligne et chaque ligne soient puissantes, lisibles, belles, tendues, etc.

Les possibilités de croisement sont infinies, encore plus quand on fait varier d'**intrigue** en **intrigue** divers paramètres comme l'angle de narration, le focus, l'échelle de temps, la vitesse narrative, le champ, les émotions et la logique...

Il existe plusieurs types de **structures d'intrigues**

En fonction de la place de chaque **intrigue** vis-à-vis des autres, des liens de cause à effet entre les **intrigues**, et des éventuels **personnages** communs entre **intrigues**.

Les types les plus fréquents de **structure** sont :

- Les intrigues parallèles, ou entrelacées
- Les intrigues factorielles
- Les intrigues croisées
- Les intrigues incluses
- Les séries d'intrigues

Vous pouvez trouver une présentation de ces structures dans [ART NARRATIF 1/ DÉBUTANT](#) puis un approfondissement dans [ART NARRATIF 2. AVANCÉ](#).

Effets dramatiques

Utiliser des outils et des techniques

Quelques **principes** simples peuvent nous guider vers l'histoire finale :

- Ne pas dire mais montrer ! Ne pas affirmer, mais prouver !
- Construire des paradoxes et des dilemmes
- Raconter deux actions plutôt qu'une
- Gérer l'équilibre des forces entre les camps

Distribuer l'information entre les **personnages** et au **public**

C'est une chose que de bâtir des **intrigues** et des **personnages**, c'est autre chose que de raconter l'histoire finale à partir de ce qu'on a bâti.

Une différence est que nous, **auteurs**, devons tout savoir de notre **histoire**, mais en cacher la majeure partie à nos **personnages** et à notre **public** afin de pouvoir distiller nos **effets** de surprise, nos mystères, nos coups de théâtre, nos **effets spéciaux dramatiques**...

- Le **public** est informé, de même que certains **personnages**
- Un **personnage** est informé, mais le **public** ne sait pas
- Certains **personnages** sont informés, d'autres pas

Faire des **effets**

On peut améliorer ses **intrigues** en y plaçant certains vieux "trucs" qui marchent toujours.

- Fausse piste
 - Compte à rebours / "Time lock"
 - Presque... et patatras !
 - Répétition...
- ➔ Tous ces points sont abordés dans **ART NARRATIF 1. DÉBUTANT** et **ART NARRATIF 2. AVANCÉ**.

Paramètres narratifs

Une histoire implique également des **paramètres narratifs** que l'**auteur** peut contrôler de près, comme :

- L'**échelle temporelle** : la durée des événements, leur rythme, leur densité...
 - La **chronologie** : l'ordre du récit, certains événements racontés en flash-back, flash-forward, ou en parallèle...
 - L'**espace** : les intrigues se déroulent dans une série de **lieux**, et une histoire en plusieurs intrigues construit un **monde** entier.
 - Le **média** : nous sommes fréquemment amenés à utiliser plusieurs **médias** dans une œuvre et à représenter des **médias** - conversation téléphonique, **personnage** qui regarde la télé ou écoute la radio, etc.
 - Le **genre** : il est souvent avantageux de situer l'histoire dans un **genre** reconnu et apprécié par un vaste **public**.
 - La **logique** : une histoire peut paraître rationnelle ou absurde et folle. On peut aussi la concevoir comme un discours ou une démonstration, et il existe des outils spécifiques pour structurer une telle œuvre.
 - Le **narrateur** et la **focalisation** : souvent, les histoires sont racontées **par** quelqu'un à quelqu'un d'autre. Par exemple, une histoire est racontée dans une lettre d'un personnage à un autre. Une même action d'ensemble peut être suivie en changeant plusieurs fois de **point de vue**.
- ➡ Tous ces points sont abordés dans **ART NARRATIF 2. AVANCÉ** et **ART NARRATIF 3. EXPERT**.

A bientôt

Nous espérons vivement que cette **INTRODUCTION À L'ART NARRATIF** vous a intéressé(e).

Il ne s'agit que de quelques bases, comme si on se mettait à étudier la physique en apprenant d'abord que la matière est faite de molécules elles-mêmes faites d'atomes : c'est un bon début, mais on a encore de la marge avant d'en arriver à Einstein.

Le meilleur moment est sans doute celui où l'art narratif s'échappe des théories de Newton et d'Einstein et découvre l'étrange univers quantique !

Avec quelques connaissances et un peu d'expérience, l'auteur peut inventer des histoires qui, comme les cathédrales ou les avions, défient les lois normales de la Nature - ou plutôt, de l'art narratif - tout en faisant bon usage.

Experts dans les règles universelles de la narration, nous saurons d'autant mieux identifier les cas particuliers et les exceptions bizarres qui donneront à nos œuvres un caractère si spécial et unique.

Dans un autre PDF distribué gratuitement sur le site de Story&Drama, vous trouverez une **MÉTHODE DE TRAVAIL** narratif qui reprend les concepts évoqués ici, et qui les illustre en prenant 4 exemples de projets narratifs :

- Un roman d'Heroic Fantasy dans un monde imaginaire plutôt médiéval
- Un album d'électro féministe française
- Une BD à propos d'un rappeur aveugle à Chicago
- Et une web-série centrée sur un groupe de jeunes gens alternatifs à Berlin.

Voilà, nous vous souhaitons bonne chance dans vos prochaines histoires et si vous souhaitez faire un peu de chemin artistique en compagnie de Story&Drama, soyez les bienvenus, collègues !

Les Services Story&Drama

Avez-vous besoin d'aide dans vos projets narratifs ?

Auteur de la collection Story&Drama, je vous propose mes services.

Suivi de projet / conseil personnalisé

Pour élaborer votre projet, de la première esquisse à l'oeuvre finale, vous avez besoin d'assistance.

➔ Je vous fournis un accompagnement personnalisé de votre projet, étape par étape.

Analyse de script et de documents de travail

Vous avez terminé un script, un premier jet ou un synopsis, et vous voulez le faire vérifier, valider, améliorer ?

➔ J'analyse votre oeuvre, je vous aide à identifier les points forts et faibles de vos intrigues et de vos personnages, je vous fournis et vous explique l'usage de concepts et de méthodes de révision de script.

Écriture / co-écriture / développement d'histoire

Vous avez besoin de matériel narratif - une histoire, un script, un Héros.

Vous avez des données : le public, le média, le budget, le sens, l'émotion...

➔ Je suis vos instructions, je conçois et propose une histoire et la rédige pour vous.

Cours magistraux / ateliers fondamentaux

Vous voulez apprendre ou faire apprendre l'art narratif à une personne ou à un groupe.

➔ J'enseigne l'art narratif en adaptant les contenus (général ou spécialisé dans tel ou tel art), le niveau (débutant, expert...), le format horaire (court, long, en une fois ou en cycle...) à vous ou à votre public.

Vous pouvez visiter la page **SERVICES** sur le site Story&Drama pour en savoir plus à propos des conditions générales, avant de me contacter.

La Collection Story&Drama

Tutoriels

Débutant ou professionnel, apprenez l'art narratif dans une série de cours aussi progressifs que complets. Les deux premiers tutoriels vous sont offerts !

Approfondissez vos savoirs, affinez vos compétences et résolvez des problèmes narratifs complexes, quel que soit votre niveau de départ.

Découvrez toute la gamme des outils créatifs en théorie et en pratique : intrigues et montages, personnages, effets dramatiques, genres, médias, registres, chronologies, espaces, tension, systèmes de valeurs, psychologie des personnages...

- [SCÉNARIO - INTRODUCTION](#)
- [SCÉNARIO - MÉTHODE DE TRAVAIL](#)
- [SCÉNARIO 1 - DÉBUTANT](#)
- [SCÉNARIO 2 - AVANCÉ](#)
- [SCÉNARIO 3 - EXPERT](#)

Analyses

Observez le travail des maîtres de la narration dans ces Analyses d'œuvres célèbres dans divers arts et genres :

Cinéma

- [LE PARRAIN](#)
- [PULP FICTION](#)

Séries TV

- [GAME OF THRONES / LE TRÔNE DE FER](#)

Musique

- [CHANSON FRANÇAISE](#)
- [VIDÉOCLIPS](#)

Littérature

- [LE PETIT PRINCE](#)

Spectacle

- [HUMOUR & SKETCHS COMIQUES](#)

STORY&DRAMA

FR.STORYANDDRAMA.COM/