

OLIVIER COTTE

# FIC TION

FICTION(S)

CINÉMA, TÉLÉVISION, THÉÂTRE, ROMAN, BANDE DESSINÉE...

MAÎTRISEZ LES OUTILS  
DE LA NARRATION  
MODERNE

DUNOD

Direction et conception graphiques de la couverture :  
Nicolas Wiel

**NOUS NOUS ENGAGEONS EN FAVEUR DE L'ENVIRONNEMENT :**



Nos livres sont imprimés sur des papiers certifiés pour réduire notre impact sur l'environnement.



Le format de nos ouvrages est pensé afin d'optimiser l'utilisation du papier.



Depuis plus de 30 ans, nous imprimons 70 % de nos livres en France et 25 % en Europe et nous mettons tout en œuvre pour augmenter cet engagement auprès des imprimeurs français.



Nous limitons l'utilisation du plastique sur nos ouvrages (film sur les couvertures et les livres).

© Dunod, 2025

11, rue Paul Bert, 92240 Malakoff  
[www.dunod.com](http://www.dunod.com)

ISBN 978-2-200-64073-6

# TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	1
— CHAPITRE I – FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL D’UN RÉCIT — 9	
Fiction et monde réel .....	9
Cinéma et spectacle.....	10
L’idéalisation et le réalisme .....	11
Le contrat.....	12
Différence entre histoire et scénario .....	12
Concept, thème et propos.....	13
Concept .....	13
Thème .....	14
Propos .....	14
Lien entre les trois notions.....	15
Étude comparée de <i>Touchez pas au grisbi</i> et <i>Du rififi chez les hommes</i> .....	15
Mémoire et narration .....	16
Mémoire et atemporalité .....	16
Mémoire et temporalité .....	17
Et la narration dans tout cela ? .....	18
L’originalité.....	19
Dramatiser, l’essentiel .....	20
Raconter, c’est offrir.....	20
La catharsis .....	21
La catharsis chez le spectateur.....	21
Catharsis et cinémas.....	22
Le quatuor de base .....	22
Introduction au mécanisme du quatuor de base.....	22
<i>Est-ce le personnage qui fait l’intrigue ou l’intrigue qui fait le personnage ?</i> .....	23

Le protagoniste .....	25
<i>Protagoniste décalé</i> .....	26
<i>Faiblesses et sympathie</i> .....	27
<i>Le centre du bien</i> .....	29
<i>Utiliser plusieurs protagonistes</i> .....	30
L'objectif .....	33
<i>Objectif or not objectif</i> .....	33
<i>But imprécis et errance</i> .....	34
<i>Qualités de l'objectif</i> .....	35
<i>Faux buts et buts d'impulsion du récit</i> .....	39
<i>But unique ou non</i> .....	40
<i>Changer d'objectif</i> .....	41
<i>Objectif, conflit et personnage</i> .....	42
L'antagoniste .....	44
<i>La force antagoniste</i> .....	44
<i>L'antagoniste comme personnage</i> .....	47
Les obstacles .....	51
<i>La difficulté comme principe de base</i> .....	52
<i>Renforcer la part de l'obstacle</i> .....	54
<i>Étude d'USS Alabama</i> .....	54
<i>Obstacles internes et obstacles externes</i> .....	56
Le conflit .....	61
<i>Sans conflit, pas de récit ?</i> .....	61
<i>Les deux types de conflits</i> .....	73
<i>Conflits multiples et indépendants</i> .....	79
<i>L'implication émotionnelle du public</i> .....	82
<i>Les enjeux du personnage</i> .....	83
<i>La question dramatique</i> .....	88
<i>Étude de Illumination</i> .....	94
<i>Étude de Avanti !</i> .....	95
<i>Étude de Forrest Gump</i> .....	96
<i>Les trente-six situations dramatiques de Georges Polti</i> .....	100
<hr style="border-top: 2px solid black;"/> CHAPITRE II – STRUCTURATION DU RÉCIT <hr style="border-top: 2px solid black;"/>	
Les paradigmes ou structures .....	117
<i>Un récit est un best of organisé</i> .....	118
<i>Les raisons existentielles des structures</i> .....	118

Le récit est un voyage .....	119
Les actes .....	121
La multiplication des actes dans les structures .....	122
Mises en garde .....	123
Les limites des paradigmes .....	123
La normativité des structures .....	123
La trop grande défiance vis-à-vis des structures .....	124
Le juste milieu .....	124
Concrètement .....	125
Lorsque la structure fonctionne .....	126
Lorsque la structure ne fonctionne pas .....	126
Les pivots (ou nœuds) dramatiques .....	127
La nature d'un pivot dramatique .....	127
Le nombre de pivots dramatiques .....	128
Les autres pivots dramatiques .....	128
La structure en trois actes .....	129
Les trois actes dénigrés .....	130
Premier acte, l'exposition .....	130
<i>Les difficultés du premier acte</i> .....	131
<i>Axer l'exposition sur la découverte du protagoniste</i> .....	132
<i>Exposer l'objectif avec retard</i> .....	134
<i>Le non-retour en arrière</i> .....	138
<i>Les décisions factices</i> .....	140
<i>L'incident déclencheur</i> .....	141
<i>Étude de Le Rideau déchiré</i> .....	150
<i>Articulation entre l'acte I et l'acte II</i> .....	151
Deuxième acte : le développement .....	153
<i>Le nœud central ou Midpoint</i> .....	154
<i>Étude de Adaline</i> .....	159
<i>Étude de The Old Ways</i> .....	160
<i>L'échec en fin d'acte II</i> .....	162
<i>Articulation entre acte II et acte III</i> .....	163
Troisième acte, la résolution .....	165
<i>Le final</i> .....	166
<i>Scène de confrontation</i> .....	167
<i>Scène de révélation</i> .....	168
<i>Image d'ouverture et de fermeture</i> .....	169
<i>Le climax</i> .....	170

<i>Étude de Se7en</i> .....	172
<i>Fin et épilogue</i> .....	174
Quelques études de structure en trois actes.....	182
<i>Exemples d'organisation globale</i> .....	182
<i>Étude de Un jour sans fin</i> .....	185
La construction selon Syd Field.....	186
<i>Les trois actes selon Syd Field</i> .....	187
<i>Philosophie de la construction de Field</i> .....	187
La construction selon Robert McKee .....	188
<i>Philosophie de la construction de McKee</i> .....	188
Étude de <i>Psychose</i> .....	189
Les structures utilisant plus de trois actes.....	190
La structure en quatre actes .....	190
<i>Organisation en quatre actes</i> .....	191
<i>Un exemple de la structure en quatre actes</i> .....	194
<i>La série TV</i> .....	196
La structure en cinq actes.....	197
<i>La pyramide de Freytag</i> .....	198
<i>L'utilisation de la pyramide</i> .....	199
La structure en six étapes.....	202
<i>Étape 1 : Mise en place</i> .....	202
<i>Étape 2 : Nouvelle situation</i> .....	203
<i>Étape 3 : Progression</i> .....	203
<i>Étape 4 : Complications et renforcement de l'enjeu</i> .....	204
<i>Étape 5 : Poussée finale</i> .....	204
<i>Étape 6 : Conséquences</i> .....	204
La structure en neuf actes .....	205
Raconter deux intrigues indépendantes ou plus .....	208
<i>Le problème des doubles intrigues</i> .....	208
Structure et narration dans le cinéma expérimental .....	209
<i>L'exemple de Norman McLaren</i> .....	210
Structure et anti-structure .....	211
<i>L'intrigue majeure (traditionnelle)</i> .....	211
<i>La mini-intrigue (minimaliste)</i> .....	212
<i>L'anti-structure (anti-intrigue)</i> .....	213
<i>Étude de Trois Vies et une seule mort</i> .....	216
<i>Étude de Un soir, un train</i> .....	218
<i>Le film choral</i> .....	220

Les sous-intrigues .....	221
Les scènes.....	224
<i>Une scène a trois buts principaux .....</i>	224
<i>Évolution et dramatisation de fin de scène .....</i>	225
<i>Les scènes spectaculaires.....</i>	226
<i>L'émotion de la scène .....</i>	227
<i>Polarités d'une scène .....</i>	228
<i>Le personnage dominant.....</i>	228
<i>Montrer autre chose .....</i>	229
<i>Gestion dramatique de la scène .....</i>	230
<i>La scène peu narrative .....</i>	230
<hr/> <b>CHAPITRE III – LES PERSONNAGES</b> <hr/>	
Principes de base.....	233
<i>L'importance des personnages.....</i>	233
Personnage et public.....	234
Personnages et réalisme.....	235
Nécessité du réalisme .....	235
La singularité des personnages.....	236
Archétypes, stéréotypes et clichés .....	237
<i>L'archétype .....</i>	237
<i>Les dangers du stéréotype .....</i>	238
<i>Intérêt des stéréotypes .....</i>	239
<i>Le cliché .....</i>	240
La motivation du personnage .....	241
<i>La nécessité du moteur psychologique .....</i>	242
La backstory .....	244
<i>De la légitimité du trauma originel .....</i>	245
<i>Montrer le trauma est-il nécessaire ?.....</i>	246
<i>Backstory induite.....</i>	247
Le centre du bien .....	247
Le personnage global .....	248
Outils et méthodologie .....	250
<i>L'empathie du spectateur.....</i>	250
<i>Le fonctionnement de l'empathie.....</i>	250
<i>L'identification .....</i>	251

<i>Empathie vs sympathie</i> .....	252
Caractérisation du personnage .....	253
<i>Les détails et les tics</i> .....	254
Caractérisation et caractère .....	255
Faire vivre les personnages.....	256
La fiche signalétique .....	257
Personnages secondaires.....	258
<i>Les autres personnages</i> .....	258
<i>Les personnages secondaires</i> .....	259
<i>Psychologie du personnage secondaire et limites</i> .....	260
Autres personnages .....	261
Le personnage principal et le protagoniste .....	261
Le personnage objet .....	261
La transformation du personnage .....	263
<i>Personnage monolithique vs transformation</i> .....	263
<i>Le point sur l'arc transformationnel des personnages</i> .....	266
<i>Étude de Pour le pire et pour le meilleur</i> .....	270
Le voyage du héros .....	271
<i>La construction selon John Truby</i> .....	274
<i>Les sept étapes du parcours du personnage selon Truby</i> .....	274
Les dialogues.....	279
<i>Dialogue, je te hais-me</i> .....	279
<i>Le récit dépourvu de dialogue</i> .....	280
<i>Les fonctions du dialogue</i> .....	284
<i>Les dialogues mal travaillés</i> .....	289
<i>Le dialogue et le réalisme</i> .....	291
<i>Dialogue et sous-texte</i> .....	294
<i>Tirades et monologue</i> .....	297
Contextes narratifs .....	300
Les genres.....	300
<i>Genres et ton</i> .....	300
<i>Associations de genres</i> .....	305
<i>Le ton d'un récit</i> .....	306
Documentaire et fictionnalisation.....	308
<i>Étude de The Amusement Park</i> .....	308
<i>Étude de Koyaanisqatsi</i> .....	308
<i>L'écriture du cinéma d'animation</i> .....	311

Les lieux .....	321
<i>L'importance des lieux</i> .....	321
<i>Les lieux dans la bande dessinée</i> .....	322
<i>Décor et genre</i> .....	322
<i>Lieu et personnage</i> .....	323
<i>Lieu et contexte narratif</i> .....	325
<i>Unité de lieu, espaces fermés, espaces ouverts</i> .....	325
<i>Étude de La Maison du diable</i> .....	327
<i>L'utilisation des lieux comme décors cinématographiques</i> .....	329
<i>Ville et campagne</i> .....	329
La question du temps.....	330
<i>Lancer le récit</i> .....	331
<i>Raccourcir à l'intérieur de l'histoire</i> .....	331
<i>Commencer tard, finir tôt</i> .....	332
<i>Jour et nuit</i> .....	333
Les saisons et la météorologie.....	334
<i>Les saisons</i> .....	334
<i>La météorologie</i> .....	334
Les activités quotidiennes.....	336
<i>La nourriture</i> .....	337
<i>Aller aux toilettes</i> .....	337
La temporalité.....	338
<i>Le temps réel</i> .....	338
<i>Le temps historique</i> .....	338
<i>Le temps psychologique</i> .....	339
<i>Le temps de l'affrontement</i> .....	339
<i>Le temps abstrait</i> .....	339
<i>Étude de cas : La Jetée</i> .....	339
<i>L'Armée des douze singes</i> .....	343
<i>Étude de cas : Prédestination</i> .....	348
L'adaptation.....	349
<i>Le succès de l'adaptation</i> .....	350
<i>Les sources</i> .....	351
<i>Les trois types d'adaptation</i> .....	352
<i>Conserver le thème ou le propos</i> .....	353
<i>Fidélité et longueur</i> .....	353
<i>Traiter ce qui n'est pas cinématographique</i> .....	360

---

CHAPITRE IV – MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL	365
Le travail de l'auteur .....	365
Par où commencer ? .....	365
Le principe de plaisir.....	368
L'idée de départ .....	369
L'idée mouvante.....	370
La simplicité de l'idée.....	370
Une idée n'est pas un scénario .....	371
<i>Une idée ne suffit pas</i> .....	372
<i>La lassitude du public</i> .....	372
<i>L'idée est dans l'air</i> .....	373
Le bon projet pour soi .....	373
Évaluer les potentiels et les pièges à venir .....	374
<i>Le potentiel</i> .....	375
<i>La méthode du « Que se passerait-il si... ? »</i> .....	375
<i>Les pièges</i> .....	377
Le High concept .....	379
<i>Ce qui constitue un High concept</i> .....	379
<i>Un High concept n'est pas l'histoire</i> .....	380
<i>Étude de Yesterday</i> .....	381
<i>Critiques du High concept</i> .....	383
Trouvez un concept formel.....	383
Le titre.....	384
<i>Utilisation de noms de personnages</i> .....	384
<i>Le choix du titre</i> .....	385
Outils de base .....	387
L'accroche .....	387
<i>Les accroches indépendantes</i> .....	388
<i>Accroche et action</i> .....	388
Amener le public au bord de l'ennui .....	389
L'utilisation de cartons.....	390
Casser le quatrième mur .....	392
<i>Intérêt du procédé</i> .....	392
Le cliffhanger.....	393
Le coup de théâtre et le twist.....	394
<i>Définition du coup de théâtre</i> .....	394
<i>Fonctionnement du coup de théâtre</i> .....	394

<i>Coup de théâtre de fin de récit</i> .....	395
Le deus ex machina .....	396
Les ellipses .....	398
Flashback et flashforward .....	398
<i>Dangers du flashback</i> .....	399
<i>Le flashback occasionnel</i> .....	400
<i>Étude de La Griffe du passé</i> .....	401
<i>Le flashback évitant les scènes statiques</i> .....	401
<i>Étude de Casablanca</i> .....	402
<i>Le flashback bref</i> .....	403
<i>Le flashback structurel</i> .....	404
<i>Le flashback comme partie intégrante du récit</i> .....	406
<i>Étude de Enquête sur un citoyen au-dessus de tout soupçon</i> .....	407
<i>Étude de Oppenheimer</i> .....	408
<i>Étude de Un crime dans la tête (version de John Frankenheimer)</i> .....	408
<i>Étude de On achève bien les chevaux</i> .....	409
Le hareng saur (red herring) ou la fausse piste .....	410
<i>Fonctionnement</i> .....	410
Implants et annonces .....	411
<i>L'implant</i> .....	411
<i>L'annonce</i> .....	414
L'ironie dramatique .....	415
<i>Le mécanisme de l'ironie dramatique</i> .....	416
<i>Ironie dramatique et implication</i> .....	417
<i>Ironie dramatique, situations et contextes</i> .....	418
<i>Exemples d'ironie dramatique</i> .....	419
<i>La part active du spectateur dans l'ironie dramatique</i> .....	421
<i>L'ironie dramatique comme fondation du récit</i> .....	422
<i>Résolution d'une ironie globale</i> .....	424
<i>L'ironie dramatique liée à la culture du public</i> .....	425
<i>L'ironie dramatique ponctuelle</i> .....	426
Le MacGuffin .....	426
Le montage alterné .....	427
Le montage parallèle .....	428
Montrer, ne pas expliquer .....	428
<i>Caractérisation directe, caractérisation indirecte</i> .....	429
L'audiovisuel au cinéma .....	430
Le point d'orgue .....	432

Rappel des informations capitales .....	432
Faire qu'un personnage agisse à l'inverse .....	433
La respiration.....	434
Le running gag ou comique de répétition .....	434
Effet de surprise, suspense et compte à rebours.....	435
<i>L'effet de surprise</i> .....	435
<i>Le suspense</i> .....	436
<i>La ticking clock (ou time lock)</i> .....	436
<i>Le suspense dans les médias</i> .....	438
<i>Suspense, tension et public</i> .....	438
Utiliser des scènes emblématiques.....	439
<i>Scènes d'ouverture</i> .....	439
<i>Séquences d'ouverture</i> .....	440
Utiliser des accessoires et objets emblématiques .....	440
<i>Valeur et importance des objets et accessoires</i> .....	442
La voix off .....	443
<i>Voix off homodiégétique</i> .....	444
<i>Voix off et passé</i> .....	444
<i>Voix off et dialogues</i> .....	444
<i>Voix off et psychologie du personnage</i> .....	445
<i>Voix off hétérodiégétique</i> .....	446
<i>Voix off multiples</i> .....	447
<i>Utilisation ponctuelle</i> .....	447
<i>Dangers de la voix off</i> .....	448
Outils de conception et de présentation .....	450
De l'idée à la continuité dialoguée.....	450
Le pitch.....	450
<i>Exemples</i> .....	451
La outline .....	451
Le synopsis.....	451
Le séquencier .....	452
Le traitement.....	452
La continuité dialoguée .....	453
La présentation .....	453
Comment adapter.....	454
Déterminer l'œuvre d'origine.....	454

L'adaptation et les droits .....	455
Le potentiel .....	455
<i>Exemples</i> .....	455
Travailler la structure .....	456
Travailler les personnages.....	457
Corriger un scénario .....	458
Être conscient des problèmes.....	459
<i>L'écoute de soi</i> .....	460
La dramatisation trop faible .....	461
Le manque de structure .....	462
Le bout à bout mécanique .....	462
Une erreur : ajouter au lieu de corriger .....	463
Le bout à bout sans structure.....	463
Un dénouement faible.....	464
Insuffisance de rapport avec le thème .....	465
Insuffisance d'arcs narratifs .....	465
L'incohérence de l'arène et des personnages .....	466
Excès de dialogues .....	467
Le manque de tension dans les scènes .....	469
Trop d'intérieurs ? .....	469
L'explicatif .....	470
Les coïncidences.....	471
Prendre le spectateur pour un imbécile.....	471
L'effet téléphoné.....	473
Nous ne sommes pas le personnage.....	473
<i>La voix de son maître</i> .....	473
Le personnage illogique.....	474
C'est vrai dans le monde réel, mais ça ne passe pas en fiction .....	474
Les invraisemblances .....	476
<b>GLOSSAIRE.....</b>	<b>477</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>483</b>
<b>INDEX .....</b>	<b>484</b>
<b>INDEX DES ŒUVRES .....</b>	<b>488</b>



# INTRODUCTION

L'écriture de fiction est un art parfois mal compris et raconter une histoire est quelquefois même suspect de relever d'une faiblesse artistique. Je me souviendrai toujours, après la projection d'un court métrage que je venais juste d'achever, du regard chargé de mépris d'un collègue que je croisais, dédain que je ne déchiffrais pas à ce moment. Avec le recul, j'ai réalisé qu'il avait détesté le film, car il racontait une histoire au lieu de se concentrer sur ce qu'il estimait important : que le court constitue un ensemble de plans purement esthétique, au contenu cryptique donnant le jour à de la perplexité, de l'obscur et sous-entendant de facto une qualité réellement artistique. Écrire et filmer de la fiction, c'est-à-dire développer un récit, donner à s'intéresser à des personnages et à des péripeties plutôt qu'à la seule mise en scène relevait pour lui d'une activité entachée de passisme et coupable de facilité.

Pour certaines personnes, le récit est d'ordre frivole, destiné à une plèbe nécessitant un appât pour aller au cinéma ou au théâtre, en particulier lorsque l'intrigue est, selon eux, simple à comprendre. Ainsi a-t-on méprisé les mécaniques d'horlogerie de Georges Feydeau au point de s'insurger qu'il soit joué à la Comédie française, pour la première fois en 1941, 20 ans après sa mort. Et pourtant, il suffit de s'aventurer à ajouter ou enlever une unique ligne de dialogue dans une page de Feydeau, pour vite réaliser que l'ensemble s'écroule tant la construction se tient admirablement.

Pour tous les artistes qui, depuis des millénaires, ont œuvré pour nous livrer des récits, ce mépris au profit de la forme est au mieux une incompréhension malheureuse, au pire une insulte. Ce d'autant qu'il s'agit d'un faux débat. Un film, une pièce ou une œuvre de quelque autre média ne gagnent pas leurs lettres de noblesse en étant hermétiques ou en ne s'adressant qu'à un public choisi, tout comme ils ne se hissent pas en étant serviles, réchauffés, banals et vulgaires. Dans les faits, une histoire peut parfaitement à la fois divertir et faire grandir, nourrir, c'est-à-dire procurer du plaisir et amener à de la réflexion. Une bonne histoire reste dans tous les cas une bonne histoire. Et même si d'aventure elle ne servait qu'à égayer, cela n'aurait rien de honteux ni de dégradant ; d'ailleurs tout le monde n'est pas capable d'écrire une comédie, loin de là, car c'est très compliqué, tout comme un passionnant récit d'aventures ou une ingénieuse enquête policière.

Pour autant, ce n'est pas parce qu'un spectacle est de qualité avec un récit susceptible de plaire qu'il va « trouver son public », pour utiliser une expression à la mode. Bien d'autres facteurs entrent en ligne de compte et il est absolument impossible de prophétiser la réception et le succès d'un film, d'une pièce, d'un roman ou d'une bande dessinée, en positif comme en négatif. C'est un fait notoire et nous avons tous connaissance d'exemples emblématiques : *La Guerre des étoiles* était selon les dirigeants de la Fox, comme de certains de ses acteurs, destiné à faire un flop. C'était également le cas de films de petits budgets tels que *Rocky*, *Dirty Dancing* (mais là, on comprend que personne n'y ait cru...), *Mad Max*, *The Full Monty*, *Duel*, *Le Projet Blair Witch*, etc.

À l'inverse, *Last Action Hero* était censé faire un tabac, mais s'est pris le mur devant *Jurassic Park*. Il faut dire que l'écriture et la distribution du film ont joué dangereusement : Arnold Schwarzenegger s'amuse à démolir son image et le film est truffé de références, sans compter que le scénario pourtant maintes fois travaillé et retravaillé recèle quelques lacunes. De la même manière, *Indiana Jones et le cadran de la destinée* n'a pas remboursé l'investissement ; *Les Évadés* avait tout pour réussir en tant qu'adaptation de Stephen King, avec sa solide distribution et, oui, le film est excellent, mais n'a pas rencontré le succès à sa sortie (il est depuis devenu culte).

La réception est donc aléatoire, dépendant notamment de l'époque (*La Guerre des étoiles* sort au moment où le public est demandeur de grands spectacles ; mais *La Cité des femmes*, sorti bien trop tard, n'est pas en phase avec la critique sociale du temps), tout comme des événements extérieurs (politiques, sociaux...), de la concurrence, de la qualité de la promotion, et de ce que le public attend sans que lui-même en soit conscient. Il y a parfois des injustices, de bonnes et de mauvaises surprises, un succès ou un flop, dont le scénario peut notamment être responsable, mais pas toujours. Pour mettre toutes les chances de notre côté, il existe des méthodes et des modes opératoires à étudier et dont s'inspirer.

Depuis quelques années, le nombre d'ouvrages consacrés à l'écriture, principalement filmique, s'est considérablement étoffé. Ces livres ont été principalement rédigés sur la base des paradigmes scénaristiques utilisés aux USA. Je n'ai pas fait exception avec mon premier ouvrage consacré à cet art, *Écrire pour le cinéma et la télévision* (Dunod), qui propose notamment une synthèse des principales approches issues en grande partie des méthodologies d'outre-Atlantique, puisque l'idée était de résumer autant que faire se peut les informations qu'un public curieux, tout comme les étudiants — dont j'ai pu bien évidemment observer l'influence du cinéma hollywoodien dans les formations que je donne — cherche à connaître.

Le livre que vous tenez dans les mains est un peu particulier. Autant les précédents traitaient souvent d'un domaine spécifique, et ce, de manière assez vulgarisatrice, autant celui-ci est plus holistique. Il reprend bien sûr les grandes théories, les notions à connaître et à étudier, mais les expose de manière plus large, comme considérées de façon plus globale afin de proposer, je l'espère, une réflexion sur la nature du récit au sens large. Il tente d'aller au-delà de la partie émergée de l'iceberg du cinéma dit « hollywoodien » qui nous influence tous puisqu'il est en premier lieu écrit et réalisé avec des moyens importants, et surtout largement exporté depuis ses origines, au point d'être devenu pour beaucoup le standard de ce que doit être un récit cinématographique. Car ne parler que de lui, ou même du cinéma de divertis-

sement narratif, amènerait à passer sous silence la production du reste du monde et à faire l'impasse sur les récits plus libres en général, y compris ceux de la production indépendante étasunienne.

Si l'on ne pose comme base culturelle que le modèle hollywoodien — que je ne vilipende pas, soyons clairs : je l'aime tout autant que les autres et l'admire profondément —, on ne contemple et ne s'inspire que d'une partie de l'univers du récit. Les plus grands plaisirs et les plus importantes révélations d'un cinéphile ou même d'un spectateur curieux sont souvent issus d'un récit ne répétant pas des schémas trop ressassés et ne réservant plus grande surprise. Au contraire, c'est en découvrant une écriture insoupçonnée que l'on est souvent touché d'une révélation. Il en va de même dans le cadre du roman, du théâtre, de la série télévisuelle ou de la bande dessinée. Aussi, est-ce dans l'intérêt de tous, auteur souhaitant trouver sa voix comme public désirant être marqué par un film, un livre ou une représentation, de s'ouvrir à toute approche de l'art merveilleux et intemporel du récit. Toute occasion de nourrir son esprit est un bienfait pour chacun désirant écrire et arpenter un chemin personnel. De la même manière, il est bon pour un auteur d'œuvrer autant pour le théâtre que le roman ou le cinéma, même si ce n'est pas facile, car ces arts fonctionnent différemment. S'y essayer permet d'élargir son point de vue et de s'enrichir. On a trop tendance à étouffer ses inclinaisons multiples sous prétexte que de nos jours, il est préférable commercialement d'avoir une étiquette et une seule.

Ce livre traite donc des mécanismes narratifs en vogue à Hollywood puisqu'il serait inconcevable de ne pas en témoigner, mais sans les présenter comme des étalons de ce qu'il faut imiter, ce d'autant plus que les paradigmes proclamés par leurs théoriciens relèvent également du plan de carrière et influencent trop les productions pour ne pas avoir à les hisser davantage sur un piédestal d'ores et déjà dressé à leur gloire. Dans le même temps, ne pas considérer les études hollywoodiennes comme nécessaires à la compréhension des raisons de la qualité d'un récit relèverait non seulement de l'arrogance, mais également de la gageure. Car il ne faut pas s'y tromper : les Étasuniens savent aussi parfaitement analyser l'histoire et la mécanique des récits et leurs conclusions ne sont jamais totalement fuites. Du fait que ce pays a été bâti sur l'héritage historique d'un continent largement européen d'origine, avec en parallèle le désir de s'en affranchir, les Étasuniens n'ont eu de cesse en tous domaines de faire leur héritage de siècles de culture pour reconstruire cette dernière à leur façon, généralement dans le sens d'une plus grande efficacité, qu'elle soit économique ou esthétique. La vision étasunienne peut différer, voire s'opposer à celle européenne, asiatique ou sud-américaine, mais dans tous les cas, on décèle dans l'ensemble des travaux mondiaux un coussin technique et culturel commun. Les diverses approches de la narration internationale seront donc traitées en parallèle, car comment opérer différemment ?

De plus, on omet souvent dans les ouvrages généralistes la dimension narrative du cinéma plus expérimental, persuadés que nous sommes que l'une des grandes caractéristiques du cinéma pur ou de recherche repose sur le rejet de la narration. C'est souvent vrai, mais les contre-exemples sont assez nombreux pour que l'on ne puisse se permettre de laisser de côté une branche de la production ; Norman McLaren ou Jonas Mekas ont raconté, organisé leurs films sur des narrations, même si de manière non classique. Il en va de même dans le cadre des autres arts cités plus haut. Les deux mondes ne sont pas opposés. D'ailleurs, bien

des réalisateurs dits « grand public » (George Lucas par exemple) ont commencé leur carrière avec des courts ou même des longs expérimentaux, preuve s'il en est qu'eux-mêmes ne considèrent pas les deux approches comme antinomiques.

Sans compter, bien sûr, que l'art de raconter n'est pas né avec le cinématographe, tout comme il n'est pas son apanage. Le théâtre, le roman, la nouvelle et la bande dessinée reposent également sur la narration avec leurs codes, les avantages et faiblesses propres à leurs médias respectifs : raconter une histoire relève d'une démarche plus générale et universelle, pour ne pas dire universaliste.

La famille des histoires racontées est très large, bien davantage que ce que le cinéma contemporain, le théâtre, la bande dessinée ou le roman, surtout occidentaux, pourraient nous laisser soupçonner. Or, il est crucial, surtout de nos jours, de comprendre cette diversité et de mieux l'intégrer dans la grande fratrie de la dramaturgie, afin d'être en mesure d'élargir notre regard et nos capacités créatrices. Autrement dit, plonger dans l'écriture et le récit constitue une démarche humaniste.

Pour résumer, le but de cet ouvrage est d'amener le lecteur à mieux appréhender ce qu'est un récit. Comprendre la manière dont il fonctionne n'est pas chose aisée, mais se rapprocher de sa nature et des mécanismes qui l'animent ainsi qu'analyser quelques méthodologies, offrent davantage de probabilités de parvenir au final à maîtriser un art si limpide à recevoir qu'on le croit naturel.

## Un dernier détail

J'ai longuement hésité devant l'interrogation à raconter les films, pièces, romans et bandes dessinées dont l'étude figure dans cet ouvrage. C'est qu'en parler dans le détail dévoile le récit, avec ses effets de surprise, ses révélations, sa réponse à la question dramatique et j'en passe ; mais il est difficile de procéder autrement, sauf si l'on épouse le parti pris tout à fait louable de ne rien divulguer, de rester dans l'évocation et d'inviter le lecteur à prendre connaissance des œuvres avant de lire les nombreux chapitres ou paragraphes. C'est un dilemme. J'ai finalement choisi l'option de ne rien cacher, en partant du principe que le lecteurat de ce type d'ouvrage connaîtra probablement déjà un certain nombre des films, bandes dessinées, pièces et romans cités, en particulier les classiques. Si ce n'est pas le cas et si le lecteur-spectateur préfère vivre la surprise et découvrir de lui-même l'œuvre avant de revenir au livre, qu'il se sente évidemment libre de sauter les passages incriminés.

## Un autre dernier détail et après, c'est fini

Toujours concernant l'étude des films, j'ai porté dans bien des cas les informations temporelles des moments auxquels des événements, dialogues ou autres points d'étude interviennent. Ils ne peuvent toujours être parfaitement exacts, car il suffit de l'ajout du jingle d'un nouveau distributeur, d'une mention concernant une restauration du film, ou tout simplement de l'arrivée ultérieure au livre d'un nouveau montage signé du réalisateur pour que tout soit bien évidemment décalé. Que j'en sois ici excusé.

## Le besoin des histoires

Quelles sont les raisons ayant porté l'être humain à avoir de tout temps raconté des histoires ?

En premier lieu très probablement la cause en est que cette curieuse espèce animale s'interroge sur le monde, sur la raison de son existence, sur sa nature propre et les moteurs qui l'animent, sur les mystères qui le dépassent, sur ce qu'il pourrait se passer si..., sur les autres et leurs différences, etc. Peupler le ciel de dieux et raconter leur naissance, leur vie et leurs amours parce que l'on se questionne sur la présence de points de lumière la nuit et de nuages le jour, constitue un moyen de poser des explications au grand pourquoi et de se rassurer par l'imagination, et il en va de même pour le passage du seuil en fin de vie. Il y a toujours eu le besoin de faire le récit des raisons pour lesquelles il y a quelque chose plutôt que rien. Les histoires nous permettent de donner un sens à la vie, de mieux comprendre les autres, tout comme nous comprendre et même nous réaliser nous-mêmes. De manière générale, l'inconnu appelle les récits de compensation de l'ignorance. Les histoires donnent du sens. Elles ont une fonction d'apprentissage.

Mais surtout, nous aimons les histoires parce qu'en raconter ou en écouter nous fait du bien. Il ne s'agit pas seulement de plaisir superficiel, mais d'un besoin plus fondamental. Enfants, nous réclamons l'histoire avant le sommeil, et si elle est déjà connue, répétée et réclamée, c'est tant mieux, car elle rassurera et construira davantage. Plus tard, nous dévorons films et romans et nous nous amusons à créer ou recréer des mondes et des aventures par le biais de jouets ou de marionnettes et à cette fin, même un bout de bois suffit pour peu qu'on lui attribue les qualités du personnage. Plus tard, nous réécrivons les épisodes de notre existence. Nous nous attardons devant la machine à café pour partager des anecdotes. Nous racontons notre journée à autrui. Nous mentons aux autres comme à nous-mêmes. Nous exagérons les faits de manière qu'ils s'accordent davantage à nos convictions. Parce que l'on aime les émotions, ou être transporté, parce qu'un simple costume d'époque nous fait déjà voyager, qu'un vaisseau spatial décollant nous illumine, parce que le sacrifice ou le jusqu'au-boutisme d'un personnage nous émeuvent, nous nous réfugions dans la fiction dès que l'on en a l'occasion. Écouter une histoire ou en raconter sont des actions nécessaires, car sans elles, la vie serait insupportable. Tout cela et bien d'autres facteurs encore font que l'on ne peut se passer d'histoires.

Lorsqu'on lit ou qu'on assiste à des représentations théâtrales, que l'on va au cinéma, on s'enrichit et se rassure sur l'existence. On perçoit dans les récits une vérité plus clairement exprimée que dans la vie. On éprouve par procuration les aventures d'un personnage que l'on ne sera jamais. On évacue nos peurs et nos problèmes par le simple fait d'accueillir une histoire. À cet égard, le récit relève d'une assistance existentielle. Il est à vrai dire difficile d'imaginer qu'une personne dans le monde n'ait jamais été en contact avec la fiction tant elle est indispensable à notre équilibre. À mon avis, elle serait la proie de graves troubles psychologiques.

Il est là question d'un besoin. L'histoire, qu'il s'agisse du fait de l'entendre ou de la raconter, est une nécessité primordiale de l'être humain, et ce, tout au long de son existence.

Dans le cadre de la fiction, ce besoin est tout de même assujetti à des obligations variables selon les époques, les genres et le public. L'une d'entre elles, et sans doute la plus impor-

tante de toutes, est d'être, d'une manière ou d'une autre, crédible. Quels que soient l'univers et le genre, et même s'ils reposent sur la fantasy, la science-fiction ou la fable animalière, les actions et psychologies des personnages doivent sembler suffisamment cohérentes pour qu'elles soient acceptées et que le public consente à s'immerger dans le récit. Il ne s'agit pas que le public l'apprécie comme réalité, mais qu'il accepte de le considérer comme tel le temps de son énonciation, c'est-à-dire le temps du film, de la bande dessinée ou de la pièce. Pour y parvenir, c'est-à-dire pour monter de toutes pièces ce mensonge réjouissant, il faut de la réflexion, des connaissances, et beaucoup d'expérience et de pratique.

C'est le spectacle de cette magie qui éveille le désir d'écrire soi-même de la fiction. Au début, l'affaire paraît entendue puisqu'aussi loin que l'on puisse se rappeler, on a toujours raconté des histoires d'une manière ou d'une autre. C'est au moment où l'on décide d'en faire une activité sérieuse que les choses se compliquent.

Comme souvent, avec la pratique, on réalise que finalement, la tâche est simple et qu'on l'entortille inutilement. Il faut dire qu'au départ, on est pris au dépourvu, car autant on conçoit qu'il soit difficile de devenir danseur ou danseuse étoile, funambule ou violoniste, autant l'objectif de raconter ne laisse pas présager des complexités à venir. Après tout, puisque l'on invente tous des histoires depuis notre enfance, pourquoi l'écriture d'un scénario, d'un roman ou d'une pièce se révélerait-elle soudain être un chemin parsemé d'embûches ?

Alors on cherche des méthodes, on regarde plus attentivement les œuvres préexistantes, on tente de comprendre, on se documente. Bref, on estime qu'il est temps de retourner un peu à l'école. Mais cela ne suffit pas toujours.

Car au-delà des théories, de l'étude des œuvres et de la réflexion spéculative, il est important de comprendre que l'écriture passe par la reconnaissance d'un cheminement, d'une manière de penser qui est propre à chacun et donc d'un regard original sur le monde ; c'est-à-dire que le voyage de cet apprentissage est parallèle à celui de la connaissance de soi-même. Cela sonne prétentieux et new age, mais c'est pourtant le cas. L'écriture est par ailleurs loin d'être le seul domaine permettant de se réaliser par une activité : la musique, la pâtisserie, la médecine, la recherche scientifique, la philosophie, la parentalité, pour ne citer que quelques pistes, autorisent une transformation intérieure proche.

## Un scénario est-il une œuvre ?

Le scénario est à la base d'un film ou d'une bande dessinée, mais au contraire d'un livret d'opéra ou d'une pièce de théâtre, il n'est pas considéré comme une œuvre à part entière. Si c'était le cas, il serait bien davantage publié pour lui-même. Aujourd'hui, on peut certes trouver quelques scénarios français édités, mais ils ne le sont qu'à condition que le nom de l'auteur soit connu principalement dans des registres « plus nobles » tels que le roman ou la poésie (Marguerite Duras, Jacques Prévert...). Les scénarios étasuniens, eux, peuvent être téléchargés légalement sur nombre de sites Internet. De ce fait, ils ne sont donc pas véritablement publiés plutôt que mis à disposition, et ce curieusement au contraire des storyboards et autres « *art of...* » relatifs aux films. Que doit-on en déduire ?

Que le scénario n'est pas considéré comme une matière artistique ou qu'il n'intéresse tout simplement pas suffisamment le public pour qu'un éditeur investisse dans une publication à la rentabilité incertaine ? Ou plus prosaïquement, que lire un scénario nécessite une habitude particulière et que de fait, sa lecture est réservée aux spécialistes ? Ou que l'art, le vrai, commence par la mise en forme, c'est-à-dire au cinéma avec le tournage, et que le récit n'est qu'un simple tabouret destiné à se hisser au niveau de l'autel sacré ? Le constat est toutefois étonnant, car on n'arrête pas de nos jours de parler d'écriture scénaristique, cette matière est enseignée dans toutes les écoles de cinéma ou sur Internet et, on l'a vu, le catalogue des ouvrages dédiés s'est largement étoffé depuis une trentaine d'années.

L'un des arguments avancés, et qui n'est pas totalement faux, est que le scénario ne constitue que la première pierre de l'édifice. C'est vrai puisque l'ensemble des artistes œuvrant à la production vont se baser sur lui afin d'élaborer le film : il est leur boussole. Et on le voit bien lors des remises de prix : cette partie de la cérémonie est souvent plus vite expédiée que d'autres plus glamour. Parallèlement, dans le cadre d'une production cinématographique, un scénario est remanié lors du tournage puis du montage. Il en va de même en bande dessinée : un scénario bouge souvent à l'étape du dessin pour des questions de mise en page ou d'intelligibilité ; et les récompenses pour le meilleur scénario en festival sont pour le moins discrètes. Pour quelles raisons ?

Probablement justement parce que l'on considère trop souvent l'écriture comme ne relevant que d'un travail préparatoire, ce qui est évidemment très réducteur. François Truffaut, ou à tout le moins son clone dans *La Nuit américaine*, sort cette ligne célèbre : « Les films sont plus harmonieux que la vie, Alphonse. Il n'y a pas d'embouteillages dans les films. Il n'y a pas de temps morts. Les films avancent comme des trains, tu comprends, comme des trains dans la nuit. » La phrase rend hommage au fait que l'écriture soit efficace et narrative, qu'elle soit un merveilleux raccourci de la vie. Mais le même Truffaut a également asséné une demi-heure plus tôt : « On peut faire des films avec n'importe quoi. On peut faire des films avec Kissinger, mission fructueuse, la greffe cardiaque, le bijoutier qui blesse sa femme d'un coup de feu... »

Il n'a pas tort sur le principe puisque, finalement, tout récit est affaire de développement d'une idée ou d'un sujet, mais cela revient à minimiser ce travail et également à mettre le résultat filmique en avant. Il n'a pas dit « on peut écrire avec n'importe quoi... », mais « faire des films ». Cette idée nourrit la politique du réalisateur comme véritable auteur du film, évidemment, concept quelque peu pesant et franchement daté. Jamais quiconque n'aurait l'audace d'affirmer qu'un metteur en scène de théâtre est plus important que William Shakespeare ou Pierre Corneille. Et si d'aventure la personne s'y risquait, j'aimerais lui offrir une rame de papier, un crayon et une quinzaine de gommes pour qu'il s'y essaie dans son coin. Cela rappelle la querelle opposant Robert Riskin et Frank Capra qui avait tendance à ramener la couverture à lui (y compris financièrement) en glissant sur ce qu'il devait aux magnifiques scénarios du premier : excédé par l'injustice, Riskin lui avait donné 120 feuilles vierges en le mettant au défi d'y apposer sa fameuse « Capra's Touch ».

Alors, il est vrai qu'un scénario peut être modifié en cours de tournage puis à l'étape du montage, ce qui relèverait du blasphème avec le texte d'une pièce. Pourtant, ce serait ignorer superbement qu'un éditeur va mettre son grain de sel lorsqu'est venu le temps de corriger et

d'améliorer un roman, et puis, pour revenir au théâtre, les didascalies d'une pièce vont être transformées du fait de la mise en scène et des acteurs... La musique classique est certes respectée à la note près, « exécutée » comme devant le mur des genres condamnés à une faible part de marché et une forme d'immobilisme culturel, mais celles plus vivantes (création contemporaine, rock, world [et en particulier celle indienne], et évidemment le jazz...) font la part belle à l'improvisation. Et pour autant, le public assistant à une variation sur *Summer-time* à la guitare électrique et aux tablas (par exemple) n'oublie jamais qu'il écoute d'abord un standard de George Gershwin. On n'aurait que peu d'intérêt à se rendre au concert pour entendre un groupe de rock ou un trio de jazz s'ils jouaient très exactement ce qu'il y a sur le disque. Donc peu d'œuvres sont en fait gravées dans le marbre. D'ailleurs, l'expression m'a toujours amusé, car le marbre est une pierre très fragile qu'un simple ongle peut rayer...

Un film, une pièce de théâtre, un opéra et même une bande dessinée le cas échéant, est une œuvre collective. Attribuer l'excellence ou la médiocrité du résultat à une seule personne est une erreur. Bien sûr, on va « voir un Stanley Kubrick », ou « voir un Sofia Coppola », ou « voir un Steven Spielberg », mais sans les acteurs, directeur de photographie, monteur, accessoiriste, ingénieur du son, décorateur, maquilleur, costumier, et le producteur (si, si), sans oublier toutes les petites mains... et bien sûr les scénaristes, le film n'existerait pas. Si l'on désire absolument attribuer la paternité d'un film à une unique personne, alors il convient de se pencher sur le court métrage d'auteur ou le film expérimental, qui peuvent — et encore, seulement dans certains cas — être réalisés en solo ou peu s'en faut. Le cinéma ne repose pas sur le même mode de production que les arts plastiques ou le roman : il n'est pas le fruit d'un artiste unique.

# FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL D'UN RÉCIT

## Fiction et monde réel

Une histoire est une allégorie de l'existence, mais non l'existence elle-même. Ce point n'est pas toujours clair selon les individus et le type de film. Un enfant aura davantage tendance à ne pas opposer de barrière hermétique entre la fiction et la réalité. C'est aussi un peu le cas des adultes, mais chez ces derniers, la distance finit par l'emporter. Chez les créateurs, fiction et réalité ne sont séparées que par un tulle assez transparent et lacéré en de multiples endroits.

Le fait que le cinéma de prise de vues réelles soit avant tout de nature photographique, c'est-à-dire basé sur un procédé technique permettant d'enregistrer une portion (le cadre) du monde réel, est en large mesure responsable de ce malentendu (notons que le cinéma d'animation fait exception puisque dans ce cas précis, on construit *ex nihilo* l'univers narratif autant visuel que sonore). Le cinéma est à l'origine une photographie en mouvement. Au cours des premières années suivant son invention, les frères Lumière appelaient d'ailleurs leurs premiers films des « vues photographiques animées ». Le cinéma propose une approche réaliste ou à tout le moins crédible, et cette notion reste très attachée à ce média. Il est assez révélateur que nombre de mouvements et mouvances du cinéma aient été affublés du terme de « réalisme ».

Le cinéma représente à cet égard un cas particulier dans les arts, car la peinture et les arts plastiques en général (à quelques exceptions près, tels l'hyperréalisme en peinture, certaines Écoles de photographie, ou désormais quelques productions par ordinateur et même par IA), la prose, la poésie et surtout le théâtre, affichent volontiers un décalage avec le monde réel et l'assument d'autant pleinement qu'ils sont tous liés autant techniquement qu'esthétiquement à un obligatoire décalage. Un dessin, par exemple, est une transcription en deux dimensions d'un monde en possédant trois, le théâtre est un faux dans le faux (des acteurs jouent des personnages imaginaires), la poésie n'est que mots et musicalité, etc.

Le cinéma, de par sa nature propre, est donc davantage lié au réel, mais malgré les multiples tentatives historiques de rester « objectif » ou à tout le moins « réaliste », il s'est vite écarté du simple témoignage. À cela, il y a une raison simple : un point de vue, une opinion ou un

récit (même revendiqués objectifs tels le documentaire ou le troisième cinéma) se révèlent bien plus percutants qu'une simple authenticité. L'exagération, la parabole, l'allégorie sont les alliées du cinéaste et de l'auteur, et même dans le cadre des récits reposant sur le spectacle de la quotidienneté, une absence de correspondance absolue avec le monde réel permet de magnifier le portrait des personnages et des actions. Du témoignage relativement objectif des premières bobines des frères Lumière ramenées par les opérateurs qu'ils avaient envoyés de par le monde, nous sommes vite passés à la représentation, au spectacle, tels ceux de Méliès, destinés à charmer, c'est-à-dire que l'on a troqué le voyeurisme pour l'exhibitionnisme. La transfiguration est l'antidote au réalisme.

## Cinéma et spectacle

On a souvent reproché au cinéma, et on continue de le faire, une faiblesse pour le spectaculaire. Ce point est même devenu une source d'opposition entre les tenants d'une forme de sobriété — souvent à l'origine des films sociaux ou intimistes, et que l'on confond avec la sincérité — et celle du « kiss kiss bang bang » que l'on attribue, depuis la création du terme par Pauline Kael, au cinéma hollywoodien et qui repose sur l'idée qu'un film est constitué d'un assemblage de scènes de romances et d'autres d'actions.

Dans les faits, historiquement, le cinéma a toujours fait la part belle aux scènes dépaysantes, j'entends par ce terme tout ce qui nous éloigne de la quotidienneté. Le cinéma muet a lui-même très vite adopté cette approche. Sans aller jusqu'à parler du théâtre filmé de Georges Méliès ou celui de Segundo de Chomón qui flirtent évidemment avec le merveilleux, le burlesque qui arrive très tôt est basé sur l'exagération des situations, le cinéma italien des années 1910 sur l'humour corrosif (les personnages de Polidor, Cretinetti...) ou une quête du grandiose (*Cabiria...*), et l'on en passe. Ce dernier film dont les reconstitutions sont impressionnantes a ouvert la porte à d'autres : *Naissance d'une nation*, *Intolérance*, jusqu'au *Napoléon* d'Abel Gance...

On peut poursuivre la liste avec le cinéma de genre des années 1920 : *Nosferatu*, *Metropolis*, *Aelita*, etc. Avec l'avènement du parlant, cette volonté d'offrir de l'évasion à grand renfort de visuels remarquables, d'utilisation de contextes naturels (orages, ouragans, pluies...) ou d'origine humaine (incendies, guerres...), gagne en importance puisque le son assoit la crédibilité globale. Plus tard, les innovations telles l'écran large, voire la stéréoscopie à partir des années 1950 et 1960, iront plus loin. Aujourd'hui, il est difficile dans le cadre de certaines productions de faire la part de ce qui a été tourné, ce qui a été créé par ordinateur, et ce qui a été mélangé ou modifié au sein d'une image, souvent avec le but de créer un spectacle crédible et spectaculaire.

Le cinéma se démarque donc assez régulièrement de l'existence ordinaire, davantage que, disons, le théâtre puisque le média l'autorise, et cela ne constitue pas un problème tant que certaines surenchères ne plombent pas la dramaturgie. Ce qui est gênant, c'est lorsqu'elles la remplacent. *Le Vent* de Victor Sjöström témoigne d'une réelle vérité dramaturgique que *Twister* ne possède absolument pas, tant le film néglige autant les personnages que l'intrigue et les dialogues ou le désir de poser la dimension humaine du drame. Le scénario de ce film n'est plus constitué que d'assemblages de séquences le faisant ressembler à un parcours de

train fantôme (certains diront à un film pornographique, quelques scènes de retombée dialoguées n'ayant que pour fonction d'offrir un intermède entre deux séquences d'action). On ne vibre plus devant le récit, on ne fait que s'extasier devant les effets visuels. Si l'on devait raconter à autrui l'histoire du film dans sa continuité, on serait bien embarrassé.

## L'idéalisat<sup>ion</sup> et le réalisme

La représentation picturale d'un événement important tel que *Le Sacre de Napoléon* par Jacques-Louis David constitue une image idéalisée d'un moment organisé à la perfection dans lequel tous les personnages, la composition et la lumière sont en place pour concourir à créer l'emblème d'un instant solennel. Une œuvre d'art est une métaphore, un concentré des signifiés du récit ou des messages. C'était déjà le cas dans le cadre des peintures pariétales qui donnaient à voir la scène de chasse idéale, et cela n'a pas changé. Le cinéma, de son côté, utilise le cadre et le montage pour accélérer et intensifier les événements et, ce faisant, déforme l'objet de son observation afin d'en magnifier l'impact. Il n'est donc pas une fenêtre ouverte sur le monde, il propose un monde fictionnalisé, il est un média permettant le « il était une fois... ». La plupart des cinéastes (Federico Fellini, Alain Resnais, David Lynch, Terry Gilliam, pour n'en citer que quelques-uns...) ne désirent d'ailleurs pas cette relation objective et transparente au monde, car ils ont compris que ce qui est important et vrai réside dans le rapport que l'on entretient avec ce qui se passe à l'écran et non à proprement parler de ce qu'il y a objectivement à l'écran. Cela est même vrai de la part de documentaristes tels que Chris Marker : le film *Sans soleil* est à cheval entre la fiction et le documentaire, voire le journal intime caché sous le discours d'un personnage fictif. On peut en dire autant d'un autre documentariste, Joris Ivens, lorsqu'il réalise avec Marceline Loridan-Ivens *Une histoire de vent*.

Fellini disait à ce propos : « Le mot réalisme ne veut rien dire. Dans une certaine mesure, tout est réaliste. Il n'y a pas de frontière entre l'imaginaire et le réel. » On pourrait ajouter que l'imaginaire permet de mieux comprendre le réel, et surtout qu'il permet de mieux le vivre. Dès nos premières années, nous dessinons des représentations chimériques d'éléments naturels ou issus de notre quotidien, nous commençons à nous raconter des histoires et nous aimons qu'on nous en raconte. On idéalise le réel, on le transforme afin qu'il corresponde à notre vision et nos attentes. Plus tard, l'ensemble de notre communication est basé sur le récit imaginaire, et donc sur une affabulation plaisante : que l'on vante ses propres qualités, que l'on drague, que l'on veuille cacher un défaut ou plaire à plus puissant que soi, que l'on fasse commerce d'un aspirateur au porte-à-porte ou de forfaits téléphoniques par... téléphone justement, on déforme, on vend du bonheur, on brode, on propose de l'impossible, on ment. On se mystifie soi-même lorsqu'on réécrit les événements, et ceci, on le fait en permanence. Et puis, encore et toujours, on raconte des histoires drôles, ou on médit sur les collègues près de la machine à café, on écoute et rapporte les potins, certains achètent des magazines spécialisés dans le domaine, on coupe la parole parce que ce que l'on a à raconter est plus important que ce que disait l'autre ou que l'on va mieux le faire que lui, on trompe... on n'est que rarement présent dans la réalité objective ; c'est toujours l'imagination et les histoires racontées qui guident nos actes et nos paroles. Et ces fictions, même bien souvent au moment où on les déclame, deviennent des assertions auxquelles on croit en toute honnêteté. En effet, dans une certaine mesure, tout est réalisme, même si tout est fiction.

Le décalage entre la réalité proposée par la fiction et notre monde doit être accepté. Nous, public, ne pouvons pas agréer tout et n'importe quoi. Ou plus exactement, nous attendons de la fiction qu'elle nous propose une forme d'invitation à entrer de notre plein gré dans l'univers proposé ; avec ses personnages et ses événements, et c'est lorsque nous passons ce contrat que l'on est en mesure de laisser la réalité ordinaire au vestiaire.

## Le contrat

Cela est particulièrement vrai des récits travaillant sur des contextes très étrangers à notre monde. Si nous acceptons certaines coïncidences et les quiproquos tirés par les cheveux, tels celui de la méprise à la base de *La Mort aux trousses* par exemple, événement exceptionnel, mais dont la probabilité n'est toutefois pas nulle, il devrait sembler logique que des récits comme *La Guerre des étoiles* ou *Dracula*, dont en revanche le peu de tangibilité est clair, nous laissent en dehors du récit. Or, ce n'est pas le cas, bien au contraire. Dans les faits, les spectateurs concluent avec les auteurs un contrat, celui de la suspension volontaire d'incrédulité (c'est-à-dire la capacité du public à accepter qu'un univers narratif soit réel et crédible, soit existant le temps du récit, ce qui lui permet d'entrer en lui et de s'y intéresser). Le public accepte que des personnages et des univers inédits ou improbables puissent exister, sinon, il ne pourrait vibrer devant les événements et encore moins ressentir de l'empathie, et ce, quels que soient ces personnages et événements à l'écran.

C'est sur ce point assez remarquable que la fiction fonctionne. C'est même ce qui l'auréole d'une valeur poétique. Le contrat dont nous parlions est un jeu et, sur ce point, notre approche de la fiction ne diffère pas une fois adultes de celle que nous avions enfants : tout, et à tout âge, commence par un « Il était une fois... » et même un simple bout de bois devient une épée magique pour peu qu'on le décide. Ces quelques mots magiques suffisent pour abattre les barrières des empêchements, de la rationalité, des scrupules à accepter l'imaginaire. On accepte l'idée qu'un récit ne puisse être ancré que dans la plausibilité. Les dragons, sabres laser, situations invraisemblables, vampires, phénomènes étranges, personnages hors du commun, coïncidences improbables, exagérations de toutes sortes s'invitent alors à notre porte et nous saluons avec déférence tout ce que chacune de ces merveilleuses illusions ont à nous offrir dans leur fraternelle générosité.

## Différence entre histoire et scénario

C'est une question de terminologie, mais un peu plus que juste cela. Avant de commencer à étudier la conception du récit, posons les termes afin d'établir le terrain de jeux.

Une histoire est une énonciation du simple contenu narratif. On pourrait raconter une histoire de manière froide, analytique, telle une suite d'événements placés par ordre chronologique ; ce seraient des faits et rien d'autre. Il s'agit du contenu.

Un récit (et par extension un scénario, une pièce de théâtre, une bande dessinée, un roman...), terme que l'on peut remplacer par celui d'intrigue, est le contenant. C'est la manière dont on raconte l'histoire en réorganisant les événements, en amenant certains

points à l'avant-plan, en exagérant des situations ou au contraire en minimisant d'autres de moindre intérêt ou dont l'angle n'est pas celui que l'on estime comme étant le plus intéressant ou que l'on considère comme trop anecdotique.

Écrire un récit consiste à raconter de manière à rendre l'histoire intéressante, et ce travail fait toute la différence sur l'énonciation du pur contenu. Lorsque l'on raconte une histoire drôle à des amis, on la scénarise naturellement, car on sait que le matériau de base n'est pas suffisant *en soi* pour faire rire, et que les effets narratifs, les pauses, les apartés, les surprises vont inviter le public à l'apprécier. Considérée objectivement, une histoire n'a pas tant de valeur que cela, c'est la manière dont elle est travaillée par le biais de la réorganisation et de la dramatisation qui la rend unique et captivante. L'auteur a passé un contrat avec les spectateurs ou les lecteurs et doit en conséquence leur offrir ce pour quoi ils se sont déplacés et ont payé. Mais s'il leur énonce trop froidement les événements narratifs, il ne provoque que de l'ennui.

## Concept, thème et propos

Il s'agit là de trois notions que l'on a tendance à amalgamer ou, plus simplement, à confondre, et l'on va constater que c'est assez légitime.

### Concept

Dans le cadre d'un scénario, le concept présente le récit de manière globale, ; par exemple : « On construit un parc d'attractions renfermant des dinosaures clonés. » Le terme même de concept a donné naissance à celui de *High concept*, c'est-à-dire une idée particulièrement prometteuse, susceptible d'offrir de multiples possibilités de développement (voir page 379). Le concept constitue la base d'une histoire et, de fait, d'un récit. S'il n'est pas intéressant, le résultat ne marquera pas le public, et ce, quels que soient les efforts d'écriture. Et quand je dis « les efforts d'écriture », j'entends qu'un concept faible posera de multiples problèmes au moment du développement du fait d'un manque de potentiel. Accessoirement, le public se décide à aller voir une pièce ou un film après avoir pris connaissance du concept. S'il n'éveille pas de curiosité ou d'intérêt, le désir est absent.

Le public demande à être excité par l'idée proposée dans le concept ; en en prenant connaissance, il doit immédiatement imaginer des prolongements possibles et désirer assister à la manière dont il va être développé. Un concept ne doit pas non plus être totalement étranger aux habitudes culturelles, sinon, il n'éveillera aucun appétit : il doit être neuf, mais avec un minimum de correspondance avec ce que le public pourrait déjà connaître, car c'est ce point même qui permet à ce dernier d'anticiper ce qui pourrait prendre de l'ampleur dans le travail définitif. En bref, il doit être original, et à sa manière familier à la fois. Par familier, on entend ce qui peut générer une émotion connue. Dans le cas de *Jurassic Park*, l'émotion provient à la fois de la fascination pour la science et les dinosaures, et de la peur viscérale d'être pris en chasse et menacé par plus puissant que soi. On vibre à l'avance à l'idée de ressentir ces émotions sur l'écran dans le cadre d'un contexte nouveau.

## Thème

Le thème d'une histoire est légèrement différent, pouvant regrouper à la fois le sujet d'un récit (pour reprendre et prolonger l'exemple cité plus haut, « l'homme se prend pour Dieu »), ce qui est classique dans l'acception du terme, ainsi que des conséquences telles que « Jusqu'à quel point contrôle-t-on sa création ? ». Il s'agit globalement de ce dont le récit traite, ce qui va permettre de créer des événements, conséquences et actions issues des personnages ; s'il n'est pas défini, on n'a pas de boussole et le travail d'écriture peut s'égarer en trop de directions différentes.

Un thème n'est pas toujours évident à définir au début du travail d'écriture, car le concept ne le sous-entend pas forcément, bien qu'il y soit évidemment lié. Le thème permet d'offrir de la profondeur ; lorsqu'un personnage poursuit un objectif et que des obstacles se dressent sur son chemin, on obtient un conflit, mais ce peut être insuffisant pour construire et développer un bon récit. Il faut fouiller plus loin et trouver le véritable thème caché derrière. Souvent, on le découvre par le biais du processus d'écriture ; après tout, construire un parc d'attractions renfermant des dinosaures peut ne pas mener à une interrogation concernant le contrôle humain sur sa création, mais être traité par d'autres biais tels que la concurrence menée par un autre parc, les difficultés pour parvenir à le construire, le manque de succès public, etc. Considéré objectivement, un thème n'a rien d'impressionnant et il est rare que d'autres œuvres n'aient pas développé le même. C'est la manière dont il va être déployé qui lui offrira de la force et de l'intérêt dramatique, et aussi parce qu'il correspond souvent à une irritation ou une interrogation de l'auteur face au spectacle de la société et/ou de ses travers, ou celui des comportements humains.

Le thème n'est pas toujours indispensable dans un récit, en particulier ceux relevant du pur divertissement sans envergure, qui réutilisent des idées déjà explorées en en offrant une variation sans grande profondeur. Mais si l'on désire que le récit possède une plus grande dimension, sans que cela soit par ailleurs incompatible avec l'idée de divertissement, travailler sur un thème permet d'aller plus loin, d'exprimer des idées, de communiquer à propos de la condition humaine ou du fonctionnement psychologique, sociétal ou autre facteurs. Utiliser un thème enrichit considérablement l'expérience du public. À cela, il faut ajouter qu'un thème de qualité renforce la dimension émotionnelle d'un récit. *Terminator* par exemple, n'est pas un simple film d'action, mais relève également d'interrogations concernant les technologies et ses dangers, et en particulier celle relative à l'intelligence artificielle ; ce n'est pas un hasard si le nom de « Skynet » est passé depuis dans le langage courant. Si l'on utilise un thème, alors les éléments du récit, à commencer par les personnages, mais aussi les séquences, scènes, dialogues doivent refléter ce même thème. Ainsi, l'ensemble travaille sur une cohérence et rien ne vient questionner les spectateurs concernant tel ou tel passage ou péripétie.

## Propos

Le propos est davantage lié à l'intention du scénariste, à son message, c'est-à-dire à ce qu'il veut exprimer et qui est particulièrement mis en avant à la fin du récit. On pourrait estimer qu'il s'agit d'une forme de morale de fin de fable. Avec le propos, on juge le thème et ses conséquences.

Ceci dit, le propos n'est pas indispensable. Fellini disait : « Mes films ne naissent pas sur une trame logique, mais sur une dimension d'amour ; ils ne s'imposent pas dans la polémique que je refuse et ils ne se définissent pas en un message que je ne me sens pas le courage d'imposer aux autres. »

De plus, un propos gagne à ne pas être exprimé directement. C'est pompeux et prétentieux. Le public ne va pas au cinéma ou au théâtre pour écouter un prêche ou un sermon. Si propos il y a, il doit être dissimulé dans le récit et le public le découvrira de lui-même s'il le peut et/ou s'il en a le désir. Dès lors que l'on assène de force une idée, on peut être certain qu'une partie du public ne suivra pas, ou sera en désaccord, et prendra ses distances avec le récit. En revanche, si le propos est distillé sans être mis en avant de manière ostentatoire et que l'émotion prime sur le discours, alors on touche la cible plus sûrement et de manière plus respectueuse.

## **Lien entre les trois notions**

On constate sans difficulté que ces notions ne sont pas toujours très déchiffrables, c'est-à-dire pas toujours suffisamment indépendantes les unes des autres. Par exemple, l'échec du parc d'attractions relève du propos puisque nous sommes en face d'une morale : « tu ne tenteras pas de t'approprier des pouvoirs qui te dépassent », mais cette idée était déjà contenue dans le thème lui-même. Il est de surcroît à noter que chaque scénariste, script doctor ou théoricien développe ses propres définitions, ce qui n'aide pas à s'y retrouver. En fait, les trois notions sont liées, ce qui explique que les séparer en entités distinctes puisse être problématique.

## **Étude comparée de *Touchez pas au grisbi* et *Du rififi chez les hommes***

L'association concept et thème peut donner le jour à des développements différents, y compris au sein d'un genre similaire. Ainsi, *Touchez pas au grisbi* et *Du rififi chez les hommes* sont tous deux basés sur l'idée qu'une bande rivale fasse tout son possible pour s'emparer du butin d'un vol (concept). Dans les deux films, les maîtres d'œuvre sont incarnés par des gangsters d'un certain âge, souvent dépassés par les événements. De surcroît, comme il en est souvent d'usage dans le genre du film noir, c'est une faiblesse qui révèle l'identité des voleurs d'origine à la bande adverse. Enfin, le final montre dans les deux films le (ou les) survivant(s) perdant le butin récupéré. Mais bien que seule une année sépare la sortie des deux films, leur traitement diffère totalement.

Dans *Touchez pas au grisbi*, le vol a déjà eu lieu, en amont du film, et le scénario souligne en premier lieu l'amitié entre Max (Jean Gabin) et Riton (René Dary), ce qui axe le récit sur la relation entre deux personnages liés par un fort attachement et une relation de confiance. Au contraire, *Du rififi chez les hommes* repose sur l'action, ce qui est en l'occurrence plus classique pour un film de gangster et de casse. la séquence du cambriolage, clairement montrée en détail au milieu du second acte, dure près d'une demi-heure sans le moindre dialogue, l'action devant obligatoirement se passer en silence pour des raisons de discrétion.

Là aussi dans *Du rififi chez les hommes*, et indépendamment de la nécessité qu'il y a de conserver le butin, c'est une certaine forme de sentimentalité qui sert de moteur (thème), et à cet égard, quoi de plus efficace que la mise en danger d'un enfant ? Dans ce film, c'est un duo qui mène la danse : Tony « le Stéphanois » (Jean Servais, admirable) et Jo « le Suédois » (Carl Möhner), père de l'enfant ; les deux ayant déjà travaillé ensemble et Tony ayant payé pour les autres avec cinq ans de prison. Dans *Touchez pas au grisbi*, c'est Riton qui est enlevé pour les mêmes raisons : le classique chantage de l'argent contre la vie de la victime, et on a vu que cette dernière est liée au personnage de Max. Dans les deux cas, nous avons des relations humaines, une concurrence et un chantage éhonté, mais la forme du récit diffère largement.

## Mémoire et narration

Il est un paradoxe du récit destiné au film ou à d'autres médias : il ne s'inscrit que peu dans la mémoire. Si chacun d'entre nous tente de poser sur la page le résumé détaillé de n'importe quel film, y compris l'un de ceux que l'on a vus maintes fois pour l'aimer particulièrement, ou pièce ou roman ou bande dessinée, on réalise vite que l'ordonnancement, la séquentialité des événements nous échappe davantage qu'on aurait pu le soupçonner. Il s'agit d'un phénomène intéressant et quelque peu mystérieux, car, selon les arts et les médias, le travail de la mémoire diffère totalement, et il convient de tenter au moins de l'analyser brièvement, car ce phénomène influe sur la conception et la réception du récit.

## Mémoire et atemporalité

On parlait de la capacité de mémorisation d'un récit complet, voire pour certaines personnes du découpage intégral d'un film. La difficulté à ne pas y parvenir pourrait *a priori* prendre sa source de la quantité d'informations, tant par leur seul nombre que par leurs qualités, notamment sensorielles.

Or, il est surprenant qu'une simple image pose également problème pour la plupart d'entre nous. Si l'on considère des peintures iconiques (*La Joconde*, *Le Cri*, *Le Baiser...*), combien de personnes peuvent les reproduire même schématiquement de mémoire ? Ou répondre à des questions simples : le décor derrière Mona Lisa dans *La Joconde* (Léonard de Vinci) est-il d'un seul tenant ? Quelle est l'orientation du pont dans *Le Cri* (Edvard Munch) ? Combien comporte-t-il de rambardes ? Et combien de personnages y a-t-il derrière celui à l'avant-plan ? De quoi sont composés les trois quarts inférieurs de la toile du *Baiser* (Gustav Klimt) ?

Et poursuivons avec d'autres exemples emblématiques : combien de personnages sont représentés dans *Les Demoiselles d'Avignon* (Pablo Picasso) ? Qu'est-ce qui est représenté au fond de *La Grande vague de Kanagawa* (Hokusai) ? Quelle est la couleur de la façade de l'immeuble derrière le café de *Nighthawks* (Edward Hopper) ? La scène du *Tres de Mayo* (Francisco Goya) est-elle représentée de jour ou de nuit ? Quelle est la couleur du fond de *La Danse* (Henri Matisse) ? Combien y a-t-il de glaneuses dans la toile du même nom de Jean-François Millet ?