

Trouver une idée, construire un scénario

Lionel Davoust

Atelier « Comment écrire de la fantasy ? »
Imaginales, Épinal, 26 & 27 mai 2010

<http://lioneldavoust.com>

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

Raconter, oui, mais comment ? (et quoi ?)

- ▶ **Des idées qui se racontent ?**
Sentir l'étincelle, canaliser l'envie
- ▶ **Détour : le contrat narratif**
Une grande tresse de causalités
- ▶ **De la charpente à la structure**
Dégager le diamant de la gangue
- ▶ **Pistes pour construire... et se construire**
Quelques grands systèmes... et le vôtre

Des idées qui se racontent ?

» Sentir l'étincelle, canaliser l'envie

Imaginaire ou « mainstream » ?

- ▶ Imaginaire : SF, fantastique, **fantasy**
- ▶ « Mainstream » : le « reste » ?
- ➔ **Techniques évidemment communes** (attentes de la « narration moderne »)

Cependant : spécificités de l'imaginaire

- ▶ **Forces** : ouverture des horizons (construction de mondes, « et si... ? »)
- ▶ **Faiblesses** : l'idée risque de passer avant l'histoire

Des idées : l'infini...

« Où allez vous chercher tout ça ? »

Une infinité d'idées... (« déclencheurs »)

- ▶ Presse, articles, photos...
- ▶ Lecture, cinéma, jeux vidéo, sujets de société...
- ▶ Observation, éléments disparates (« l'œil de l'écrivain »)
- ▶ Se demander « pourquoi » ? Pousser l'idée à fond ?
- ▶ Etc.

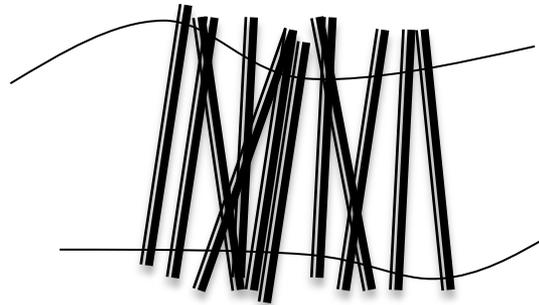
➔ Trouver son désir : *« qu'est-ce qui compte pour moi ? »*

Des idées : ... une poignée

... mais une (vaste) **poignée d'histoires archétypales**

Le thème de l'amour. *Tristan et Iseult* ; *Romeo et Juliette* ; *West Side Story*...

- ▶ Un nombre fini de « ravins »...
- ▶ ... un pont que les lecteurs emprunteront...
- ▶ ... sur un ravin jamais recouvert



On offre avant tout sa voix, sa réalité, son **traitement**

D'où partir ?

- ▶ Où, quand, qui ?
- ▶ « Et si... ? »
- ▶ **Comment, pourquoi ?**

➔ Construire une situation **riche de potentialités**

Une idée seule ne suffit pas à une histoire

(... une histoire ne se passe pas d'idée !)

Savoir jeter (ou mettre de côté) une idée

Mais quelle idée ?

« Le corps sait »

... à toutes les échelles

Creuser jusqu'à sentir l'envie véritable

- ▶ Apprendre à se connaître / expérimenter
- ▶ Savoir se surprendre soi-même
- ▶ S'expliquer ce qu'on fait
- ▶ Etc.

Quel auteur êtes-vous *plutôt* ?

▶ Scriptural

« Au fil de la plume »

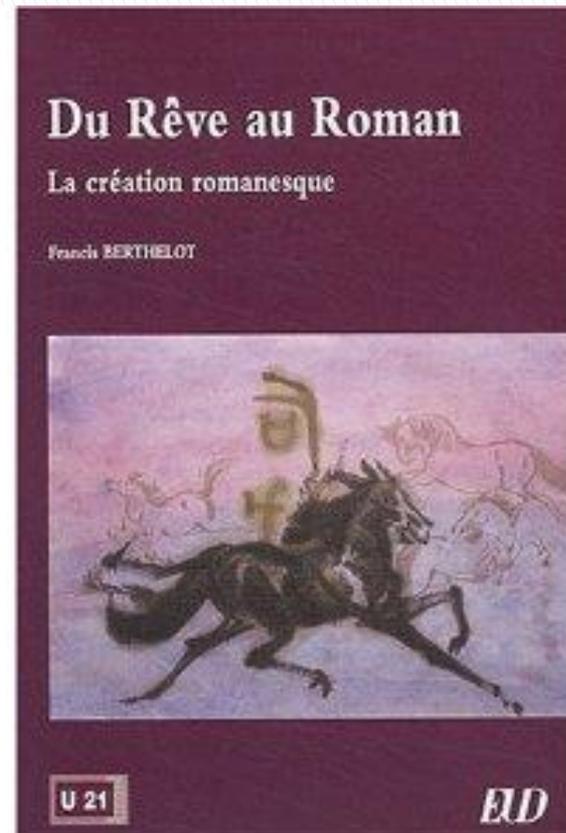
Ne *pas* connaître la fin à l'avance ;
découvrir ses personnages en les
faisant vivre...

▶ Structurel

Défricher la route avant de
l'emprunter

Établir des plans, des fiches de
personnage ; connaître la fin à
l'avance ; minuter les effets...

On est un mélange des deux
Aucune incidence sur le résultat



F. Berthelot, *Du rêve au roman*,
P.U. Dijon

Quelques pistes scripturales

- ▶ Laisser les personnages guider

Personnages solides, bien développés, avec des choses à faire !

- ▶ Suivre son instinct (« *seat of the pants* »)

Lâcher prise, se plonger dans l'atmosphère

- ▶ Piloter à vue

D'une scène à l'autre : « et maintenant ? »

- ▶ La méthode Christopher Priest

Par strates successives

Importance probable du retravail

Quelques pistes structurelles

Des plans dans d'autres plans

- ▶ Plan détaillé de l'intrigue

Scènes-clé, message sous-jacent, créer les personnages en fonction...

- ▶ Fiches de personnage

Caractère, apparence, passé...

- ▶ Création du monde

Dans nos genres, c'est souvent un personnage à part entière

- ▶ Connaître la fin à l'avance

Et se débrouiller pour la relier au départ

Attention au côté « mécaniste »

Une hybridation indispensable

Nul n'est 100% structurel ni scriptural

- ▶ **Structurels** : sachez parfois dévier du plan établi
- ▶ **Scripturaux** : sachez parfois construire et réfléchir à l'avance

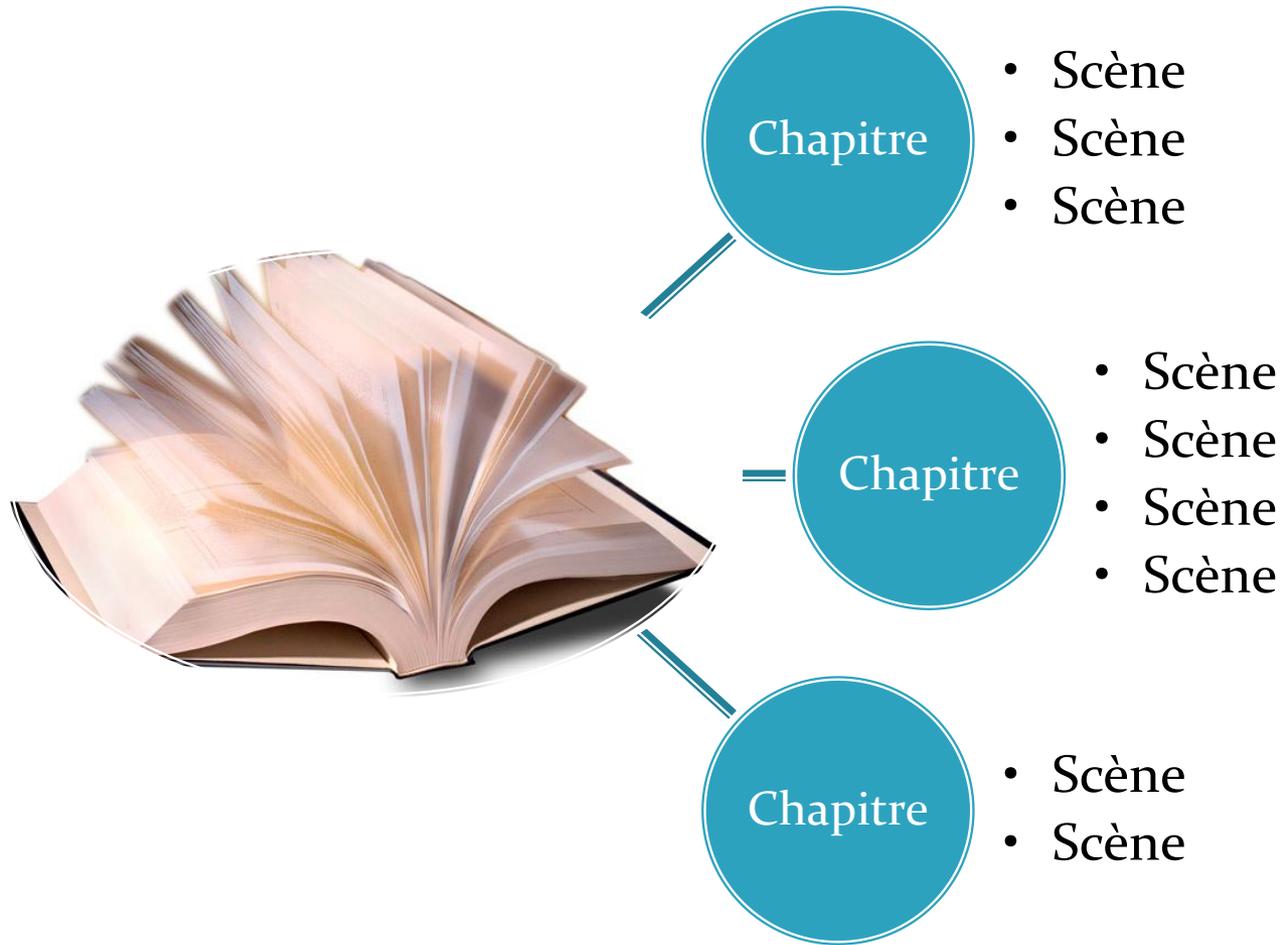
Sachez vous surprendre, oser, puiser des techniques partout

Tout « système » n'est qu'une piste

Détour : le contrat narratif

»» Une grande tresse de causalités

Anatomie d'un récit



Rappel : la règle cardinale

« **Mens-moi, mais fais ça bien** »
(Élisabeth Vonarburg, *Comment écrire des histoires*)
(Cf. *Attentes du lecteur*)

L'auteur fait des choix d'**emphase** et d'**élision** :

- ▶ Dialogues (bégaiements, accents...)
- ▶ Descriptions (atmosphères, métaphores, ellipses...)
- ▶ Vie intérieure (qui se psychanalyse *vraiment* ?)
- ▶ Toile de fond (qui s'explique *vraiment* ce qu'il voit ?)
- ▶ Etc.

→ La fiction *représente* : **illusion de réalité**
La fiction doit « faire sens »

La causalité narrative

Le lecteur attend (*généralement*) que l'histoire ait du **sens** :

→ Toute **cause** entraîne une **conséquence**

→ Toute **conséquence** doit être **étayée**

▶ **Pas de *deus ex machina* !**

▶ **Le fusil de Tchekhov**

« S'il y a un fusil sur la cheminée à l'acte 1, on doit s'en servir à l'acte 3. Sinon, ne l'y mettez pas. »

→ Besoin d'un fusil à l'acte 3 ? Insérez-le à l'acte 1...

Différents niveaux de causalité

- ▶ Au niveau **microscopique** : d'une *phrase* à l'autre
+ Éléments de décor ; répliques de dialogues ; gestes ; réactions...
- ▶ Au niveau **intermédiaire** : d'une *scène* à l'autre
On **attend** au matin les marques de l'ouragan de la veille (sinon, à quoi bon ?)
- ▶ Au niveau **macroscopique** : sur *l'ensemble* du récit
Frodon part pour l'Ouest à **cause** de tout ce qu'il a vécu.

- ▶ **Imbrication**
- ▶ **Parallélisme**

Causalité narrative : macro

Jane trouve un string dans la poche de John

- Jane a des soupçons sur John
- John rentre de son travail d'équarisseur de lièvres
- Jane fouille le manteau de John

Jane est super colère contre John

- Jane est choquée, blessée, etc.
- Elle descend et lui balance la preuve à la figure
- John se défend des accusations

En fait, John est enceinte !

- John la calme en lui promettant une surprise
- Car John est enceinte de lui-même
- Car John est un extraterrestre !

Causalité narrative : intermédiaire

Jane a des soupçons sur John

- John rentre souvent tard et a des habitudes bizarres comme boire le mercure des thermomètres
- Une copine de Jane s'est fait tromper, ça la fait réfléchir
- Elle décide d'agir

John rentre de son travail d'équarisseur de lièvres

- Jane monte dans la chambre
- Elle fouille les endroits évidents
- Elle entend John rentrer

Jane fouille le manteau de John

- Jane descend en hâte
- Elle distrait John avec un agréable whisky au mercure
- Elle fouille le manteau

Causalité narrative : micro

Un jour, il arriva à Senez, qui est une ancienne ville épiscopale, monté sur un âne. Sa bourse, fort à sec dans ce moment, ne lui avait pas permis d'autre équipage. Le maire de la ville vint le recevoir à la porte de l'évêché et le regardait descendre de son âne avec des yeux scandalisés. Quelques bourgeois riaient autour de lui.

—Monsieur le maire, dit l'évêque, et messieurs les bourgeois, je vois ce qui vous scandalise; vous trouvez que c'est bien de l'orgueil à un pauvre prêtre de monter une monture qui a été celle de Jésus-Christ.

Victor Hugo, *Les Misérables*

Causalité narrative : niveau micro

- ▶ L'évêque arrive à Senez sur un âne
- ▶ **Car** sa bourse est vide
- ▶ Le maire vient le voir
- ▶ (*cause sous-entendue et superflue*)



- ▶ Le maire roule des yeux scandalisés
- ▶ **En même temps**, les bourgeois rient autour de lui



- ▶ « Monsieur **le maire**...
- ▶ je vois ce qui vous **scandalise**...
- ▶ c'est bien de l'orgueil de monter la monture de **Jésus-Christ** ! » (*badum-kshh*)

De la charpente à la structure

»» Dégager le diamant de la gangue

La charpente : qu'est-ce qu'une histoire ?

- ▶ « **Histoire égale personnages** » (E. George)

Oui, mais...

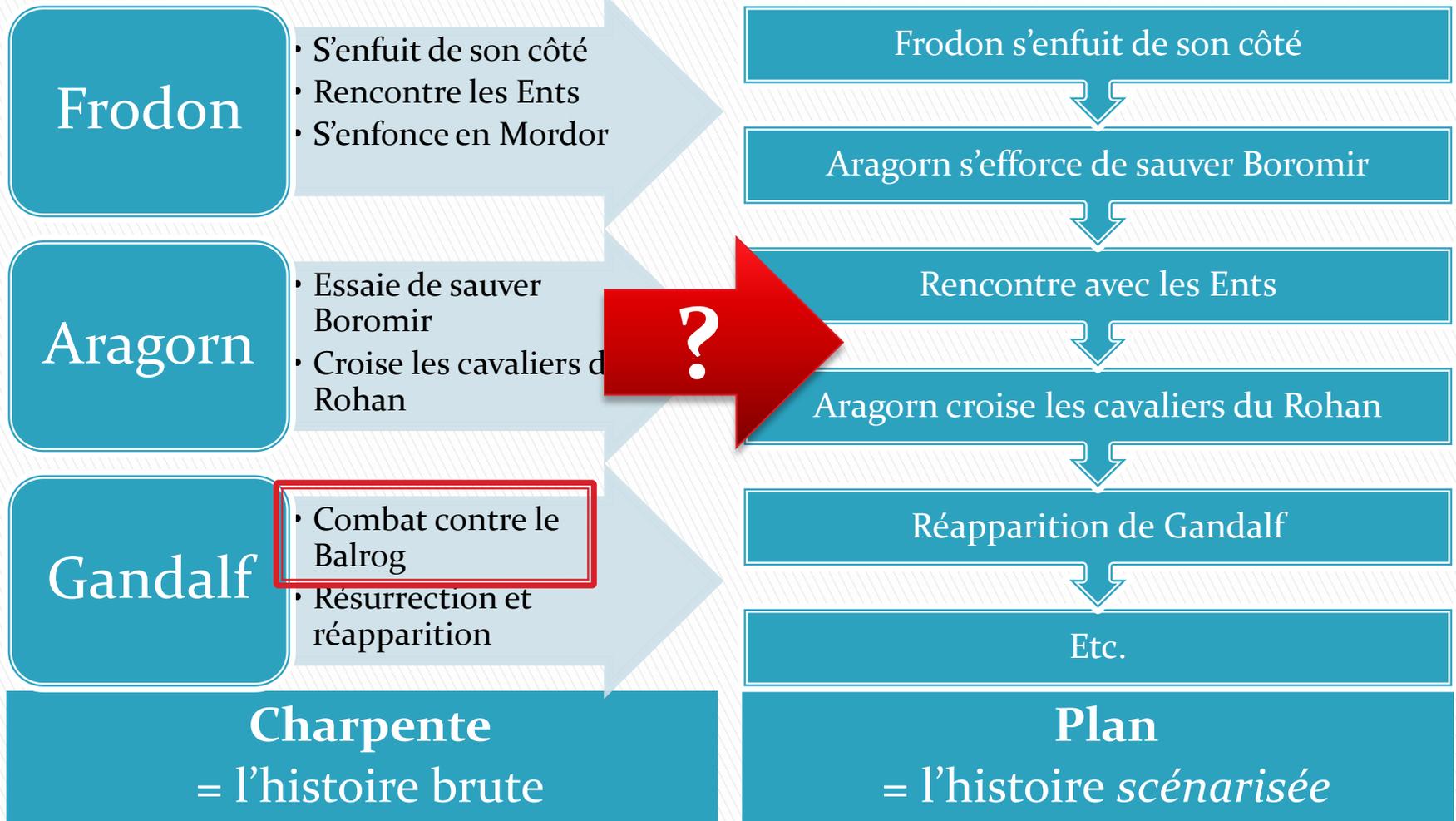
- ▶ « **Histoire égale conflit** » (tout un tas de monde)

Oui, mais...

Une histoire, ce sont des *volontés*

- ▶ Pulsions des personnages (*affrontement possible*)
- ▶ Volonté de l'histoire (*discours, cohérence interne*)
- ▶ La vôtre ! (*sans rails ni intervention divine*)

Charpente et structure : *SdA*



La règle cardinale, le retour

« **Le truc, c'est de les pousser à continuer de lire** »
= Pourquoi est-ce que *ça compte* ?

- ▶ **Susciter l'attachement** (intrigue et personnages)
- ▶ Suivre (ou pas) les attentes du genre
- ▶ Rythme, suspense, alternances (cf. « questions »)
- ▶ Etc.

Le lecteur : « **Que se passe-t-il / va-t-il arriver ?** »
= questions (et réponses **dosées**) à toutes les échelles

La longueur d'avance du récit

Un récit est un jeu de **questions** aux **réponses dosées**

Si tout est dit / s'il ne se passe rien : pourquoi poursuivre ?

- ▶ **Macro** : Frodon va-t-il réussir la quête ?
- ▶ **Intermédiaire** : que vont décider les Ents ?
- ▶ **Micro** : Sam se noiera-t-il en voulant rejoindre Frodon ?

« Show, don't tell »

Ne dites pas : montrez

« Dramatisation » = mettre en scène

Par exemple...

- ▶ Mettez vos personnages en situation
- ▶ Injectez l'exposition dans l'action
- ▶ Évitez le parachutage d'infos

« Comme tu le sais, Bob... », longues explications...

(... mais sachez aussi **dire** pour **alléger** : ellipse)

Dominer le flux du récit

- ▶ **Choisir que narrer (= dramatisation)**
 - Temps forts
 - Scènes démonstratives (« show, don't tell »)
 - Maintien du suspense
- ▶ **Choisir les ellipses**
 - Longueurs inutiles
 - Coups de théâtre
- ▶ **Maîtriser la tension narrative**
 - Action (= conflits, mouvements, décisions)
 - Respiration (= ambiances, réflexions des personnages)

Être lecteur pour être auteur

Devenir un public **critique** : étudier la narration...

- ▶ Pour construire sa culture narrative (boîte à outils)
- ▶ Pour comprendre ce qui fonctionne
- ▶ Pour comprendre ce qui ne fonctionne pas
- ▶ ... pas seulement dans son propre domaine !
- ▶ Pour appréhender les **attentes** du lecteur
- ▶ Et les contenter... ou pas !

Jouer avec la causalité, un exemple

À travers temps, R. C. Wilson, (Denoël Lunes d'Encre) : prologue

- ▶ Ben Collier va planter des fleurs dans son jardin
- ▶ Billy Gargullo arrive du futur
- ▶ Combat...
- ▶ Gargullo descend Collier

- ▶ **Le voyageur temporel ne tarderait pas à devoir affronter la nécessité de sa propre mort. [...]**
- ▶ Billy Gargullo, lourdement armé et revêtu de son armure dorée, déboula sur la pelouse par la porte de derrière [...]
- ▶ Ben Collier avait entamé la lente et agréable conception d'un jardin [...]
- ▶ [Ben] se releva puis sauta sur la gauche [...]
- ▶ Le maraudeur tira.

Déroulement linéaire

Récit final (citations)

Pistes pour construire... et se construire

»» Quelques grands systèmes...
et le vôtre

Des formules magiques... pour les autres

- ▶ Inutilité des systèmes « tout faits »
- ▶ Inutilité des formules en 3, 7, 12 actes
- ▶ Inutilité du plan en 5 parties (cours de français)
- ▶ Etc.

Hormis pour élargir votre culture narrative.

Les outils d'analyse ne sont pas des outils d'écriture !

Votre façon de raconter est unique
Votre façon de construire aussi

Vers votre propre système

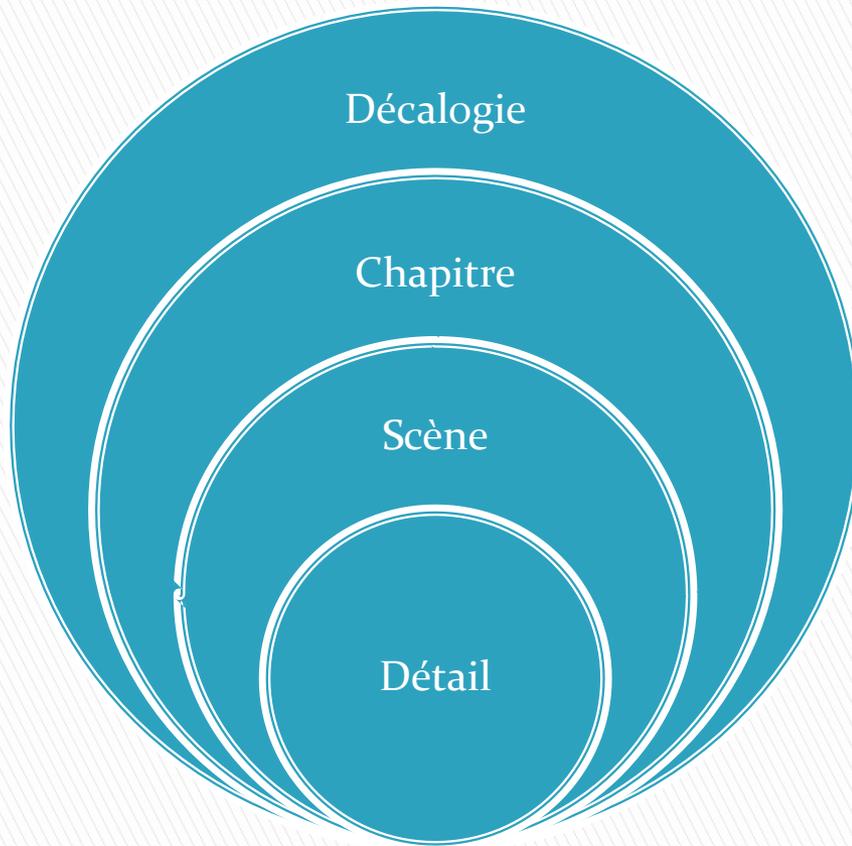
Autant de systèmes que d'auteurs...

- ▶ Testez les « formules » et les outils
- ▶ Écrivez (et lisez) hors genre
- ▶ Fixez-vous des contraintes nouvelles
- ▶ Retenez vos propres leçons (journal ?)
- ▶ Etc.

Cherchez ce qui marche pour vous

➔ Se connaître

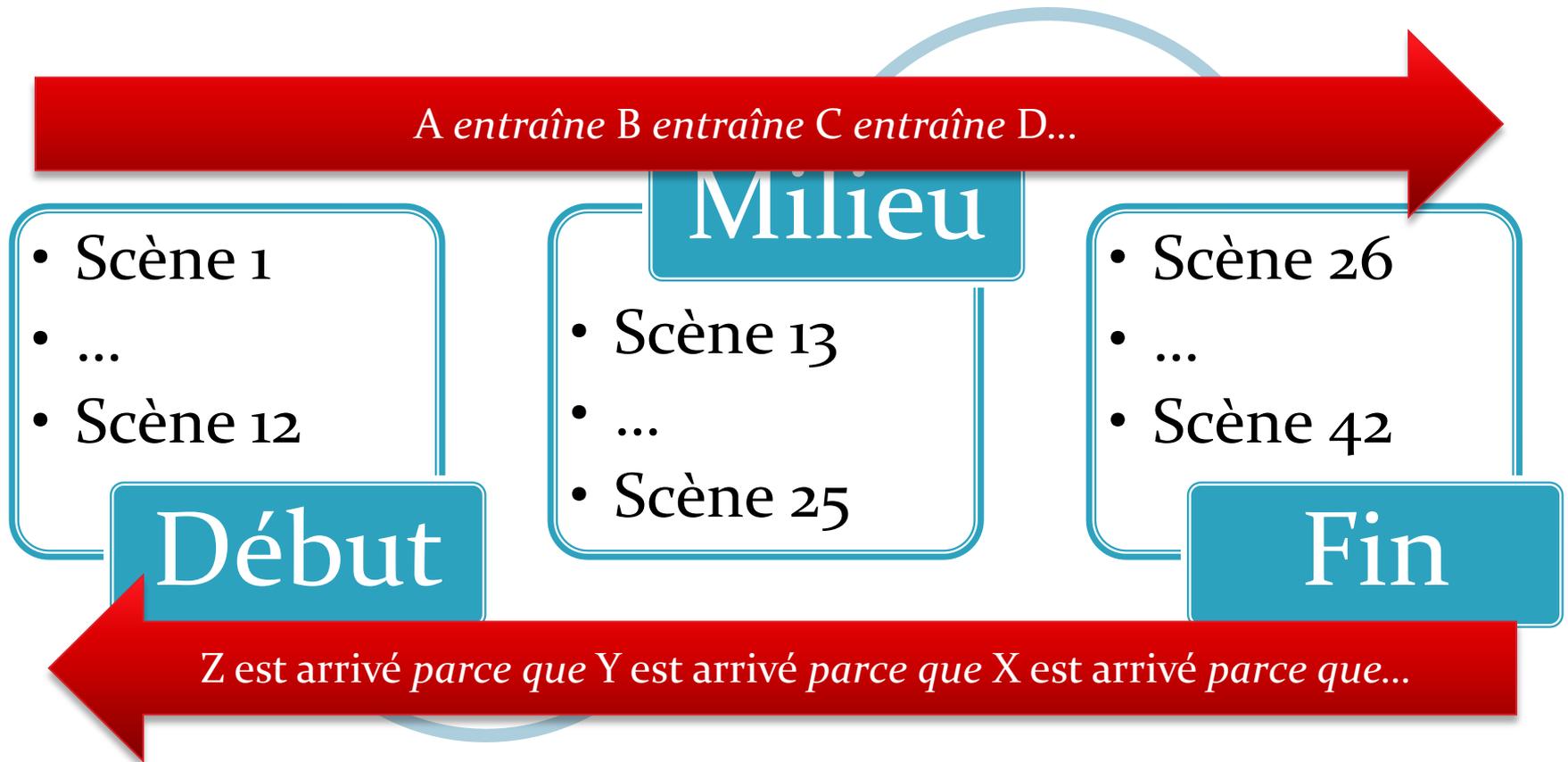
Particulier et général



Du
particulier
au général

Du
général au
particulier

Induction progressive ou rétrograde



Systeme « LOCK » (J.S. Bell)

Un fil d'intrigue rassemble :

- ▶ Lead (*un rôle principal intéressant...*)
- ▶ Objective (*... qui veut quelque chose...*)
- ▶ Confrontation (*... sauf que c'est pas si simple...*)
- ▶ Knockout (*... et ça se termine en feu d'artifice*)

Possibilité de fils d'intrigues parallèles, de multiples points de vue... chacun avec son LOCK

Quels outils ?

Testez et adoptez en fonction de **votre mode de pensée**

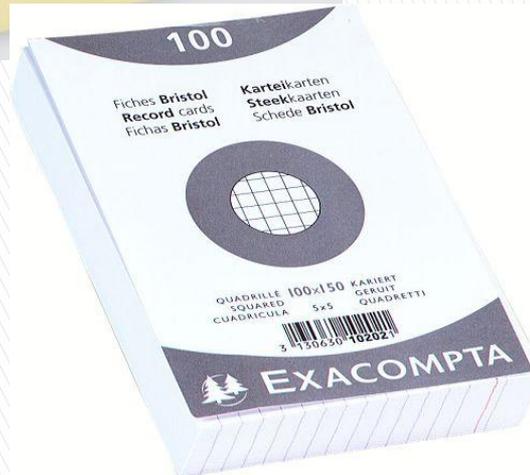
Prenez garde aux « logiciels-miracles » d'écriture...

- Souvent réservés à des usages particuliers (cinéma)
- Peuvent vous engoncer dans des canevas
- Coûteux pour pas grand-chose

Raisonnement « linéaire » ?

- ▶ Un bloc...
- ▶ x fichiers de texte...
- ▶ Un bon stock de chemises cartonnées !

Raisonnement « parallèle » ?



Treepad
<http://treepad.com>



Microsoft OneNote
(Office 2003 et +)

Analogique

Numérique

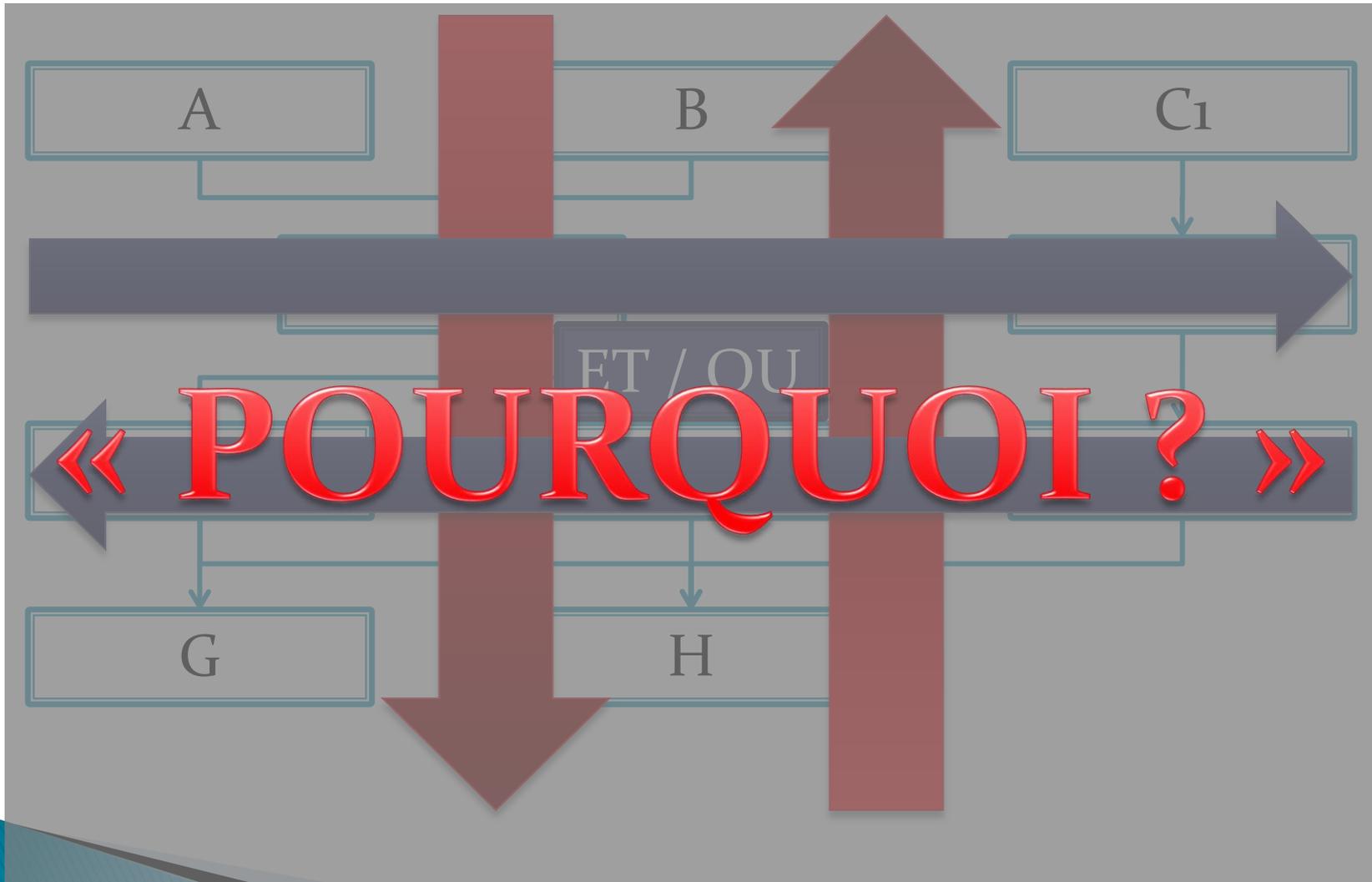
En conclusion...

Devenir capitaine d'un supertanker



... dont on peut *remonter* le voyage pour *l'infléchir*

Dominer la causalité narrative



Apprendre à se connaître

- ▶ « Le corps sait » : trouvez ce qui vous tient à cœur
- ▶ « Le truc, c'est de les pousser à continuer de lire »
- ▶ Étouffez votre boîte à outils : multipliez approches et expériences
- ▶ Trouvez ce qui **marche** pour vous
- ▶ Construisez votre processus
- ▶ ... mais sachez en changer

- ▶ **Le travail est dur... mais n'oubliez pas le plaisir !**

Bonne chance !

»» Et bon courage !