

La mécanique des histoires

Lionel Davoust

Masterclass « Du manuscrit à la publication »
Imaginales, Épinal

<http://lioneldavoust.com>

Du jeudi 27 au dimanche 30 mai 2010
imaginales
le festival des mondes imaginaires

Auteur et lecteur sont dans un bateau...

« Le truc, c'est de les pousser à continuer de lire »

- ▶ Personne ne veut lire (ou écrire) un livre ennuyeux...
- ▶ Personne ne veut *s'ennuyer* à écrire !

L'intrigue pédale... ?

Ennui et intérêt sont subjectifs

→ L'efficacité d'écriture l'est moins
(*dans un référentiel donné*)

« **Est-ce que je sers mon projet ?** »

Funambulisme entre Mystère et raison

La fiction vise l'illusion de réalité

Elle se doit d'être...

- Vivante
- Cohérente
- Surprenante
- ... *pour une certaine valeur de ces adjectifs donnée*

Toute fiction est un **équilibre** :

- ▶ Volonté de l'**auteur** (*le démiurge, le désir*)
- ▶ Volonté de l'**histoire** (*cohérence, discours inconscient, volonté des personnages*)

Grille d'analyse pour créer et corriger

- ▶ **Qu'est-ce qu'une histoire ?**
Volonté de l'auteur, volonté de l'histoire
- ▶ **La notion centrale : le conflit**
Les gens heureux n'ont pas d'histoire
- ▶ **La scène unitaire**
Pour analyser... ou survivre

Qu'est-ce qu'une histoire ?

»» Volonté de l'auteur, volonté de l'histoire

Qu'est-ce qu'une histoire ?

Selon vous ?

« L'actualisation d'une situation riche de potentialités » (Aristote, *energeia*)

Des gens intéressants veulent quelque chose d'important... et c'est compliqué

... Des gens intéressants...

Le personnage est véhicule **d'empathie** donc de **projection**

Est intéressant ce qui est compréhensible

(pas l'identification...)

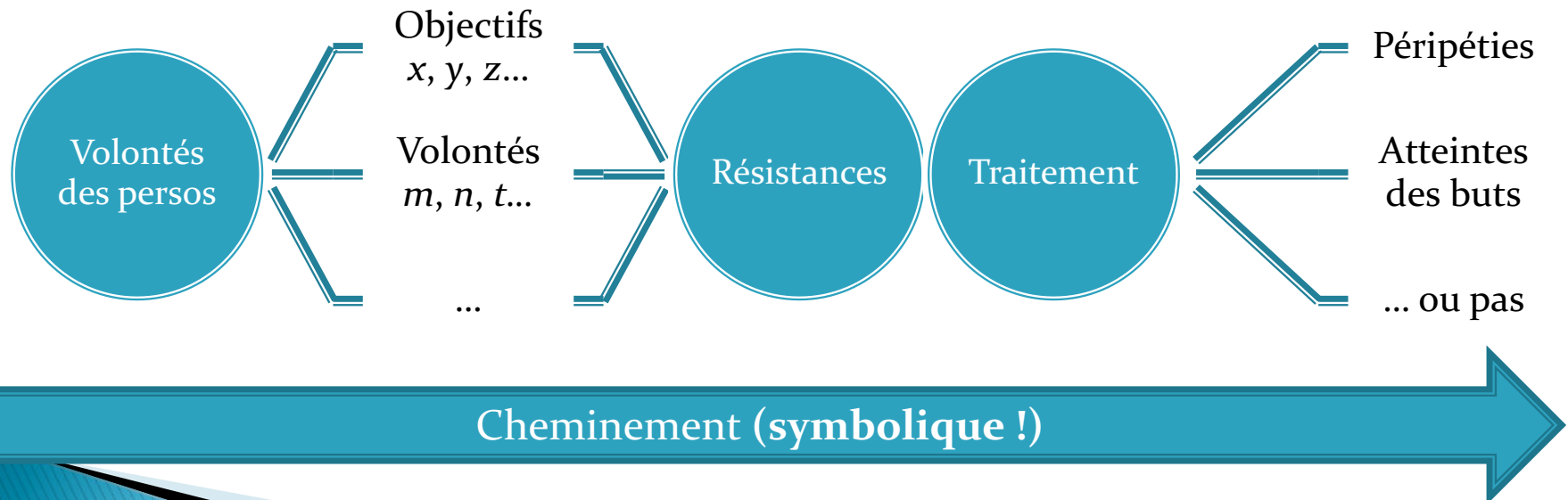
Personnel \Rightarrow universel

- ▶ D'où tu *viens* ?
- ▶ Où *vas-tu* ?
- ▶ Dans l'histoire... ou juste maintenant !

... veulent...

Tout récit implique une **progression**

- ▶ Bilbo *veut* partir à l'aventure...
- ▶ Emma Bovary *veut* une vie trépidante...



... veulent...

Libre-arbitre Vs. agentivité

- ▶ Libre arbitre : la *possibilité* théorique d'agir
- ▶ Agentivité : la *réalité* d'être actant

Dans la narration, le **libre-arbitre est une illusion**
Seules les conséquences donnent **une illusion de**
liberté

⇒ **Agentivité > libre-arbitre**

... quelque chose d'important...

= **Enjeux** (l'histoire a une *portée*)

Personnels... (⇒ universels)

Qui se rattachent au global (et/ou au *monde*)

⇒ **tension narrative**

⚠ *le syndrome Dragon Ball Z*



... et c'est COMPLIQUAY

Le traitement des complications forme littéralement toute la chair narrative : **progression.**

Complications, pas adversaires.

Traitement, pas résolution.

⇒ le conflit en narration

La notion centrale : le conflit

- » Les gens heureux n'ont pas d'histoire

La notion de conflit en narration

Conflit, n. m. Choc, heurt se produisant lorsque des éléments, des forces antagonistes entrent en contact et cherchent à s'évincer réciproquement (TLFi).

En narration, ce n'est pas forcément un choc, c'est un **frottement** (tectonique)

Un protagoniste...

Applique sa
volonté...

À une
résistance

*Pas forcément
un antagonisme !*

La notion de conflit en narration

Au-delà de frappe et tape...



La notion de conflit en narration

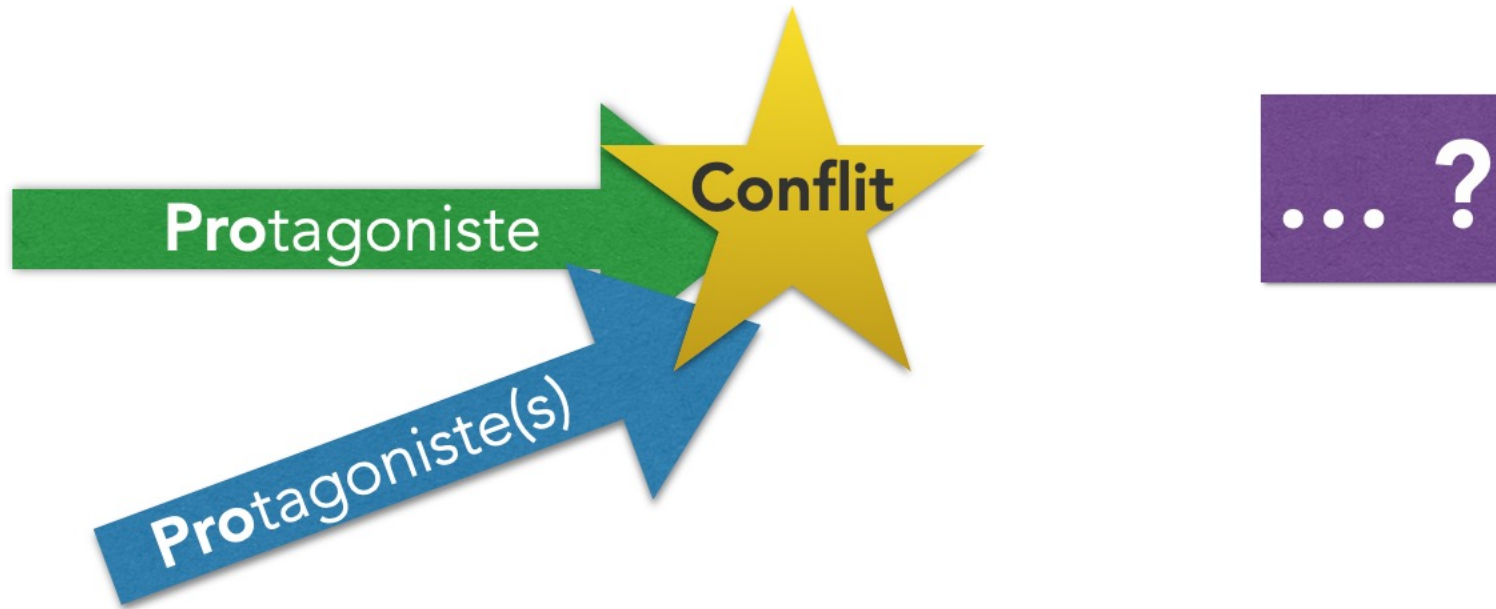
Au-delà de frappe et tape...



Par exemple...

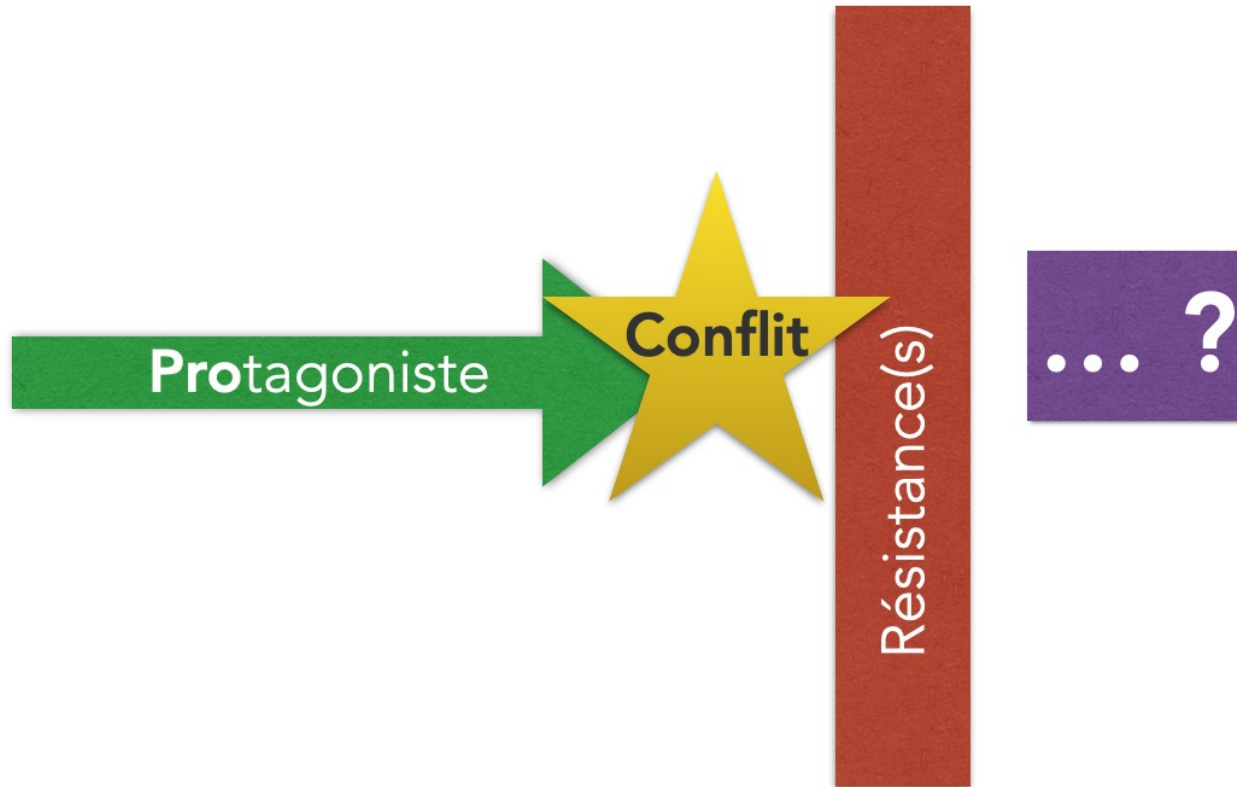
La notion de conflit en narration

Mais aussi...



La notion de conflit en narration

Et encore...



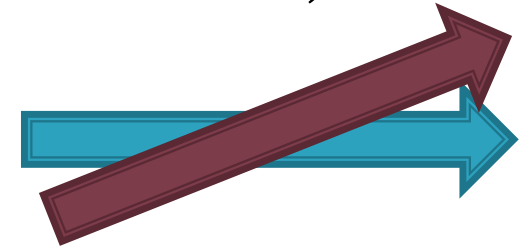
Types de résistances

- ▶ **Volonté active** (= il y a des projets en face)
 - Antagoniste (Sauron, Dark Vador...)
 - Antagonisme (Capulet Vs. Montaigu...)
 - Volonté divergente ou inconnue (m'aime-t-il / elle ?)
- ▶ **Résistance passive** (= *deal with it*)
 - Le temps qui passe
 - La nature
 - Démons personnels (peur, troubles, maladie...)
- ▶ **Les deux !**

➔ **Un conflit est donc *au moins* un trajet personnel**
(*Intéressant : qui dise quelque chose...*)

Types de conflit

- ▶ **Frontal** : antagonisme direct
 - Face à un adversaire : affrontement
 - Face à une résistance
- ▶ **Tangentiel** : complexité (*Boromir et l'anneau*)
 - Opinions divergentes
 - Alliances temporaires
 - S'accommoder des circonstances
 - ...



➔ **Comment ? Pourquoi ?**

Dramatisation des personnages

La notion de budget en narration

A-t-on une limite sur les effets spéciaux, le *casting*... ?

Notre budget est l'attention du lecteur

L'auteur choisit ce qu'il ou elle montre et transmet

Détails ⇒ Promesse

(... à *payer*, pas résoudre)

Gérer les détails ⇒ Gérer les promesses

et aussi les fausses pistes...

Gérer l'attention du lecteur et donc son intérêt.

Promesse et paiements

La fiction est une **grande chaîne de vraisemblances causales** qui pose des **questions narratives** (= curiosité)

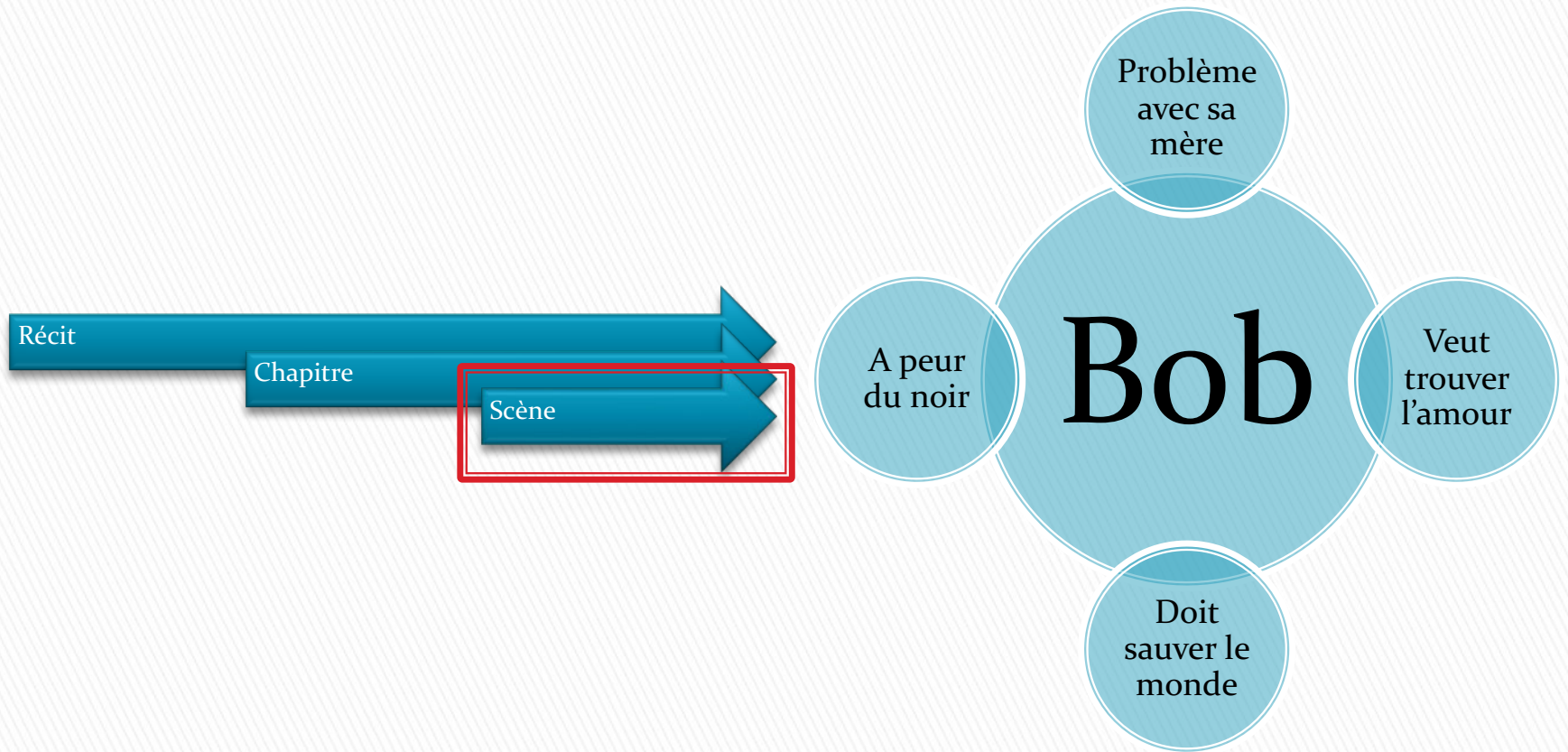
Elle promet fondamentalement qu'elle a du **sens**
⇒ **Succession de promesses** grandes et petites...
... à **payer** (*et non résoudre*)

Le fusil de Tchekov (*et son inversion*)

Gare :

- ▶ *Au deus ex machina*
- ▶ À l'utilitarisme
- ▶ Aux paiements convenus (c'est là qu'est la créativité !)

Des conflits à tous les étages



Structure du récit
Trames gigognes

Volonté des personnages
C'est quoi ton truc ?

La scène unitaire

»» Pour analyser... ou survivre

Pourquoi une scène ?

Si tout va bien... ça va
Si ça rame... que faire ?

→ **Ligne directrice** pour articuler le récit

- N'est pas une règle absolue
- Ne coïncide pas avec blancs et ***
- Permet de structurer le récit
- ... de se remettre en selle en cas d'égarement
- ... de comprendre une construction bancale

Qu'est-ce qu'une scène unitaire ?

Élément « atomique » de l'intrigue

► Qui la fait évoluer

- Qu'est-ce qui se passe, qui change ?
- Qu'est-ce qui est dit, qu'apprend-on ?
- À quoi sert cette scène, en quoi fait-elle avancer l'intrigue ?
- À quels niveaux ? (multiplicité des trames narratives). *Plus d'une fonction narrative, c'est bien...*

Qu'est-ce qu'une scène unitaire ?

Éléments du conflit

▶ **Volontés principales**

- Qui / quoi agit ? Qui est moteur ? (Personnage, inanimé...)
- Que veut-on ? (Où en sommes-nous ?)
- Où cela se répercute-t-il ? (maintenant et plus tard)

▶ **Résistances**

- Des courants de nature différente → frictions (ou blocages)
- Macro (scène)
- Micro (tension, action, intrigues de niveaux supérieur)

... en ajoutant tant que possible

- ▶ **Un décor intéressant**
 - Où ? Quand ? Comment ?
 - Stimulation de l'imagination
 - Illustration de la situation (*sans abuser*)
- ▶ **Une satisfaction de la curiosité (qu'en sort-il ?)**
 - Surprise (« c'est joli, Pandora »)
 - *Twist* (subversion des attentes, paiements créatifs de promesses)
 - Révélation fracassante (« Luke, je suis ton père »)

La scène unitaire : récapitulation

Elle fait **avancer l'intrigue** :

- ▶ Par l'application d'une **volonté** à une **résistance**
- ▶ Mais sans oublier polysémie et complexité
- ▶ Dans un décor intéressant
- ▶ Elle satisfait la curiosité (*twist* ?)
- ▶ Il en sort des choses qui font **évoluer** l'histoire
 - Progrès, contretemps, résultat mitigé...
 - Une révélation, une dramatisation d'un mécanisme...
- ▶ **Avancer à la suivante !** (*in late, out early*)

Pistes pour construire une scène

Perdu·e ? Faites le point

- ▶ **De quoi ai-je envie ?**
- ▶ Que vivent les personnages ? (*D'où viennent-ils ?*)
- ▶ Où en sont les résistances / oppositions ?
- ▶ Quels sont les problèmes les plus pressants ?
- ▶ Quelles réponses *personnelles* à ceux-ci ?
 - S'appuyer sur les personnages
 - S'appuyer sur l'univers
 - S'appuyer sur *la volonté de l'auteur* (fonctions narratives, dénouements)
- ▶ **Que puis-je dramatiser d'intéressant ?**

Écouter la volonté de l'histoire

Chaque scène est un maillon :

- Les personnages évoluent
- Les faits s'enchaînent
- L'atmosphère se colore
- Thèmes et intrigue se révèlent

➔ Suivre le fil qui se dessine ?

➔ Ou altérer en amont ?



« par conséquent » + « mais soudain » + « sauf que »
>>> « et alors » (cf agentivité)

Suivre son compas intérieur

L'inattendu se produit. Garder ou changer ?

- ▶ Qu'est-ce qui sonne juste ?
- ▶ Est-ce ce dont j'ai envie, ce qui m'intéresse ?
- ▶ À quoi sont dues mes difficultés ?
 - C'est dur : courage...
 - Je n'aime pas, je m'ennuie : réfléchir à des altérations

**Éviter de s'arrêter en route
Continuer à écrire ! (... ?)**

En conclusion...

Une histoire, ce sont des volontés

- ▶ Le conflit forme la chair de la **progression narrative**
- ▶ Est la **forme ultime de dramatisation** (*show, don't tell*)

Des gens **intéressants**
veulent
quelque chose d'**important**
et c'est **compliqué**

Conflit et enjeu à toutes les échelles
= **gestion de la progression narrative** (conséquences)

Écrire en funambule

- ▶ Du juste intérêt des outils (*conflit et scène unitaire*)
 - Ils sont une charpente et une carte...
 - Pas une formule magique
 - Ils ont leur limites
- ▶ Entre préparation et lâcher-prise
 - Savoir réfléchir et dresser un plan de bataille
 - Savoir se lâcher et envoyer le plan aux orties
 - Suivre l'intuition et les personnages
- ▶ Qu'est-ce que je raconte (dramatise) de chouette ?
- ▶ Regarder *a posteriori* où ça patauge

Apprendre à écrire, c'est apprendre à se connaître

»» À vous de construire vos outils et
grilles de lecture !