

LES 22 REGLES  
de  
STORYTELLING  
de  
PIXAR

## Stephan Vladimir Bugaj

Stephan est auteur/réalisateur. Il a passé plusieurs années au sein de Pixar. Il a notamment participé au développement et à l'écriture de longs métrages tels que Les indestructibles. Une expérience qui lui a d'ailleurs permis de collaborer de près avec les meilleurs éléments du studio, aussi bien en matière de storytelling que de réalisation.

Ses douze années d'expérience chez Pixar Animation Studios, l'ont amené à tenir des rôles variés au sein de la production de longs métrage. Ce qui lui a naturellement permis d'étendre son expertise, au-delà de la phase de développement d'un projet.

Pour ce qui est de la réalisation, Stephan Bugaj prépare régulièrement des projets personnels en collaboration avec des producteurs indépendants. À ce jour, il a déjà écrit et réalisé plusieurs courts métrage à petits budgets.

Certains de ces projets ont même été sélectionnés en festivals :

- « Welcome to Akron » a été sélectionné pour la Nichol Fellowship competition.
- « Let the games begin » a été nommé au Austin Film Festival
- « Desert Maelstrom » a également concouru dans plusieurs festivals.

Enfin, il participe également à l'écriture de romans graphiques, édités par la société Whamix.

En dehors de l'écriture et de la réalisation, Stephan cultive également plusieurs passions en parallèle : le hi-tech, la photographie, la création musicale et la vidéo artistique...

## Il était une fois, une série de 22 tweets...

En 2011, une ancienne collègue de chez Pixar, Emma Coats, a tweeté une série d'aphorismes sur le storytelling. Ils étaient tous regroupés dans une liste, diffusée sur le web sous l'intitulé suivant : « Les 22 règles de Storytelling de Pixar ».

Emma Coats a clairement indiqué sur son blog, que ses tweets étaient « un mélange de notions, tirées de réalisateurs et de collègues de travail de chez Pixar. D'une part ce mélange est issu des propos recueillis par les scénaristes et les réalisateurs parlant de leurs métiers. D'autre part, Emma a appris l'ensemble de ces notions en faisant ses propres films, à travers ses essais et ses erreurs. »

Nous apprenons tous les uns des autres chez Pixar, et c'est en fait la meilleure « école de cinéma » que vous pourriez faire. Tout le monde au sein de la société, cherche constamment à apprendre de nouvelles choses et à repousser ses limites dans chaque domaine d'expertise.

Le partage des idées est encouragé, et c'est donc logiquement dans cet état d'esprit qu'Emma Coats a posté ses tweets.

Cependant, beaucoup de personnes ont considéré cette liste comme une sorte de « formule magique », autrement dit « La formule ultime de chez Pixar ». Comme s'il s'agissait d'un ensemble de règles gravées dans le marbre, qu'il faudrait appliquer à la lettre pour être sûr d'aborder chaque nouvelle histoire avec « la meilleure approche possible ».

Mais ce n'est pas l'esprit dans lequel ces notions ont été proposées. Celles-ci ont été publiées dans le but d'amener les gens à penser à chaque point important d'une histoire, en tant qu'introduction au processus de réflexion, et non pas en tant que conclusion. Puisque le nom de Pixar est associé à cette liste de règles, j'ai donc pensé qu'il serait bénéfique pour tous les storytellers du monde, qu'un autre « Pixarien » développe une analyse un peu plus approfondie de chacun de ces aphorismes.

- Règle n°1 : L'admiration du personnage.
- Règle n°2 : Écrire pour votre audience.
- Règle n°3 : Réécrivez votre histoire.
- Règle n°4 : Structure et dramaturgie.
- Règle n°5 : Maîtriser l'art de la simplification.
- Règle n°6 : Sortir de la zone de confort.
- Règle n°7 : Trouver la fin avant le milieu.
- Règle n°8 : Savoir mettre un point final.
- Règle n°9 : Explorer le champ des possibles.
- Règle n°10 : La « thématique personnelle ».

- Règle n°11 : *La stratégie de l'échec.*
- Règle n°12 : *Surprenez-vous !*
- Règle n°13 : *Créer des personnages actifs.*
- Règle n°14 : *Le « Pourquoi ? » de l'histoire.*
- Règle n°15 : *Être honnête, pour être crédible.*
- Règle n°16 : *Les enjeux de votre histoire.*
- Règle n°17 : *Capitaliser sa créativité.*
- Règle n°18 : *Se connaître soi-même.*
- Règle n°19 : *Le hasard fait mal les choses.*
- Règle n°20 : *La recherche paradigmatique.*
- Règle n°21 : *Ce qui est « cool » ne suffit pas.*
- Règle n°22 : *L'essence de votre histoire.*
- *Bonus : 5 conseils fondamentaux pour les storytellers.*

Plutôt que de conclure par un bilan exhaustif de ce qui a été évoqué, j'ai préféré exprimer une dernière réflexion sur le processus d'écriture. À dire vrai, si j'ai tenu à rédiger cette analyse, c'est parce que beaucoup (trop) de gens ont considéré la publication de ces règles sur Twitter, comme une codification absolue de la manière de raconter des histoires. L'influence des studios Pixar, semble en effet avoir poussé la plupart des lecteurs à croire que ces courtes règles pouvaient suffire à exprimer la vérité ultime sur la narration.

La première intention de ces tweets, était de partager quelques observations et recommandations, dans le but de faire réfléchir les gens sur les concepts les plus importants de la narration. Mais cette intention s'est rapidement faite dépassée par l'idée (assez intimidante), que Pixar pouvait avoir découvert les lois fondamentales qui gouvernent le storytelling. En réalité, le développement d'une histoire est un processus relativement difficile et confus. Le fait que ce processus puisse être légiféré en vingt-deux énoncés de 140 caractères, est une idée quelque peu chimérique.

Chaque règle appelait donc à une clarification et à une considération plus approfondies, que ne pouvait offrir un médium voué à la concision comme Twitter. Après tout, les 140 caractères autorisés par un tweet, sont loin d'être suffisants pour instaurer des règles « universelles », résumant un sujet aussi complexe et aussi dense que le storytelling.

Mais le succès des tweets illustre clairement un point important : les gens sont attirés par l'expression concise des idées profondes.

Sur ce point, mes analyses sont d'ailleurs volontairement mises en phase avec les déclarations d'origine. J'utilise également des formules concises, pour attirer l'attention du lecteur et le diriger d'idée en idée.

C'est exactement de cette façon-là que se construit une histoire : une série

d'accroches simples suivies de détails qui enrichissent et approfondissent l'idée d'origine. Séduisant ainsi votre public dans le but de lui faire parcourir le chemin narratif, de l'introduction à la conclusion.

Fondamentalement, mes analyses sont donc elles-mêmes destinées à vous faire réfléchir aux différents aspects de la narration que présentent ces règles. Mon intention n'étant pas plus motivée par l'idée de vous exposer une doctrine absolue.

J'ai aussi partagé avec vous quelques conseils et techniques, leçons et observations. Il s'agit là de ce que j'ai appris auprès de mes mentors et collaborateurs de Pixar et d'ailleurs, souvent au travers d'un processus de tâtonnements.

Certaines de mes idées et de mes approches, vous parleront et s'intégreront à merveille dans votre pratique narrative, tandis que d'autres n'y trouveront sans doute pas leur place.

Mais chacune de ces idées s'attache à une vérité personnelle à laquelle j'ai abouti dans ma carrière de storyteller, et que j'utilise tous les jours lorsque je crée des récits. Elles ne font pas partie d'une construction théorique, mais j'espère qu'elles représenteront pour vous, matière à réfléchir.

Je vous prie de partager cette série avec tous vos amis créateurs. Je l'ai écrite pour que tous ceux qui travaillent dans la narration (les scénaristes, les dramaturges, les romanciers, les poètes, les orateurs, les directeurs, les acteurs, etc.) puissent comprendre ces règles en profondeur, et s'en aider pour pouvoir s'exprimer pleinement à travers leur art.

## Règle n°1 :

**Vous admirez davantage un personnage pour sa détermination, que pour ses réussites.**

D'une manière générale, cette affirmation semble assez juste.

Dans ce sens, elle peut donc être considérée comme **une bonne base de départ**.

D'autant plus que de nombreux storytellers ont tendance à « *rendre les choses excessivement faciles* » pour leurs personnages. Ils s'attachent en effet tellement à eux qu'ils n'osent plus leur faire du mal.

C'est pourtant **la présence de conflit et d'une forme de lutte**, qui permet au **drame** de s'installer.

En effet, **l'empathie et l'admiration** que nous pouvons ressentir à l'égard d'un personnage, sont avant tout issues de son **aptitude à faire face** à des obstacles réellement difficiles.

Un film dans lequel le protagoniste ne faillirait jamais à ses objectifs, serait ainsi dépourvu de conflit.

Il serait alors peu probable de parvenir à **maintenir l'intérêt** de qui que ce soit, face à un récit construit sur ce schéma.

En réalité le point le point essentiel, réside finalement dans **l'équilibre** qui existe entre voir un personnage **échouer** et le voir **réussir**.

C'est cette considération en particulier, qui a une influence sur l'appréciation que le spectateur se fait de la **personnalité du personnage**.

Il est important de comprendre que **ce n'est pas la dynamique de l'intrigue**, qui définit la valeur de cette appréciation.

Par ailleurs, **la plupart des gens** ont une **image d'eux-même** à un niveau plutôt **moyen**, voir même **banal**.

Quand ils essaient de faire des choses, ils **se concentrent davantage sur leurs erreurs**, et à quel point ils sont encore loin de leurs propres objectifs.

**Les personnages** qui s'inscrivent dans un **état d'esprit similaire**, seront plus enclins à développer **l'empathie et la sympathie du public**.

C'est un **schéma relativement classique** que l'on retrouve notamment dans le film *Rudy : A true underdog story* (\* Réalisé par David Anspaugh, sorti en 2000 aux États-Unis. Le film raconte l'histoire de Rudy Ruettiger, un jeune homme qui a toujours rêvé de jouer au football américain au sein d'une prestigieuse équipe. Son physique ne lui permet pas de pratiquer ce sport, mais il décide tout de même de se battre pour accomplir son rêve.) : Le « **monsieur tout-le-monde** » qui essaie de faire ce que seuls les « **gens spéciaux** » sont censés pouvoir faire.

L'histoire de Rudy, présente ce schéma de manière évidente, **mais** des personnages comme Indiana Jones et John Mc Clane sont également fortement appréciés du public.

Si ces derniers ont été si appréciés alors qu'ils sont **sans cesse au cœur de l'action** ou de l'aventure (quelque chose que seuls les « *gens spéciaux* » sont censés pouvoir faire), c'est parce qu'ils sont **vulnérables**, aussi bien **physiquement** qu'**émotionnellement**.

Mais cette **hypothèse** implique également une supposition qui peut conduire les storytellers imprudents vers une **autre problématique** : Les personnages ont ils absolument besoin d'être admirés ?

Parfois, il vaut mieux qu'un personnage soit '**intéressant**' plutôt qu'**admiré** ou sympathique. Vous pouvez même aller jusqu'à créer un protagoniste **contestable**, voir même **méprisable**.

Et en suivant ce type d'approche, un personnage qui **réussi plus qu'il n'échoue**, peut justement **être 'intéressant'**.

Les histoires de **super-héros**, reposent souvent sur ce principe. Elles instaurent l'idée que **le héros est habitué aux réussites faciles**.

C'est d'ailleurs pour cette raison que celui-ci est généralement amené à **protéger** quelque chose d'**au moins aussi important que le monde**.

Soulignant par la même occasion l'influence majeure du '**méchant**', dont le rôle n'est autre que de **bouleverser cet équilibre**.

Les histoire d'**antihéros**, quant à elles, **inversent ce principe** pour montrer comment **quelqu'un de bon**, peut **devenir une mauvaise personne**.

Ainsi, à chaque fois que le protagoniste essaie d'**accomplir quelque chose de bien**, vous comprenez qu'il est en train d'abandonner une partie de sa propre nature, guidé par **la volonté de changer**.

Ce genre de sacrifice est un élément crucial de **l'arc transformationnel** d'un personnage. Il est cependant souvent négligé, alors qu'il s'applique pourtant à **tous les types de personnalités**, et pas seulement aux anti-héros.

Une autre façon « *intelligente* » de **retourner ce principe**, est de raconter une histoire dans laquelle le protagoniste n'a **pas de conflit direct**. Une histoire dans laquelle **sa propre vie** devient sa principale **source de problèmes**. Cette approche reste toutefois assez rare, et rarement bien employée.

En conclusion, **la règle n°1 est donc parfaitement applicable** lorsque votre objectif est de créer **un personnage sympathique**, admiré par le public et qui crée facilement de l'empathie.

Cependant, ce schéma de personnalité **n'est pas le seul** à pouvoir cultiver notre intérêt en tant que spectateur.

Si la nature de votre histoire n'induit pas la présence d'un protagoniste sympathique, essayez plutôt de modifier cet équilibre entre « réussites et échecs », en quelque chose de plus **significatif par rapport à votre véritable intention**.



## Règle n°2 :

Pensez toujours à ce qui vous intéresse en tant que spectateur, et non pas à ce qui vous amuse en tant que narrateur.

Ces deux notions peuvent-être très différentes l'une de l'autre.

Ce conseil peut paraître étrange à première vue.

Si quelque chose est intéressant pour vous **en tant que spectateur**, pourquoi ne serait-il pas également amusant à écrire ?

Sincèrement, je ne cherche pas la controverse. Mais les storytellers **devraient** prendre plaisir à écrire **des choses qu'ils aiment** lire ou regarder.

Si vous n'y prenez pas du plaisir, alors peut-être que le storytelling n'est pas fait pour vous. **Toute histoire** a besoin de naître à partir de la joie, la passion, l'amour, ou le désir qui sont inhérents à votre personne. Ou cette histoire ne sera certainement pas agréable à écrire, ni à lire (ou regarder).

En réalité, cette règle vient de l'**idée relativement commune** que les auteurs en particulier, aiment spontanément écrire leur propre monologue intérieur, ou encore des descriptions relativement nébuleuses, des concepts abstraits, et bien d'autres choses qui *ne devraient pas* se trouver dans un scénario.

Ce conseil implique donc l'idée que tous les auteurs, sans exception, préfèrent écrire des choses qui ne correspondent pas au modèle d'un scénario de film. **Ce qui n'est pas vrai !** Nombre d'auteurs apprécient grandement d'écrire des choses qui se définissent davantage par l'action, ou par des descriptions concises, en adoptant un point de vue extérieur, et en travaillant sur le sous-texte du dialogue.

Mais ce qui *ne devrait pas* se trouver dans un scénario, dépend en réalité de l'audience ciblée relative à celui-ci. J'entends par là l'audience qui sera amenée à **lire** le scénario, et non pas celle qui verra le film terminé.

Si vous êtes en train d'écrire un spec-script\* par exemple, (Le spec-script, est un scénario personnel ayant pour but d'être vendu pour son originalité. Ex : Le scénario du film Good Will Hunting, écrit par Matt Damon et Ben Affleck et réalisé par Gus Van Sant) et que vous espérez vendre ce scénario, ou bien qu'il vous permette

d'obtenir un job. Dans ce cas, faites très attention à **ne pas user de formules trop littéraires**, habituellement utilisées par les écrivains. Il peut s'agir de descriptions trop *romanesques*, ou encore de l'intention de faire reposer l'intrigue sur un ensemble de monologues intérieurs (si vous ne pouvez vraiment pas vous en passer, utilisez-les avec beaucoup de parcimonie).

Si en revanche il s'agit pour vous d'une commande extérieure, faites seulement ce que la personne qui vous a engagé, vous a demandé de faire. En règle générale, dans l'industrie hollywoodienne, il n'est clairement **pas conseillé de remplir un scénario de monologues et de descriptions à rallonge**. Bien entendu, le producteur ou le réalisateur qui vous a engagé, peut éventuellement faire exception à cette règle.

Si vous écrivez un scénario avec **l'intention de réaliser le film vous-même** – avec un budget minimum par exemple – vous pouvez dès lors, vous permettre d'écrire de façon beaucoup plus personnelle. Assurez-vous simplement d'avoir **une idée claire** de ce que vos descriptions donneront à l'écran. En règle générale, si vous ne pouvez pas expliquer celles-ci clairement à haute voix, c'est que vous ne pourrez pas les retranscrire à l'image.

**Presque tous les cinéastes qui écrivent pour eux-mêmes**, n'hésiteront pas à faire usage de descriptions à rallonge et d'idées abstraites relatives au propos de leur film, au moins une fois dans leur scénario. Ils peuvent en effet se le permettre, puisqu'ils **conceptualisent** déjà le film qu'ils sont en train d'écrire. Ils savent généralement **comment** ils veulent mettre en image les idées qu'ils expriment dans leur scénario. Même les idées abstraites. Soit par le biais d'un effet bien spécifique, soit à travers le choix d'une certaine valeur de plan, ou encore par l'application d'un filtre sur l'image ou d'un traitement particulier des couleurs.

Si vous envisagez de faire un **film expérimental sans budget**, je ne peux que vous encourager à envisager toutes **les choses les plus dingues que vous avez à l'esprit**. Ces œuvres doivent avant tout représenter un **terrain de jeu** pour vous, un **laboratoire** pour vos idées les plus folles. Vous verrez d'ailleurs qu'à partir de ces expérimentations, vous pourrez parfois obtenir des résultats surprenants.

Autrement, si votre objectif est d'écrire un scénario avec lequel vous espérez pouvoir **réunir une équipe professionnelle**, cherchez plutôt une **société de production**, ainsi que **l'appui d'un studio**. Dans ce type de situation, l'idée est généralement de trouver une audience spécifique à votre film. Notamment pour pouvoir justifier sa mise en production, sur un plan financier. Cela implique donc d'écrire un scénario en se conformant à la **structure** et au **rythme** d'un film. Et en écrivant des **descriptions concises et visuelles**.

En bref, si vous savez que vous n'écrivez pas pour quelqu'un d'autre que vous, vous pouvez transgresser les règles. Toutefois, faites tout de même bien attention à **savoir exactement à qui se destine votre scénario**. Ne serait-ce que pour **les comédiens** qui seront potentiellement impliqués dans le film, il est généralement conseillé d'enlever toutes les notions trop abstraites, qui pourraient les perturber dans leur travail de composition.

Une **erreur commune** que font les auteurs, est de **contourner** la véritable notion de scénarisation, en associant des formes démonstratives avec énormément de sous-entendu.

Par exemple :

*Il la regarda comme s'il se disait :*

*« Comment peux-tu penser ça de moi, après toutes ces années ? »*

Un regard ne peut pas en dire autant sur **l'état d'esprit du personnage**. Il est donc important de vous imposer des limites par rapport à ce que vous essayez de faire passer dans votre scénario, et ce que l'acteur peut concrètement transmettre à travers son jeu.

Si vous ne respectez pas ces limites, les comédiens auront forcément beaucoup plus de **difficultés à faire passer les intentions** de votre scénario. Et il ne s'agit pas de remettre en cause leur talent, puisqu'ils peuvent évidemment transmettre beaucoup plus de choses que n'importe lequel d'entre nous. Si vous tenez réellement à faire passer un état d'esprit complexe, préférez le faire par **l'action** des personnages, ou par **le sous-texte** du dialogue.

Dans le même sens, si vous aimez l'idée de créer des **personnages silencieux**, qui ont pour trait de caractère principal d'**intérieuriser leurs émotions** et de « vivre dans leur tête », évitez la **mauvaise habitude de l'utilisation de la voix off**. Encore une fois, soyez plutôt créatifs, par rapport à ce que vous pouvez faire comprendre à travers l'action de vos personnages ou le sous-texte du dialogue. Sinon, écrivez un roman.

L'essentiel est donc de toujours garder à l'esprit l'idée suivante :

**Un film est avant tout, un médium visuel.**

En fin de compte, le **travail d'un scénariste** ne consiste pas uniquement à créer et développer des personnages ou des émotions. En fait, le scénariste a également pour responsabilité de transmettre à toute une équipe d'acteurs et de techniciens, **les bases de la concrétisation d'une œuvre filmique**. Quiconque pense le contraire, s'est malheureusement trompé d'industrie.

Plus votre façon d'écrire s'éloigne d'une forme démonstrative, moins l'expérience de votre audience sera cinématographique. Peu importe qu'il s'agisse d'une bonne ou d'une mauvaise chose. Sur ce point le débat est interminable. En fin de compte, ce n'est qu'une **question de style, de ton**, et du parallèle qui s'établit entre **l'essence artistique** de l'œuvre et ses **considérations financières**. Bien entendu, cela implique également les aptitudes que votre équipe technique et que vos comédiens, auront à retranscrire fidèlement le propos du scénario.

Par ailleurs, regarder un film offre une expérience totalement différente de celle que propose la lecture d'un livre (même s'il s'agit du film le plus expérimental qui soit). Lorsqu'il s'agit de films orientés vers une **démarche commerciale**, il est souvent question d'adopter une **structure en 3 actes**, censée sous-tendre le récit. En tant que scénariste, vous ne devez pas ignorer l'importance de ce type d'approche.

Dans ce sens, on peut déduire que cette « règle » communément admise, que les auteurs utilisent beaucoup trop des notions abstraites et intérieures dans leurs écrits, se définit en fait essentiellement à travers le plaisir que les auteurs ont à écrire des histoires. **Les critères d'un livre étant très différents de ceux d'un scénario**. Notamment en terme de structure par exemple. Ce qui peut éventuellement pousser les auteurs à préférer écrire pour d'autres médias que celui du film. Dans le but d'être finalement plus libres dans leur démarche créative.

Ce qu'il faut finalement retenir de tout ça, c'est qu'il est très important de **ne pas être complaisant par rapport au travail d'écriture**. C'est d'ailleurs finalement à ce niveau-là, que cette règle tente de nous faire comprendre que le fait de penser davantage à son audience qu'à soi-même, permet justement d'éviter la complaisance.

Vous devez en effet prendre du plaisir à **raconter des histoires pour un public**, aussi large que possible, plutôt que pour votre propre personne. Dans le cas contraire, le film n'est peut-être pas le médium qui vous correspond.

Gardez à l'esprit que la réalisation d'un film fait partie des processus artistiques les plus collaboratifs qui existent. Le visionnage des films ne déroge d'ailleurs pas à la règle, puisqu'elle implique également le partage d'une même expérience entre plusieurs personnes.

Bien entendu, il ne s'agit pas de passer d'un extrême à l'autre et d'oublier finalement de faire passer une part de **votre personnalité** dans votre scénario. Toutes les histoires proviennent avant tout, de la personnalité de celui qui les raconte.

Mais lorsque vous écrivez des scénarios, vous devez toujours être conscients que vous ne faites que **planifier** une série d'expériences collaboratives. Votre objectif

premier, n'est certainement pas de raconter uniquement vos considérations personnelles.

En tant qu'auteur, j'adore moi-même mettre sur le papier des considérations personnelles. Énormément. Mais je sais que le scénario n'est pas le meilleur outil pour les exprimer.

Pour conclure, voici à mon sens, ce qu'il faut donc retenir de cette règle :

- Écrivez toujours un scénario en veillant à bien **structurer votre récit pour le film**, et non pas pour un autre médium.
- Écrivez pour **une audience** qui existe **en dehors de votre esprit**.
- Écrivez avant tout de façon **démonstrative** et **visuelle**.
- Considérez votre scénario comme **le plan de la concrétisation d'une œuvre filmique**. Et non pas comme un produit fini, dont la raison d'être serait d'offrir avant tout une expérience de lecture.

Il est fort possible que si vous aimez écrire des scénarios, c'est que vous aimez regarder des films. Sinon vous seriez logiquement plus attirés par l'écriture de romans.

Donc lorsque vous écrivez, exercez-vous à vous mettre dans la peau de votre audience. Et prenez-y du plaisir. Le fait de prendre plaisir à écrire pour votre audience, améliore forcément la qualité du film qui en découle.

Cela aura au moins pour effet de rendre vos scénarios « *commerciaux* » plus conformes aux normes du cinéma hollywoodien (ce qui, soyons honnêtes envers nous-mêmes, implique la majorité des films indépendants américains).

## Règle n°3 :

Choisir une thématique, c'est important.

Mais vous ne saurez pas de quoi parle réellement votre histoire, tant que vous n'aurez pas compris comment elle se termine.

Lorsque vous arriverez à la fin de votre histoire, réécrivez-la !

Je suis absolument d'accord sur le fait que les auteurs devraient **toujours prévoir une phase de réécriture**, après avoir terminé la première version de leur histoire. En fait, je recommande même de faire plusieurs réécritures.

Comme le souligne très bien l'adage :

*« Toute réécriture est une nouvelle écriture ».*

Il n'y en fait qu'à travers le travail de réécriture, qu'il est possible de réellement **comprendre son histoire**.

Néanmoins, je m'oppose à l'idée de commencer à écrire sans savoir choisi de traiter une thématique en particulier.

Plus spécifiquement, je pense même que vous devriez **toujours connaître la fin** de votre histoire avant de la commencer. Si vous connaissez la fin, vous savez forcément de quoi votre récit doit parler. Bien entendu, cela n'empêche pas que le véritable propos puisse changer au cours de votre travail d'écriture.

Mais il est toujours très risqué et mal approprié d'écrire soi-même une histoire en essayant d'atteindre une fin que l'on ne connaît pas, qui n'a pas été définie à l'avance.

Donc si vous commencez à écrire une histoire sans savoir exactement dans quelle direction aller, **attendez-vous à payer le prix fort** pour découvrir comment celle-ci se termine.

En fait, vous pouvez comparer cette démarche à **un voyage** pour lequel vous ne vous seriez donné **aucune destination précise**. Ça peut être exaltant et plein de

possibilités, de détours, et d'imprévus. C'est sans doute une aventure inoubliable qui vous attend.

Le résultat peut même être fantastique !

Mais ce n'est pas de cette façon que vous gagnerez en efficacité. Dans le pire des cas, vous pourriez même perdre peu à peu espoir, jusqu'à **abandonner** en cours de route.

Lorsque vous établissez la structure de votre histoire, de votre traitement ou, d'une manière plus générale, du chemin que doit prendre votre récit, **commencez depuis la fin**. Cela vous simplifiera énormément la vie. Et ne vous préoccupez pas de savoir si le fait d'avoir une idée précise de la direction que vous comptez prendre, étouffera ou non votre créativité. Ou même si cela vous enlèvera les joies de votre inspiration.

Je peux vous assurer que cela ne se produira pas !

Gardez bien à l'esprit que tant que vous n'avez pas écrit **au moins une première version de votre histoire**, toute votre démarche ne sera que préliminaire et théorique.

Alors que si vous écrivez en connaissant précisément la fin, vous pourriez découvrir en cours de route, que celle-ci tend à vous orienter vers une direction que vous n'aviez pas soupçonnée auparavant.

Si cela peut effectivement se produire, même **en sachant où vous allez**, c'est parce que le fait de savoir où l'on va, ne constitue jamais un barrage à l'inspiration.

Avoir conscience de la direction que l'on doit prendre, permet en fait, au contraire, de laisser **davantage de place à l'inspiration**.

Vous n'avez pas besoin de réfléchir à la direction qu'il faut emprunter, à chaque nouveau tournant de votre histoire. Donc si l'inspiration vous frappe et que vous découvrez une nouvelle façon de raconter votre histoire, arrêtez-vous ! Prenez le temps de retravailler votre fin et le chemin pour y parvenir. Vous pourrez toujours revenir sur vos pas, si nécessaire.

Même après avoir entrepris une démarche planifiée et structurée comme celle-ci, vous pourriez **atteindre la fin, et découvrir une toute nouvelle idée** (ou une idée beaucoup plus claire) de ce que votre histoire raconte réellement.

Ce genre de situation, vous permettra de savoir exactement dans quel sens vous devrez retravailler tout ce que vous aurez déjà écrit.

C'est la raison pour laquelle on entend souvent dire que les écrivains « écrivent » et que « toute écriture est une écriture ». Et aussi que **les histoires ne sont jamais réellement terminées**, mais qu'elles sont simplement « **abandonnées** ».

Par ailleurs, on entend également des choses du genre :

*« Bordel de m.... ! Écrire c'est difficile !*

*Je pensais qu'il suffisait juste de coucher sur le papier toutes les idées qui nous venaient à l'esprit. Que les gens allaient m'adorer pour mon travail, et qu'ensuite l'argent viendrait naturellement ! »*

En fin de compte, ce qu'il faut retenir de cette règle, c'est qu'il est **inutile de s'enliser dans une analyse théorique approfondie** de votre thématique, au lieu de réellement écrire votre histoire !

C'est une tentation particulièrement accablante pour la plupart des scénaristes, car les scénarios sont excessivement structurés et formels par nature.

Sans compter la surabondance de « **gourous** » au sein de l'industrie cinématographique, qui prônent une approche souvent très théorique et intellectualisée du storytelling. Leurs méthodologies (habituellement très normatives) peuvent vous être d'une grande utilité, à condition que vous en trouviez une avec laquelle vous parvenez à mettre en phase votre façon de travailler.

Mais les **exercices et méthodes très formels**, destinés à vous aider à trouver votre thématique, à définir vos personnages, ou le rythme de votre intrigue, ou quoique ce soit d'autre, ne vous permettrons jamais d'aller aussi loin que vous l'espérez.

Les grandes idées ou les plans de travail que vous pourriez créer tout au long de votre processus d'écriture, ne sont que des outils qui vous permettent de parvenir à un produit final. Et ce produit final, n'est jamais autre chose qu'**une histoire**.

Le temps que vous passerez à perfectionner chacune de vos scènes, pour qu'elles puissent refléter au mieux la thématique de votre histoire... est du temps perdu.

En particulier si vous êtes en train d'écrire la première version de votre histoire et que vous ne l'avez pas encore terminée au moins une fois.

Si tel est le cas, vous cherchez à **approfondir quelque chose que vous ne maîtrisez pas encore**.

Lorsque vous aurez écrit au moins une première version, vous pourrez seulement commencer à « perfectionner » tous les points clés de votre récit, dans chacune de vos réécritures.

À savoir, la caractérisation de vos personnages, les phases d'exposition, les péripéties, les préparations et paiements (set up / payoff), etc.



En fin de compte, **le storytelling est essentiellement une question de 'feeling'**. Même si vous avez compris votre thématique et que vous avez affiné la structure de votre histoire, ce qui compte avant tout, c'est que votre audience puisse le ressentir.

Peu importe la méthode que vous préférez utiliser pour comprendre entièrement votre histoire, à chaque nouvelle réécriture rappelez-vous toujours de **considérer spécifiquement les émotions et l'intérêt de votre audience.**

## Règle n°4 :

Il était une fois \_\_\_\_\_.  
Tous les jours, \_\_\_\_\_.  
Un jour \_\_\_\_\_.  
C'est pourquoi, \_\_\_\_\_.  
C'est pourquoi \_\_\_\_\_.  
Jusqu'à ce que finalement \_\_\_\_\_.

Ce modèle de structure narrative, est appelé le « **Story Spine** ». Il vient en fait du milieu du théâtre d'improvisation, et a été créé par Kenn Adams (et non par Pixar).

En réalité, Pixar propose effectivement des cours d'improvisation à ses employés. La société a d'ailleurs sa propre troupe de théâtre d'improvisation, qui se produit chaque semaine. C'est la raison pour laquelle, **beaucoup d'employés de chez Pixar ont effectivement été exposés au modèle** du « Story Spine ». Notamment à travers des exercices créatifs relatifs à leur entraînement à l'improvisation.

Il s'agit d'un exercice très drôle et très efficace dans le milieu. C'est aussi une excellente solution pour développer et structurer des idées de manière spontanée et en même temps très approfondie. Ce modèle **permet en fait de simplifier une structure relativement commune** à toutes les histoires, que beaucoup de systèmes et de méthodes théoriques tentent d'analyser.

Cette structure, construit toujours une histoire en définissant **l'évolution d'un postulat de départ, vers une nouvelle situation**. Autrement dit, nous passons d'un « vieux monde », à un « nouveau monde ». Ceci à travers le conflit et l'action.

Nous pouvons par exemple retrouver ce type de structure (beaucoup plus développée), dans les écrits de Syd Field, Robert McKee, Blake Snyder, Christopher Vogler, John Truby, Lew Hunter.

- Comment identifier et résoudre les problèmes d'un scénario – Syd Field
- Story – Robert McKee
- Les règles élémentaires pour l'écriture d'un scénario – Blake Snyder
- Le guide du scénariste – Christopher Vogler
- Anatomie du scénario – John Truby
- Screenwriting 434 – Lew Hunter

Chacun des modèles qu'ils proposent dans leurs ouvrages, sont structurés et expliqués différemment. Certains sont formellement très rigoureux, tandis que d'autres présentent une démarche beaucoup plus souple.

Mais tous s'accordent sur **une même notion fondamentale...**

Une histoire part d'un postulat de départ, marque une évolution à travers le conflit, avant de finalement se résoudre.

La compréhension des **notions de bases de la structure** d'une histoire, est cruciale pour tous les storytellers. Mais cela n'implique pas pour autant qu'il faille absolument suivre cette règle à la lettre.

Tout dépend en réalité, de **la manière de considérer et d'appliquer ces principes.**

Se contenter de remplir les blancs ne suffira pas.

Vous devez étudier et comprendre ce que ce modèle signifie réellement, afin de **pouvoir en imprégner la construction de votre récit** et la dynamique de vos personnages.

Ce qui fait la force du « Story Spine » – sa simplicité – est aussi ce qui fait sa faiblesse :

*Il est trop simple pour pouvoir être utilisé tel quel, de façon universelle.*

Ce modèle a besoin d'être beaucoup plus approfondi, pour pouvoir réellement guider un récit dramatique.

En ce sens, nous pourrions le reformuler en admettant qu'une histoire se compose toujours d'**un ensemble de points fondamentaux**, qui sont les suivants :

1. Un contexte qui définit un ensemble de personnages et leur univers.
2. Une période d'exposition dans un monde dénué de conflit, qui établit les règles de bases de la vie de ces personnages.
3. Un élément déclencheur qui vient perturber cet équilibre et qui permet d'introduire les questions relatives au propos de l'histoire, sous la forme d'une décision que le (ou les) protagoniste doit prendre.
4. Une série de péripéties, chacune dépendante des décisions que le protagoniste prend. Ces péripéties amènent peu à peu le récit vers le climax final.
5. Le climax final, suivi de la résolution de l'histoire.

Plus simplement :

1. Introduire le protagoniste et son univers.
2. Présenter au protagoniste un élément critique qui le met à l'épreuve et qui remet en cause l'équilibre de son univers.
3. Tracer le chemin qui mènera le protagoniste à la confrontation finale. Mettre sur sa route des obstacles de plus en plus difficiles à franchir, et se demander comment le protagoniste pourra gérer chacun de ces obstacles jusqu'au climax.

Notez que dans cette seconde liste, j'ai **volontairement mis en avant le personnage et le conflit** auquel il se trouve confronté (ainsi que la gradation de ce conflit).

En effet, **un des défauts majeurs du « Story Spine »**, réside justement dans le fait qu'il mette avant tout en avant une suite d'événements, sans mentionner explicitement la **présence d'un personnage**. Le **conflit** non plus, et encore moins la notion de **gradation** de la difficulté des obstacles qui entravent la quête du protagoniste.

Les exercices fondés sur le « Story Spine », peuvent ainsi menés à des récits comme celui-ci :

- *Il était une fois* un boulanger qui faisait des tartes.
- *Tous les jours*, des gens venaient dans sa boulangerie pour acheter ses tartes.
- *Un jour*, personne n'est venu acheter ses tartes.
- *C'est pourquoi*, il décida de baisser les prix de ses tartes.
- *C'est pourquoi*, les gens sont revenus en nombre pour acheter ses tartes.
- *C'est pourquoi*, il ne pouvait plus assurer la charge de travail nécessaire.
- *C'est pourquoi*, il a du recruter de nouveaux employés pour l'aider.
- *C'est pourquoi*, la production de tartes a augmentée.
- *Jusqu'à ce que finalement*, le boulanger soit à la tête de la plus grande compagnie de tartes du pays.

Cette histoire est mécanique et plate.

Elle ne comporte **pas de tension, ni de gradation d'un conflit**.

En clair, il n'y a **pas de réelle dramaturgie**.

Nous n'avons aucune information véritable sur le personnage du boulanger. Par ailleurs, celui-ci n'est pas changé, ni bouleversé par une quelconque épreuve. Il s'agit finalement d'une histoire assez peu intéressante.

Les bonnes histoires se construisent sur **une dynamique**. Les personnages font face à des défis, et sont profondément changés par ces derniers. Que ce soit en mieux ou en pire.

Il y a un conflit qui s'intensifie et se relâche, les personnages traversent des hauts et des bas, des victoires et des défaites.

Des changements soudains (mais motivés) modifient graduellement leurs parcours et la nature des obstacles qui se mettent en travers de leur chemin. Chaque événement peut trouver sa résolution à des **intervalles variables**. Ces derniers ne s'inscrivent pas nécessairement dans une séquence linéaire.

Le modèle du « Story Spine » ne fournit pas les clés pour considérer tout cela.

Rappelons que Kenn Adams a créé le modèle du « Story Spine » pour le théâtre d'improvisation.

Ce qui est une discipline en soi, avec ses propres objectifs et ses propres règles. L'improvisation est très utile pour les auteurs, les réalisateurs et dans d'autres formes de médias. Elle constitue en effet une excellente manière d'avoir **une approche expérimentale** sur la recherche et le développement de nouvelles histoires.

Ce modèle permet d'ouvrir votre esprit à davantage de possibilités, plutôt que de sous-tendre ces dernières. Ou encore de passer au-delà de l'obsession du détail.

Une approche par le biais de techniques d'improvisation comme celle-ci, peut donc être **préjudiciable**, lorsqu'il s'agit de comprendre et de structurer de manière approfondie, des histoires écrites.

Ceci s'explique simplement par le fait que les objectifs de l'improvisation sont très différents de ceux d'une narration construite sur la dramaturgie.

**Le théâtre d'improvisation préfère justement les histoires qui tendent à être plus linéaires**, et qui ne cherchent pas à imposer une direction précise jusqu'à un climax final.

Ainsi, ces histoires sont davantage guidées par l'accord ou la résolution d'un conflit, plutôt que par le désaccord et la confrontation directe à des situations conflictuelles.

Dans ce sens, personnellement, je ne recommande pas d'utiliser le modèle « Story Spine » pour une autre utilisation que le développement et la recherche de nouveaux concepts.

Autrement dit, il s'agit d'une **bonne solution pour structurer un pitch** par exemple. Mais certainement pas assez approfondie pour vous guider à travers l'écriture d'un scénario dans son intégralité.

En définitive, lorsqu'il s'agit de structurer un récit pour le cinéma, la télévision, le roman ou même la bande dessinée, préférez plutôt vous baser sur mes reformulations du « Story Spine », ou sur l'un des modèles proposés par les auteurs que je vous ai mentionnés.

Cela vous simplifiera grandement votre processus d'écriture.

## Règle n°5 :

**Simplifiez votre histoire.  
Privilégiez l'essentiel. Réduisez le  
nombre de personnages. Combinez-  
les. Évitez les détours inutiles. Allez  
droit au but. Vous aurez l'impression  
de perdre beaucoup de valeur.  
Mais vous vous sentirez plus libres.**

Ou plus simplement...

### **Simplifiez.**

Ce conseil est généralement **le plus difficile à entendre et à accepter pour les auteurs**. En effet, le fait de simplifier les choses, implique toujours d'enlever du contenu. Qu'il soit bon ou mauvais.

Cette considération est une façon de formuler ce précepte assez connu chez les auteurs : « Kill Your Darlings ». Celui-ci remonte à une époque bien antérieure. Même avant que l'auteur scénariste William Faulkner le mentionne dans ses travaux. Ce précepte remonte au moins à l'époque d'Arthur Quiller-Couch.

En réalité, l'idée que nous devons volontairement sacrifier des séquences, des personnages et des choses pouvant être intéressantes, dans la perspective d'enlever tout ce qui encombre l'histoire, et de la rendre plus claire pour son audience, remonte à une époque très lointaine.

Et il est vrai que parfois, **il est essentiel pour votre histoire d'enlever de la matière**.

Même si vous savez pertinemment que cette matière est extraordinaire.

Ainsi, de très bonnes séquences, qui fonctionnent bien toutes seules, mais qui n'apportent pas de nouvelles informations, qui cassent le rythme de l'histoire, ou qui ajoutent simplement une lourdeur inutile, doivent être retirées.

Il en va de même pour les personnages qui sont redondants. Ceux-ci doivent être combinés. Si deux personnages entrent en interaction avec le protagoniste, et que vous vous rendez compte qu'ils reflètent sa personnalité de façon similaire, c'est sans doute que ces deux personnages peuvent n'en faire qu'un seul. En particulier lorsqu'il s'agit d'écrire un scénario. Les histoires destinées à être mises en images, ont besoin d'être concises.

Chaque nouvelle séquence et chaque nouveau personnage, doit donner à l'audience une nouvelle information et de nouvelles perspectives à l'histoire. **Les redondances fonctionnent très rarement** lorsqu'il s'agit d'écrire un scénario. Le remplissage inutile, pourra sans doute vous aider à corriger les problèmes liés au rythme, mais l'audience remarquera toujours le manque d'intérêt et le manque d'évolution de votre histoire, au travers de séquences fournies artificiellement. Quand bien même chacune de ces scènes superflues seraient remplies d'action.

À moins qu'une séquence fasse réellement évoluer l'histoire, il y a de fortes chances que vous puissiez l'enlever de votre scénario (notez que j'ai bien parlé de « l'histoire » et non pas uniquement de l'intrigue). Néanmoins, dans un certain type d'histoire bien spécifique, avec un certain sens du rythme, des scènes purement émotionnelles, qui ont pour but premier de porter l'intrigue, peuvent être cruciales.

*Mais la considération de cette règle peut aussi aller beaucoup trop loin.*

En effet, il n'est pas vraiment d'usage de voir des histoires qui n'ont besoin que d'un seul personnage, faisant un monologue dans une pièce vide. Il s'agit bien évidemment d'une manière beaucoup trop simpliste de voir les choses.

Donc faites tout de même bien **attention avec cette idée de simplification**. Une focalisation excessive sur une démarche économe du storytelling, peut également vous inciter à retirer ce qui génère du conflit et de l'intérêt dans votre histoire (arc transformationnel des personnages, sous-thématiques, etc.). Du processus de simplification, pourrait naître une histoire qui manque cruellement de profondeur. Le rythme et le ton peuvent aussi grandement en souffrir.

Une histoire qui n'est qu'une succession d'actions et de nouvelles informations et qui ne prend jamais le temps de ralentir et de considérer ce qui se passe, risque d'accabler votre audience et de la désorienter. Le fait de « tailler » votre histoire de façon excessive, rendra finalement cette dernière aussi ennuyeuse qu'improbable.

*Une histoire qui n'est pas intelligente, est au moins aussi énervante que celle qui veut trop en faire.*

Ne confondez pas la recherche de l'équilibre à celle de l'astuce. Si l'équilibre de votre histoire n'est pas bon, c'est que vous êtes dans l'astuce. **Les attentes de**



**l'audience s'ajustent en fonction du type de l'histoire** qui est racontée, mais également en fonction du style de son auteur (scénariste ou cinéaste).

L'intérêt de la simplification, consiste à faire la distinction entre les parties essentielles de l'histoire, et celles qui n'ont pas d'intérêt à être développées. Et puisque chaque histoire est fondamentalement différente, c'est à l'auteur qu'il revient de choisir ce qui est essentiel à cette dernière. Trouver cet équilibre est une grosse partie du travail de storyteller. Il n'y a pas « d'astuce » autre que celle d'essayer les choses jusqu'à trouver ce qui fonctionne.

Même lorsqu'il s'agit de raconter une histoire pour un certain genre, l'auteur dispose toujours de solutions plus objectives pour s'auto évaluer sur la question de l'équilibre. Cela implique de connaître parfaitement la thématique de son histoire et l'arc transformationnel de ses personnages. De telle sorte qu'il soit possible **d'identifier clairement ce qui ajoute ou non de l'information**. Ainsi que de reconnaître lorsqu'un personnage n'apporte aucune nouvelle perspective à l'histoire.

Vous devez également être très clair sur le ton et le rythme que vous donnez à votre histoire. Certaines histoires se prêtent davantage à des moments contemplatifs par exemple, ou encore à une grande quantité de personnages (et donc une grande diversité). Vous pouvez notamment définir le ton de votre histoire à travers des décors, ou l'établissement d'un conflit s'inscrivant sur le long terme. Même la succession de séquences avec un impact minimum, peut vous aider à définir un rythme et un ton particulier pour votre histoire. Tout cela dépend donc finalement des intentions et des besoins de votre histoire. Même si ces derniers ne correspondent pas aux attentes d'un film d'action boosté à l'adrénaline.

C'est donc précisément ce qui nous amène trop souvent à être confus vis-à-vis de certains éléments essentiels, comme la thématique ou la tonalité de l'histoire. Vous pouvez toutefois évitez les détours « inutiles » si vous êtes effectivement certains que ces derniers ne vous apporteront rien de plus. Mais cela implique que vous sachiez dans quelle direction vous allez, et que vous soyez conscient que votre démarche s'inscrit bel et bien dans l'idée d'être plus efficace.

Si vous n'avez pas une idée claire de votre thématique, de votre arc, de votre conclusion, du ton et du rythme de votre histoire, alors la simplification n'est pour vous qu'une perte de temps. Elle vous mène simplement vers votre propre échec.

Dans ce sens, le fait d'écrire une première version « boursouflée » de votre scénario n'est pas une mauvaise chose en soi. À condition que vous sentiez qu'il s'agit de ce dont vous avez besoin, pour pouvoir identifier les éléments inutiles à votre histoire, et pour simplifier celle-ci consciencieusement. Une fois que vous aurez identifié ces éléments, répercutez leur incidence sur votre prochaine réécriture.

Même si vous écrivez dans un style un peu plus « baroque », vous trouverez sans doute énormément de bénéfices dans le processus de simplification. Car ce style « baroque », la plupart du temps superflu, porté sur la surenchère et construit sur une écriture très « ornementale », implique souvent un certain gâchis, s'il ne correspond à rien de pertinent par rapport au propos de votre histoire.

**Votre défi en tant qu'auteur, consiste à faire en sorte que tout dans votre histoire, soit pertinent.** Même de façon très subtile. Dans cette perspective, il est effectivement intéressant de conserver les meilleures scènes et les meilleurs personnages, en fonction de leur capacité à refléter la véritable essence de votre histoire. Qu'il soit question de la thématique, ou de l'intrigue.

Par conséquent, et dans l'idée de rendre cette règle encore plus utile, je me permets de conclure par ce critère spécifique aux séquences et aux personnages :

*Si un élément (séquence ou personnage) n'apporte aucune nouvelle information, aucune nouvelle perspective intéressante, rien de pertinent par rapport à l'arc transformationnel des personnages, ou encore par rapport à l'intrigue et la thématique qu'elle porte... alors enlevez-le !*

## Règle n°6 :

Identifiez les points forts de vos personnages.  
Définissez leur zone de confort.  
Ensuite, mettez-les en face de leurs points faibles.  
Lancez leur des défis de taille.  
Et demandez-vous comment ils s'en sortiront pour chacun de ces défis...

Il y a en réalité un problème inhérent à l'énoncé de cette règle. Le conseil que cette dernière tente de mettre en avant, peut entraîner bon nombre de storytellers dans un piège relativement commun.

Cette règle préconise la démarche suivante :

*Placer chacun des personnages en dehors de la zone de confort. Les mettre à l'épreuve et analyser la manière qu'ils ont de réagir et de gérer les situations. De façon implicite, il s'agit donc de faire évoluer vos personnages en fonction des obstacles auxquels ils se trouvent confrontés.*

Cette affirmation, prise au sens littéral, vous incite à mettre en place un monde qui entre constamment en contradiction avec votre personnage. Autrement dit, cela vous entraîne vers quelque chose de relativement plat. Il n'y a pas de construction et encore moins de nuances. Cela implique aussi d'enlever à votre audience le plaisir de découvrir comment réagissent vos personnages dans des situations qui leurs sont confortables.

Construire une histoire sur un conflit constamment « contrariant », nous amène en fait à suivre un schéma très « mécanique ». Il s'agit même d'**un piège pour les storytellers qui cherchent absolument à créer du conflit par tous les moyens.**

Par exemple, si votre personnage est un violoniste hors pair, le parfait opposé nous amènerait à mettre celui-ci dans une situation où il ne jouerait justement pas de violon. Mais cette épreuve ne peut avoir d'intéressant que l'idée d'ajouter du rythme à votre histoire.

Il est aussi très important de garder à l'esprit que cette règle est beaucoup plus intéressante, lorsqu'il s'agit de **l'appliquer à des considérations émotionnelles**, plutôt que sur les aptitudes des personnages.

L'idée de forcer un personnage à ne pas utiliser une de ses compétences, est très mécanique. Cela ne fera que vous éloigner de ce qui peut apporter de la valeur à votre histoire. Il peut s'agir d'un type de conflit utile au sein d'une histoire, mais pas en tant qu'élément central ou majoritaire.

En réalité, l'arc transformationnel d'un personnage se construit autour d'une grande part émotionnelle. Cette règle peut donc être appliquée pour forcer un personnage à sortir de sa zone de confort, émotionnellement parlant. En adoptant ce type de démarche, vous mettrez non seulement vos personnages à l'épreuve, mais vous les inciterez à changer leurs réponses émotionnelles. C'est précisément ce qui constitue l'arc transformationnel de n'importe quel personnage.

Prenons par exemple, le cas d'un personnage qui s'en sort toujours grâce au mensonge et à la tromperie. Admettons que l'on place ce personnage dans une situation où il n'a pas d'autre choix que d'être honnête. Il s'agit là d'une façon intéressante d'établir un conflit qui est directement en relation avec l'arc transformationnel du personnage. Ce conflit pourra amener le personnage à développer davantage sa sincérité envers les autres, ou au contraire, vers sa propre destruction si l'histoire est une tragédie.

Il est donc essentiel d'introduire votre personnage en le montrant dans sa zone de confort. Vous montrerez ainsi à votre audience à quel point ce personnage est à l'aise dans ce qu'il entreprend. Pour reprendre l'exemple du personnage qui évolue à travers le mensonge, vous devrez donc le présenter comme un très bon menteur. À tel point, que l'audience pourrait l'admirer pour cette aptitude (admirer dans le mauvais sens du terme, bien entendu).

Dans un second temps, vous mettrez ce personnage dans une situation où il ne peut justement pas faire appel aux avantages de sa zone de confort. Vous obtiendrez alors une véritable situation dramatique, qui forcera votre personnage à changer.

Plus tard dans votre histoire, alors que votre personnage aura désormais accepté son changement, vous pourriez le propulser à nouveau dans une situation pour laquelle ses anciens principes, seraient la solution positive la plus évidente. Ceci toujours dans l'idée de sortir encore une fois le personnage de ce qui est devenu sa nouvelle zone de confort. Vous le mettrez ainsi à l'épreuve en polarisant ses valeurs.

Ce type de conflit, même lorsqu'il s'établit au sein d'une seule séquence, amène le personnage à revenir sur son ancienne façon d'être. On oblige ainsi le personnage à considérer ses anciens principes comme de simples outils mais sans retomber dans les vices de son ancienne personnalité. À contrario, le personnage peut également

trouver une stratégie équivalente, qui pourrait tout aussi bien l'aider à résoudre la situation dans laquelle il se trouve.

Confronter un personnage qui a déjà subi une transformation de sa personnalité à une situation dont la solution la plus évidente impliquerait un retour à ses principes refoulés, est une manière très efficace de concevoir une bonne dramaturgie. Cela est d'autant plus intéressant, si vous avez pris le temps de faire accepter à ce personnage un certain nombre d'arguments l'ayant profondément convaincu de changer.

L'audience souhaitera savoir si le personnage maintient les valeurs de sa nouvelle personnalité, ou si une situation décisive le fera retomber dans sa zone de confort, qui aura déjà été montrée comme étant moralement et philosophiquement néfaste.

Pour revenir sur le cas du personnage guidé par le mensonge et la tromperie, celui-ci pourrait par exemple être confronté à une situation où il devrait mentir. Même si, au cours du récit, ce personnage a déjà eu l'occasion de constater à quel point sa manière de tromper le monde qui l'entoure, pouvait le mener vers sa propre destruction. On peut dès lors se demander comment ce personnage répondra à ce genre de situation, à un moment crucial de l'histoire. Cette nouvelle problématique est même plus intéressante que celle de la transformation progressive du personnage au fil de l'intrigue.

Pour résumer : Ce que vous voulez réellement, c'est donc de construire la dramaturgie relative à vos personnages, à partir de leur zone de confort. Les mettre ensuite à l'épreuve à travers des situations qui leur imposent d'aller au-delà de cette zone de confort. Pour ensuite, confronter ces personnages à de nouvelles situations, dont la solution la plus évidente implique de devoir faire appel à d'anciens principes.

La conclusion dramatique réside finalement dans la réponse qu'adopte un personnage face aux différentes situations, et par rapport à son arc transformationnel. L'intérêt se construit autour de l'idée que le personnage peut choisir de revenir ou non sur ses pas à chaque nouvelle épreuve.

## Règle n°7 :

**Déterminez impérativement la fin de votre histoire avant d'entamer son développement.**

**La résolution de votre intrigue est ce qu'il y a de plus délicat. Travaillez dessus en priorité !**

Comme je l'ai déjà mentionné dans la règle n°3, je suis entièrement d'accord sur ce point.

En fait je dirais même plus :

*Vous devriez connaître la fin de votre histoire, avant même de connaître son début.*

Savoir à l'avance comment votre histoire doit se terminer, donne en effet un but précis à votre travail d'écriture. Il est beaucoup plus facile d'avoir une vision claire de la direction à prendre pour atteindre la fin, si vous savez exactement où celle-ci se trouve.

La façon la plus efficace de s'engager dans une démarche structurée à ce niveau-là est la suivante :

- Partez d'un concept dramatique de base, qui se construit selon l'évolution d'un postulat de départ, vers un nouvel état. (cf. règle n°4)
- Définissez les détails de la fin de votre histoire. À savoir, la résolution de tous les conflits et les réponses à toutes les questions posées. Cela implique tout d'abord de savoir qui est le protagoniste sur un plan émotionnel, à la fin de votre histoire. Cela nécessite également de savoir comment le conflit principal sera résolu et comment cette résolution entre en corrélation avec les enjeux thématiques et les considérations philosophiques de votre histoire.
- Définissez le début de votre histoire. À savoir, l'instauration du conflit (set-up), ainsi que le postulat de départ qui engendre toutes les questions qui seront développées par la suite. Ayez déjà une bonne vision de la direction que prendra l'intrigue et ses enjeux philosophiques. Établissez également la personnalité du protagoniste au début de l'histoire, toujours sur un plan

émotionnel. Enfin, définissez le conflit central autour duquel tous ces éléments graviteront.

- Définissez le milieu de votre intrigue en ayant à l'esprit que vous devez établir une liaison claire entre la fin et le début de celle-ci.

Certains d'entre vous se diront probablement « Tout cela semble très rigide » ou encore « Je ne peux pas suivre un modèle aussi structuré, car mes idées me viennent spontanément et simplement ». Je vous rassure, les miennes aussi. Mais n'oubliez pas qu'il s'agit uniquement de la phase « partir d'un concept de base ». L'utilisation de ce modèle constitue **un intermédiaire à une interminable suite de phases créatives** habituellement guidées par des réflexions du genre : « J'ai une superbe idée ! Voyons ce que je peux en faire ! ».

Une fois que vous avez un concept de base, vous devez toujours structurer une histoire à partir de celui-ci. Parce que même s'il vous arrive d'avoir des flashes et de visualiser soudainement des histoires entières dans votre tête, il s'agit toujours uniquement de concepts de base. Il y aura toujours un travail préliminaire à faire pour transformer ce concept en histoire finie.

Le fait de penser en terme de structure, est une démarche qui peut vous éviter beaucoup de problèmes par la suite. Celle-ci constitue également une solution intéressante pour repenser ou remanier votre histoire à chaque nouvelle réécriture.

Demandez-vous....

*Comment et sous quelle forme le concept de base a-t-il été amené à changé ?*

*La fin fonctionne-t-elle encore ?*

*Si ce n'est pas le cas, jusqu'à quel point le fait de changer cette fin, changera le reste de mon histoire ?*

Il en va de même pour le début et le milieu de votre histoire. Jusqu'à ce que vous puissiez vous faire une idée globale de l'impact que peuvent avoir tous ces changements, avant de plonger dans les détails.

Si vous prenez vraiment le temps de décider dans quelle direction vous souhaitez vous orienter, vous trouverez toujours le moyen d'y arriver. Vous n'y arriverez peut-être pas du premier coup, mais cela vous éclairera sans doute sur une nouvelle direction à prendre. C'est d'ailleurs sur ce point-là, que le travail de réflexion et de réécriture de votre histoire tient justement tout son intérêt.

## Règle n°8 :

**Terminez votre histoire.  
Lâchez prise, même si elle n'est pas parfaite. Dans un monde idéal, vous pourriez mettre un point final en ayant atteint la perfection. En réalité, il vaut mieux aller de l'avant.  
Vous ferez mieux la prochaine fois.**

Cette règle peut se résumer de la manière suivante :

*« Ne laissez pas la perfection être l'ennemi du bien. »*

Il s'agit d'un très bon conseil, car il met en avant **l'une des craintes les plus difficiles à vaincre pour n'importe quel artiste**. Vous devez être capable de considérer votre travail comme étant terminé, même si celui-ci est imparfait. Ceci dans l'idée de pouvoir mettre un point final à votre recherche créative.

En effet, il n'existe aucune chose propre à la perfection au sens strict du terme (évidemment dans un monde idéal, on pourrait l'envisager, mais cela ne nous importe que trop peu dans le cas de cette analyse). L'idée qu'une chose ne puisse jamais avoir la possibilité d'être parfaite, pose en elle-même une conclusion problématique. En tant qu'artiste, nous pouvons en effet nous résigner à finalement déclarer quelque chose du genre : *« De toute façon, cela ne pourra jamais être parfait. »*

Il peut sembler évident que le fait d'atteindre la perfection est impossible. Et cette règle défend implicitement cette position plutôt qu'une autre, plus positive. Selon moi, suivre cette règle à la lettre, peut nous inciter à justement « chercher la petite bête » et à aller beaucoup trop loin dans l'esprit critique. La notion de perfection (ou d'imperfection) peut être réellement vexante et irritante pour beaucoup d'artistes.

**« La paralysie du perfectionnisme » est bien réelle.** Elle peut être très handicapante, artistiquement parlant. Dans ce sens, la notion de « lâcher prise » est une aptitude émotionnelle que les artistes doivent effectivement apprendre à cultiver.



Les gens de l'industrie du cinéma (américain) aiment paraphraser le poète français Paul Valéry en déclarant que « *un film n'est jamais terminé, il est juste abandonné* ». Cette affirmation est particulièrement vraie lorsqu'il s'agit de toutes les formes de créations artistiques liées à des notions commerciales. Dans ces cas-là, les délais de livraison (et donc de finition des œuvres), ne sont pas définis par l'artiste lui-même.

Mais c'est finalement vrai pour toute forme d'art, car la perfection est impossible. Sérieusement, elle est impossible à atteindre ! Et si vous y croyez encore, économisez votre énergie, votre peine et votre frustration en oubliant ces croyances immédiatement.

Cette règle essaie donc de nous orienter vers cette façon de voir les choses et de nous aider à refouler nos croyances infondées vis-à-vis de la notion de perfection. Cependant, le phrasé de la dernière partie, prête à confusion sur la véritable définition du « rêve de l'artiste ».

*Affirmer qu'il existe une possibilité que le travail d'un artiste ne soit pas parfait, c'est également admettre qu'il y a une possibilité que ce travail le soit.*

Mais ne vous rendez pas malade pour autant. **Nous laissons tous ce rêve dormir au fond de nous**, à travers nos opinions et les mots que nous utilisons pour parler de notre travail. Et cela demande généralement beaucoup d'effort conscient pour essayer de lutter contre cette forme de conviction personnelle. C'est pourtant ce que je vais tenter de mettre en avant à travers cette analyse.

N'essayez jamais d'imaginer un monde idéal dans lequel votre histoire pourrait être parfaite. C'est une perte totale de temps (à moins que vous soyez en train d'écrire une histoire à propos d'un monde idéal dans lequel les histoires seraient parfaites).

**C'est une bonne chose d'être passionné par son travail. Mais pas lorsque cette passion vous empêche d'avoir une carrière.** Un seul projet peut lancer une carrière, mais ne pourra jamais constituer l'ensemble de celle-ci.

Si vous n'avez jamais travaillé sur plus d'un seul projet, alors vous n'êtes pas encore prêt pour une carrière. Vous n'avez pas encore développé les compétences nécessaires à la construction de celle-ci. Un projet passionné, qui vous tient à cœur toute votre vie, n'est pas une carrière. Et l'analyse de ces règles est avant tout destinée à ceux qui souhaitent développer leur carrière. Les « rêveurs entièrement dévoués à leurs projets », ne souhaitent généralement pas entendre ce type de conseil (donc je n'ai pas non plus besoin de leur en donner).

Un de mes collègues scénaristes, s'est récemment dissout sur lui-même à cause de cet état de fait. Il participait à un projet dans lequel son associé s'était sur-investi dans le but d'atteindre justement la « perfection » à tout prix. Ce dernier ne voulait

plus opter pour un « lâcher prise », aller de l'avant, s'aérer l'esprit, ou même diversifier ses compétences en se focalisant temporairement sur un autre projet. Au lieu de ça, il a continué à faire appel aux conseils d'un consultant, dans l'idée de trouver « *tout ce qui n'était pas parfait* ». Il s'est ancré ainsi dans un processus de recherche encore plus approfondi par rapport à son projet, mais totalement inutile à la progression de celui-ci.

Naturellement, chaque retour que l'on peut récolter vis-à-vis d'une œuvre artistique, varie d'une personne à l'autre (et dans le cas d'un scénario, d'une lecture à une autre). C'est la définition même d'un avis subjectif. À moins qu'une personne vous paie pour lui dire ce qu'elle a envie d'entendre, ça n'a pas de sens d'essayer de lui donner un avis sur ce qui pourrait théoriquement satisfaire tout le monde. Cela est particulièrement vrai si, en tant qu'auteur, vous refusez de vous séparer des choses que la plupart des lecteurs jugent inutiles, mais qui vous plaisent à vous.

*Essayer de satisfaire tout le monde, vous inclus, c'est justement ce qu'on peut qualifier de « recherche de la perfection ».*

Cette recherche est toujours le résultat d'un manque de confiance en soi. Si vous ne croyez pas en vos propres capacités, vous ne pourrez pas vous sentir assez confiant pour aller de l'avant. Vous n'accordez pas votre confiance à votre instinct et à vos propres intuitions, afin de trouver la véritable bonne version de votre histoire. Vous relayez simplement cette confiance au niveau de votre entourage. Ce qui vous amène à vouloir essayer de satisfaire tout le monde en même temps. Peut-être que vous ne savez même pas qu'une autre histoire dort encore au fond de vous. Et vous vous cachez derrière la recherche d'une pseudo perfection de votre projet en développement.

Mais pour réussir en tant que storyteller professionnel, vous devez avant tout développer les aptitudes nécessaires pour identifier l'impact et la nature des changements que vous faites sur vos histoires. Il ne s'agit pas de modifier celles-ci pour les rendre *meilleures*, mais bien pour les rendre *différentes*. Vous devrez également être capables de savoir à quel moment vous n'aurez plus d'idées et qu'il sera nécessaire pour vous de terminer votre travail.

**La perfection en tant que but, est toujours fortement liée avec la notion de doute personnel.** Ainsi qu'à votre capacité à prendre des décisions en fonction de votre intuition, et à éviter les changements qui n'apportent rien à votre histoire (souvent parce que le but de ces derniers ne vous apparaît pas clairement). Ce type de situation vous rend vulnérable et tend à vous déstabiliser, quelque soit la signification que vous puissiez en tirer.

Le travail d'un storyteller, est de savoir quelle histoire il est en train de raconter. Ainsi que de savoir quelle est la meilleure façon de raconter celle-ci en donnant le maximum de ce qu'il peut apporter au moment où il la raconte.

Une fois que vous aurez terminé votre histoire en prenant en compte ces considérations, alors lâchez prise. Passez à autre chose.

*NB : Si vous avez une idée qui vous tient à cœur et que vous avez l'impression de ne pas lui avoir fait honneur, gardez à l'esprit que vous pourrez toujours revenir dessus plus tard. Même beaucoup plus tard. À dire vrai, aussi longtemps qu'il le faudra, jusqu'à ce que vous ayez un nouveau coup de génie, de nouvelles perspectives et de véritables nouvelles idées (pas seulement des idées trouvées à la volée). Le temps que ce coup de génie revienne, plusieurs années peuvent peut-être s'écouler. Pendant cette période, il est important pour vous de travailler sur autre chose. C'est précisément cela, le travail d'un véritable artiste.*

## Règle n°9 :

Si vous êtes coincés, faites une liste de ce qui **NE POURRAIT PAS** se passer ensuite. C'est souvent de cette manière qu'apparaît la solution qui vous permet de vous débloquer.

Cette règle porte le germe d'une approche créative vraiment très intéressante. Celle qui nous amène à tester et à expérimenter nos idées, pour finalement rejeter celles qui ne nous correspondent pas, et en extraire les meilleures.

Mais le format très succinct de cette règle, tend également à affirmer que le fait de vous exposer à ce qui a de la valeur, peut potentiellement vous bloquer ou même vous paralyser dans votre processus créatif...

Parce qu'une infinité de choses **pourraient** effectivement **ne pas** se passer ensuite.

Vous pourriez ainsi passer toute votre vie à écrire une liste interminable de « *tout ce qui ne **devrait** pas se passer ensuite* ». En fait, la seule véritable problématique qui mérite d'être approfondie est la suivante :

« *Comment contraindre cet exercice, afin de le rendre utile et pertinent ?* »

Prenons par exemple une situation de base : deux étudiants maladroits viennent de se battre entre eux, dans un magasin de disques.

En suivant cette règle à la lettre, vous pourriez commencer à faire une liste de possibilités de ce type :

- 1. Tout le monde s'assoit et mange une tarte.
- 2. La planète Terre est engloutie par World Serpent Distribution (*Label anglais et distributeur de musique créé dans les années 90' par David Gibson, Alan Trench et Alison Webster*)
- 3. Plan rapproché d'un personnage en train de résoudre des équations différentielles.
- 4. Etc.

Il est fort probable que vous passiez un très long moment à dresser votre liste, avant de pouvoir enfin vous dire « Oh ! Cette idée est en fait celle qui correspond à mon histoire ! » (sauf si vous êtes Luis Buñuel, bien entendu).

Même **en mettant de côté l'aspect illogique du déroulement de ces événements**, il est toujours extrêmement probable que vous obteniez une très longue liste, si vous ne vous focalisez *que* sur « ce qui ne devrait pas se passer ensuite ». Aussi bien en terme de logique narrative, que vis-à-vis du fonctionnement réel du monde et de la crédibilité que l'on peut y associer.

Pour chaque situation, il est donc nettement plus intéressant de se demander : « Quelles possibilités vos personnages seraient ils incapables de gérer ? ». Cela vous permettra de créer une liaison forte entre les possibilités de votre histoire et les aptitudes des personnages qui y sont impliqués.

Plus spécifiquement, il s'agit en fait de se demander :

*« Quelle est la dernière chose que votre personnage voudrait être amené à faire pour tenter de gérer ce type de situation ? »*

La différence de l'approche peut sembler très subtile, mais celle-ci est en fait très radicale.

La personnalité de vos personnages, leurs besoins, leurs volontés, leurs objectifs, les obstacles qu'ils rencontrent, ainsi que leur progression sur l'arc transformationnel, constituent des critères fondamentaux lorsqu'il s'agit de définir la manière dont votre histoire va s'articuler.

Ce qu'il faut donc retenir de cette règle, c'est qu'elle doit nous amène à penser à **ce que les personnages ne voudraient pas faire**. Cela est d'autant plus valable lorsque nous sommes bloqués, car nous avons tendance à adopter une position de repli qui nous pousse à percevoir uniquement les réponses les plus évidentes.

En règle générale, le fait de se cantonner aux réponses les plus évidentes, n'a que pour effet d'atténuer l'intérêt lié à l'évolution des personnages et de l'intrigue. Cela donne souvent des histoires beaucoup trop prévisibles. Dans ce sens, l'exploration de « *ce qui ne devrait pas se passer ensuite* », vous oblige effectivement à orienter votre pensée vers les solutions les moins évidentes.

Une fois que vous avez dessiné une boîte autour de chacun de vos personnages, vous aurez donc besoin de penser en dehors de cette boîte (think out of the box) afin de rester dans une démarche de découverte et d'éviter d'entrer dans une certaine routine.

En mettant tout « *ce qui ne devrait pas se passer* » en phase avec la personnalité de vos personnages, vous serez en réalité en train d'explorer les possibilités de « ce qui

**pourrait** se passer ensuite ». À condition d'adopter un point de vue beaucoup plus complexe et nuancé vis-à-vis de chacun de vos personnages et de chacune des situations.

Envisager des actions ou des événements qui seraient en total contradiction avec vos personnages, est finalement la dernière chose que vous souhaitez faire. Il est en effet beaucoup plus intéressant de **mettre à l'épreuve toutes les convictions que vous avez fait assimiler à vos personnages**, afin d'obliger ces derniers à prendre des décisions inconfortables à leur égard (cf. règle n°8). Autrement dit, il s'agit de mettre en place un conflit original, qui naît à travers les motivations des personnages ; et non pas un « faux conflit » qui mettrait finalement la charrue avant les bœufs.

Notez que ce type de décision, conduite par la motivation des personnages, n'est pas forcément relative uniquement au personnage principal. En tout cas, pas dans toutes les scènes. Parfois, les antagonistes peuvent aussi avoir besoin de prendre des décisions obligeant le protagoniste à réagir d'une manière ou d'une autre. Bien entendu, les choix de ce protagoniste, sont primordiaux dans son évolution à travers le conflit qui porte l'histoire. Mais il est toujours plus intéressant d'amener les obstacles qu'il rencontre sur son chemin, par l'intermédiaire d'**antagonistes actifs**.

Prenons l'exemple d'un personnage assassin. Admettons que celui-ci ait trouvé la personne qu'il recherchait. On peut imaginer que la façon la plus évidente de considérer ce que ce personnage « *ne devrait pas faire ensuite* », serait de lui faire prendre la décision de laisser sa cible en vie.

Néanmoins, afin de rendre cet exercice aussi fructueux que possible, et que celui-ci vous aide à trouver précisément les éléments qui vous aideront à développer une meilleure histoire, vous avez besoin d'adopter une démarche encore plus spécifique.

Pour reprendre l'exemple de l'assassin, le fait de laisser la cible partir est une option. Cette option implique peut-être de devoir estropier la cible en question, ou même de la mutiler, mais sans la tuer. Mais il est aussi probable que l'assassin sympathise avec sa cible, ou qu'il tombe amoureux d'elle. On peut également envisager que les rôles s'inversent. Ou même que l'assassin ne considère pas sa cible comme étant un adversaire à sa hauteur... Bref, autant de choix intéressants, toujours construits sur cette fameuse idée de trouver « *ce qui ne devrait pas se passer ensuite* ».

Et c'est précisément le point qui définit ce que cet exercice devrait être :

*Explorer de façon spécifique, les possibilités (apparemment imprévisibles) de résolution de chaque situation, que chaque personnage peut engendrer par la nature de ses motivations et de son implication.*

Chaque personnage impliqué dans votre histoire, à forcément une façon évidente et clichée de réagir à n'importe quelle situation, quelle qu'elle soit. Il s'agit donc d'identifier dans un premier temps cette façon trop évidente (si vous ne l'avez pas déjà fait), et ensuite seulement, de vous mettre vous-même au défi de penser autrement. Vous devez ainsi explorer tout le champ des « possibles », à travers les voies qui pourraient justement paraître « impossibles ». Tout cela, en vous basant sur la connaissance que vous avez de vos personnages et sur les situations auxquelles ils se trouvent confrontés.

La façon la plus efficace de concevoir une scène convaincante, est justement d'amener un certain nombre de réponses inattendues de la part des personnages, par rapport à la situation qui leur est présentée. Du moment que cela implique toujours une certaine crédibilité et une certaine cohérence vis-à-vis de leur personnalité.

Tout ceci ne constitue **pas uniquement une façon de vous débloquent** dans votre réflexion créative. Il s'agit également d'une très bonne manière de prendre le temps de créer de meilleures scènes, et d'éviter de tomber dans une forme trop générique et ritualisée qui vous amène toujours à résoudre les situations de façon trop évidente et prévisible.

## Règle n°10 :

**Essayez d'identifier les histoires que vous appréciez.**

**Les éléments qui vous touchent dans ces histoires, correspondent à une partie de vous-même.**

**Vous devez réussir à comprendre en quoi ces éléments vous reflètent, avant de pouvoir les utiliser dans vos propres histoires.**

En règle générale, c'est effectivement un exercice que vous devez absolument faire. Ceci dans l'idée de mieux comprendre votre position de storyteller.

Mais de manière plus spécifique, ce n'est pas nécessairement un exercice très utile. Particulièrement lorsque celui-ci est fait au beau milieu du processus de réflexion relatif à une histoire que vous êtes en train d'écrire ou de raconter. Sauf, bien entendu, si vous cherchez à vous débloquer, il peut en effet être intéressant de chercher à s'exposer à des histoires similaires à la vôtre, et d'essayer ainsi de s'inspirer de manière structurelle ou conceptuelle. Il s'agit là d'une démarche analytique très différente de celle suggérée par cette règle (en réalité, les deux se valent, mais pour des utilisations et des perspectives très distinctes).

Pour ce qui est de **votre propre compréhension en tant que storyteller** et de la découverte de vos points forts, cet exercice peut en effet vous aider à faire ressortir toutes les choses que vous appréciez dans toutes les histoires, sous la forme d'idées relativement diversifiées. Il peut s'agir d'éléments relatifs à la tonalité, ou de certains types ou mécanismes liés à l'intrigue, de différentes formes de répartition des personnages, d'un certain sens du rythme, etc.

Vous avez besoin de comprendre l'ensemble de ces éléments. Donc, autorisez-vous à considérer chacun d'entre eux. Notez-les comme ils vous viennent à l'esprit. Vous pourrez les organiser à posteriori selon leur nature ou leur type. Sans chercher à vous filtrer, vous devez ainsi **capturer l'essence la plus honnête et la plus sincère de ce que vous percevez et ressentez.**



Vous découvrirez que ce que vous appréciez, peut énormément varier d'une histoire à une autre. Vous pourriez aimer une histoire pour son côté bucolique et son rythme très lent, et une autre, au contraire, pour son côté sombre et très dynamique.

Chacune des histoires auxquelles vous serez exposé, vous « parlera » d'une manière différente. Étudier et comprendre le 'quand', le 'comment' et le 'pourquoi' des éléments qui constituent ces histoires, vous aidera à apprendre comment déployer à votre tour, les éléments de vos propres histoires.

Bien entendu, **le but n'est pas de plagier les autres storytellers**. L'objectif est de comprendre avant tout ce que vous aimez dans vos histoires favorites. Et ensuite, mélanger ces idées à travers votre propre palette créative.

Cet exercice vous aidera à comprendre ce dont vous avez besoin pour écrire ce que vous désirez réellement écrire, et à trouver la manière dont vous souhaitez l'écrire. Cette démarche vous aidera également à déterminer de façon naturelle, les éléments que vous voulez inclure ou non dans vos propres histoires. Ainsi que de savoir jusqu'à quel point vous accorderez de l'attention à ces derniers, puisque vous allez pouvoir avoir un regard sur votre travail, sans pour autant réfléchir de façon excessive à ce qui a sa place ou non dans votre histoire.

Mais cette règle implique également de devoir adopter une démarche un peu plus approfondie. Lorsque vous analysez des œuvres qui vous touchent, il est important pour vous de comprendre les éléments qui sont au cœur de leur thématique.

En répétant cette démarche sur plusieurs œuvres, vous découvrirez ce que mon ami Barry Levins qualifie de « **thématique personnelle** ». Il s'agit d'un concept central autour duquel vous gravitez naturellement lorsque vous racontez des histoires. C'est également autour de ce même concept que vous gravitez lorsque vous êtes le spectateur d'une histoire.

Par exemple, voici quelques « *thématiques personnelles* » de cinéastes reconnus :

- L'amour peut tout conquérir – Nora Ephron
- Même l'homme le plus singulier, peut s'élever vers le pouvoir et la corruption.  
– Frank Capra
- Le pouvoir et la corruption écrase toujours l'homme le plus singulier – Alan J. Pakula
- Les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être – M. Night Shyamalan
- Seule la force survit – John Carpenter
- Soyez honnête et vrai avec vous-même, peu importe ce que la société en pense – Tim Burton
- La vie est une garce, ensuite vous mourrez – Alex Cox

Tous les films de ces cinéastes ne sont pas nécessairement et strictement en phase avec leurs « *thématiques personnelles* » respectives. Mais les éléments qui constituent chacune de leurs œuvres, gravitent autour d'une même idée centrale.

Cette récurrence est inévitable, car elle est induite par notre thématique personnelle, qui est elle-même le reflet du point de vue que nous portons sur le monde. Tout ceci correspond en fin de compte à une certaine interprétation de la vie en fonction de notre propre personnalité.

Quand bien même notre point de vue sur le monde est amené à évoluer et à s'enrichir tout au long de notre existence, il change rarement entièrement. Ce qui implique que **l'idée originelle que nous nous faisons du monde, refait toujours surface** quelque part, d'une manière ou d'une autre.

Le fait de vouloir refléter sa thématique personnelle dans ses œuvres, n'implique pas forcément de devoir être conventionnel et redondant dans ce que l'on raconte. Il existe bon nombre de façons de représenter une idée à travers une histoire. Il est généralement préférable d'apprendre à se connaître soi-même, afin de tirer parti de votre propre personnalité, de votre propre style, et développer ainsi votre « voix d'auteur ».

Lorsque vous êtes bloqué par rapport à une histoire, cette « *thématique personnelle* » peut également devenir un refuge (cf. règle n°9 : la position de repli). Dans ce sens, elle peut donc vous amener effectivement vers une certaine redondance. Mais si vous faites la démarche de vous développer pour devenir pleinement conscient de votre « *thématique personnelle* », vous pourrez vous auto-discipliner et lutter contre les éventuels excès vers lesquels cette dernière pourrait vous entraîner. Vous saurez alors ce que vous cherchez réellement à exprimer à travers votre histoire.

En fin de compte, ce que cette règle essaie de nous dire, c'est qu'**une meilleure compréhension de ce que vous appréciez en tant que spectateur, vous aidera à devenir un meilleur storyteller**. Non seulement en vous focalisant sur vos points forts, mais également en faisant ressortir vos faiblesses.

## Règle n°11 :

**Mettre les choses sur papier, vous permet de les corriger.  
Si vous avez une idée parfaite, mais qu'elle reste dans votre tête, vous ne la partagerez jamais avec personne.**

Cette règle expose un excellent conseil, même si celui-ci peut vous sembler évident et sans grand intérêt. Comme je le mentionnais précédemment, en pratique, la « *paralysie du perfectionnisme* » est une des pires menaces auxquelles peuvent faire face les artistes. Cette notion revient d'ailleurs assez souvent dans l'analyse de ces règles, car elle représente un problème souvent difficile à surmonter.

Précédemment, je tentais de définir la source de cette douleur que ressentent les artistes, de la manière suivante : « *Ne laissez pas la perfection être l'ennemi du bien* ». Cette règle, revient en partie sur cette idée, puisqu'elle préconise en fin de compte de ne pas se *surinvestir* dans quelque chose en essayant d'atteindre un objectif inatteignable. Il est en effet préférable d'éviter ce type de démarche créative.

Mais cette idée de ne pas s'obstiner par rapport à la notion de perfection, implique aussi une autre vérité. Celle qui doit nous pousser à considérer un cran plus loin, ce que nous tente de nous faire comprendre ce conseil :

« *Ne laissez pas la perfection être l'ennemi du moins bien* ».

Dans l'idée de créer quelque chose de bon, peut-être même de génial, vous devez avant tout vous confronter à une version inintéressante de votre travail, afin de pouvoir mettre de côté ce qui vous semble mauvais.

Ensuite seulement, vous pourrez lui donner une forme de plus en plus aboutie.

Comme le dit Ernest Hemingway :

« *La première version de n'importe quelle histoire ou de n'importe quoi d'autre, c'est de la merde.* »

Si une personne vous dit le contraire, c'est soit qu'elle vous ment, soit qu'elle a un de ces rares moments de grande inspiration, qui l'amène à penser que ce genre de considération peut être discutable. Elle ne l'est pas ! Sachez donc aller au-delà et

prendre plaisir à entamer le processus de réécriture, car « *toute nouvelle écriture, est une réécriture !* » (comme un milliard de personnes l'ont déjà mentionné).

Ne pas laisser la perfection être l'ennemi du mauvais, est simplement aussi important que de ne pas laisser cette perfection être l'ennemi du bien. **Vous devrez échouer avant de réussir.** Et la peur de l'échec empêche souvent les gens de se confronter au moins à l'essai.

Bon nombre de mes amis sont passés par l'école d'art très réputée CalArts (California Institute of Arts). Beaucoup d'entre eux ont évoqué un de leur professeur de dessin en particulier. Celui-ci dirait apparemment à ses étudiants la chose suivante :

*« Vous avez tous cinq mille mauvais dessins en vous. Dans mon cours, je vais justement vous amené à les faire sortir de vous, un par un, en les couchant sur le papier. »*

(notez qu'il s'agit peut-être d'une rumeur, puisque personne ne parvient à se souvenir du nom de ce professeur).

Qu'il soit question d'un dessin, d'une musique, d'un scénario ou d'un film, il est donc toujours largement préférable de **vous forcer à sortir quelque chose, même de mauvais**, plutôt que de ne rien faire.

Bien entendu, vous aurez ensuite besoin de corriger ce que vous aurez pu en tirer, car le travail de finition est la clé de toute forme d'art.

Néanmoins, il peut aussi arriver que vous ne puissiez pas apporter de corrections à votre création. Cela pourrait impliquer de devoir abandonner une idée 'parfaite', en vous rendant compte qu'elle n'est pas si intéressante qu'elle en a l'air par rapport à votre sensibilité. Cela peut également vouloir dire que vous aurez besoin de revenir dessus, seulement lorsque vous aurez de quoi faire de cette idée ce que vous en attendez réellement. Mais tant que vous allez de l'avant que vous chercher à travailler sur vous-même, vous ne cesserez de faire évoluer vos aptitudes de storyteller.

### **Mais d'où vient cette obsession que nous avons pour la perfection ?**

Celle-ci vient en fait de la manière que nous avons d'interpréter ce que le monde extérieur perçoit de nous-même. Autrement dit, la paralysie du perfectionnisme vient de notre tendance à nous comparer aux autres.

À titre personnel, il m'est arrivé de sympathiser avec plusieurs scénaristes et musiciens de haut niveau. Leur travail m'inspire énormément. Celui-ci me pousse à toujours vouloir donner le meilleur de moi-même. Cela ne veut pas dire que j'ai envie de les copier pour autant. Je cultive plutôt ce que cet échange avec eux, peut

m'apporter sur le plan professionnel. Il ne s'agit pas non plus d'amitié, car l'amitié ne se construit pas sur l'idée d'*obtenir*, mais sur celle de *donner* avant tout.

C'est lorsque je me compare *directement* à ces personnes, que je peux effectivement rester bloqué.

Si je me persuade que je ne peux pas écrire un scénario tant que je ne suis pas certain que ce dernier sera au moins aussi bon que celui de Mr. X ou Mme Y. (idem pour n'importe quelle œuvre d'art), c'est que ma démarche créative n'est pas orientée de la bonne manière. Je dois avant tout, m'arrêter et prendre le temps de comprendre par moi-même, que le fait de voir les choses de cette manière, ne m'amènera jamais à d'autres issues que celle de ne rien entreprendre.

*Je ne peux pas faire la même chose que ce que font Mr. X ou Mme. Y. Tout simplement parce que je ne suis pas eux.*

Rien ne dit que je serais meilleur ou moins bon qu'eux. Je peux même être moins bon que ces personnes le sont dans leur artisanat. Que ce soit sur certains points spécifiques ou sur tous. Je ne serais peut-être jamais aussi expérimenté qu'eux, mais je reste moi-même, une personne à part entière.

En réalité, toutes les idées que nous nous faisons de la perfection de manière générale, viennent de l'analyse personnelle que nous pouvons porter sur des personnes qui nous inspirent et que nous idolâtrons. Il s'agit souvent de personnes qui apportent à notre discipline artistique, des choses qui reflètent précisément nos faiblesses. Ce qui rend encore plus difficile l'achèvement de cet idéal de perfection.

**S'obstiner pour la perfection, c'est en fait s'auto-saboter.** Cet état d'esprit implique de ne pas vous autoriser à faire quelque chose de concret, tant que vous n'avez pas « perfectionner » toutes les aptitudes de votre artisanat, dans lesquelles vous estimez avoir le plus de difficultés. Tout ça est finalement un cercle vicieux, car vous ne pourrez jamais améliorer ces aptitudes sans passer à l'action. Même pour faire quelque chose d'imparfait !

Donc autorisez-vous à faire quelque chose de mauvais. Ensuite, corrigez, affinez et améliorez votre travail. Même en arrivant au bout de ce processus, une bonne partie de ce que vous aurez laissé derrière vous, ne reflétera toujours pas 'ce que vous pourriez faire de mieux'.

Cette idée ne prend pas uniquement en compte la chronologie de votre travail en mettant simplement en opposition vos œuvres les plus récentes avec celles qui sont plus anciennes. Il s'agit en effet de considérer l'ensemble des cas de figure possibles vis-à-vis de l'évolution de la qualité de votre travail, de manière générale. Il va de soi que votre travail le plus ancien est, en moyenne, moins bon que votre travail le plus récent. Cela s'explique évidemment par le fait que vous devenez

potentiellement de plus en plus expérimenté. Mais il peut aussi arriver que votre dernière création soit un échec.

L'apprentissage n'est jamais terminé. Mais **la seule façon d'apprendre, est d'essayer, en acceptant l'idée que vous pouvez échouer.** Il vaut mieux voir les choses de cette manière. Même si vous êtes un expert, l'échec est toujours une possibilité.

Pour simplifier les choses, regardez par exemple comment fonctionne le baseball. D'ailleurs, s'il fallait retenir une seule chose essentielle en tant qu'auteur, c'est que vous pouvez tout comparer au baseball.

Les équipes de baseball jouent plus de 150 matchs par saison. Ce qui en soi, leur octroie une sacrée expérience ! Ne serait-ce que pour une saison seulement. Les Cubs de Chicago, ont gagné 77% de leurs matchs. Et il s'agit du meilleur pourcentage de victoires jamais enregistré dans toute l'histoire du baseball. Mais les Cubs ont aussi perdu les World Series avec 33% de leurs matchs réguliers. Seulement 14 équipes les ont remportés avec 70% de matchs réguliers, de toute l'histoire !

Ted Williams n'a atteint la seconde base que dans 48% des cas où il a été batteur.. Et il s'agit là du meilleur record jamais enregistré ! Cela signifie que Ted Williams, la plus grande menace qui ait foulé un terrain de baseball de toute l'histoire, à échouer plus d'une fois sur deux.

Dans une équipe de ligue, la moyenne d'échecs de chaque joueur, est environ de 65%. Un taux de 65% d'échecs est considéré comme un bon score pour établir une carrière professionnelle en tant que frappeur.

**À chaque fois que vous arrivez sur le terrain dans une nouvelle discipline, vous risquez l'échec.** Les véritables professionnels, sont ceux qui continuent à revenir sur le terrain quoi qu'il arrive, dans le but de s'améliorer. Les meilleurs sont ceux qui n'abandonnent jamais. Ils apprennent de chaque erreur, avec une combinaison de persévérance, de précision, et qui pousse leur chance toujours plus loin.

Bien entendu, il y a énormément de différences entre le sport et une discipline artistique. Mais l'idée de base est la même. Vous devez accepter le risque d'échec, afin de continuellement évoluer dans le bon sens. Lorsque vous rencontrez un échec sur votre route, continuez, persévérez, et revenez sur le terrain tant que vous n'avez pas atteint votre cible. Mais gardez aussi toujours à l'esprit qu'il est important de continuer à étudier, à pratiquer et à vous améliorer dans votre art en parallèle.

## Règle n°12 :

**Rejetez la première chose qui vous vient à l'esprit, puis la deuxième, la troisième, et ainsi de suite. Ce n'est qu'une fois l'évidence dépassée que vous pourrez vous surprendre vous-même.**

Il faut s'autoriser à sortir des sentiers battus afin d'explorer des choix qui ne répondent à aucune évidence, bien que cela puisse aller à l'encontre de la règle numéro 11. Réfléchir à ces choix avant de les balayer du revers de la main est la meilleure façon de se perdre dans « la quête de ce qui pourrait nous surprendre », au lieu d'y travailler consciemment. Je suis moi aussi tombé dans ce piège et m'y suis souvent embourbé. S'efforcer à essayer de trouver une idée nouvelle et surprenante, au lieu de développer quelque chose qui fonctionne (même si ça semble trop évident). Le fait d'attendre d'avoir un éclair de génie, a mené nombre de mes projets vers la case « à revoir quand j'aurais une nouvelle perspective en tête ». Il est tout aussi nécessaire de tester la première chose qui vous vient à l'esprit que toutes les autres. Pour voir laquelle fonctionnera le mieux. Il ne faut rien rejeter sans l'avoir essayé au préalable. Si cette idée n'avait aucun mérite intrinsèque, elle ne vous serait même pas venue à l'esprit. Notez-la et laissez-la décanter. Reprenez-la. Jouez avec. C'est ainsi qu'on parvient à aller de l'avant.

Répétez ensuite l'opération avec la seconde idée, la troisième, la quatrième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez trouvé la formule qui convient le mieux à ce que vous essayez de construire.

Considérez cette démarche comme un simple exercice. Notez toutes vos idées et testez celles qui vous semblent les plus spontanées, intelligentes ou intéressantes. On ne peut se débarrasser d'une idée qu'après l'avoir testée (même d'un point de vue abstrait) et obtenir ainsi la preuve qu'elle ne fonctionne pas. Il est possible que vous vous rendiez compte que la première idée était en fait la meilleure. Ne croyez pas que ce processus est une perte de temps. Il vous sera extrêmement utile pour trouver ce que vous cherchez à exprimer. Tester ces autres pistes pourra aussi faire évoluer votre vision des choses de manière générale.

Gardez également à l'esprit que tout ce qui constitue votre histoire, n'a pas nécessairement besoin d'être nouveau.

Mon grand ami John August est venu aux studios Pixar pour donner une conférence sur « Les exigences du genre ». Il avançait avec justesse qu'il faut répondre à toutes les attentes du genre, et que les éléments inattendus de l'histoire doivent être choisis avec prudence et insérés au bon moment afin de surprendre les spectateurs sans les faire sortir de l'histoire.

Le public ne désire généralement pas plus d'une – à la limite deux – grosse(s) surprise(s). Ainsi, à vouloir absolument surprendre le spectateur, on produira une œuvre qui sera intrigante intellectuellement (et dont on respectera la vision), mais qui ne sera pas nécessairement satisfaisante émotionnellement, pour espérer toucher un large public.

Il n'y a rien de mal à faire de l'expérimental. Les œuvres expérimentales et visionnaires ont également un intérêt. Elles sont notamment très utiles pour « provoquer » les spectateurs ou pour se dépasser artistiquement parlant. J'entreprends moi-même cette démarche assez souvent.

Mais il faut avoir conscience que c'est le genre de projet sur lequel on travaille, et se fixer des objectifs et un budget en rapport. En réalité, le public attend davantage de voir des personnages intéressants (attention, je n'ai pas dit sympathiques), plutôt que des idées novatrices.

Bien entendu, nous aspirons tous à créer des personnages et des idées qui soient d'attrait égal, mais des protagonistes à plusieurs dimensions évoluant dans une intrigue logique (dans laquelle on se reconnaît), plaisent davantage que des histoires se basant seulement sur des idées originales. En d'autres termes : Le personnage surpasse l'originalité.

S'obstiner à vouloir se surprendre à chaque étape de sa démarche créative, mène généralement à une impasse. Il est tout bonnement impossible de trouver une idée originale à chaque nœud de l'intrigue (ou pour chaque riff de guitare, ou dans chaque dessin, etc).

Comme je l'ai exposé dans l'analyse de la règle 11, un travail médiocre vaut mieux qu'une feuille blanche. Si vous avez en vous assez de discipline pour revenir sur ce que vous faites, tout en restant assez ouvert d'esprit pour essayer de développer des idées novatrices lorsqu'elles apparaissent, alors commencer par la première chose qui vous vient à l'esprit est l'étape initiale vers le succès, qu'elle soit originale et surprenante ou « simplement » une interprétation entièrement personnelle d'une idée apparemment convenue.



## Règle n°13 :

**Donnez une personnalité à vos personnages.**

**Créer des personnages passifs est souvent une tentation à laquelle l'auteur peut céder facilement. En réalité, le public déteste les personnages passifs.**

Ceci est un point capital. Ne vous contentez pas de des à vos personnages des opinions, mais aussi des pulsions, des envies et des objectifs qui les poussent à agir. Le conflit et ses conséquences sont à la base de toute représentation dramatique. Et ils ne peuvent naître que par les actions de personnages imparfaits.

Les héros passifs signent l'arrêt de mort de trop d'histoires, particulièrement celles dont l'intrigue se déroule dans un monde imaginaire complexe dont le narrateur est épris, au détriment de ses personnages. Si le personnage est passif, ce sont finalement les circonstances qui font avancer le protagoniste dans l'histoire, et non sa propre volonté.

Des personnages creux impliquent d'eux-mêmes de faibles enjeux. Ces personnages sont beaucoup moins attachants que ceux qui sont guidés par leur motivation, pour le meilleur et pour le pire.

Le public aime suivre une histoire où les personnages montrent une volonté qui leur est propre. C'est ce qui les rend intéressants. Une qualité qui dépasse de loin la sympathie ou l'attrait qu'ils pourraient faire naître. C'est en réalité le désir de rendre les personnages sympathiques qui est bien souvent la cause de leur faiblesse de caractère.

Les auteurs partent du principe que les protagonistes qui sont de simples victimes des circonstances, (à la merci de voyous ou pris au piège dans une situation dangereuse), éveilleront de la sympathie. Cela est peut-être vrai, mais ce n'est pas l'émotion la plus importante que le public veut ressentir envers un héros.

Il est au contraire capital que les spectateurs ne ressentent pas que de l'amitié envers le héros. Ils doivent en effet être emportés et captivés par ce dernier. Une bonne intrigue peut mettre en scène un personnage, à la merci du monde et des

circonstances, mais qui possède tout de même un objectif ou un désir contrecarré par des éléments extérieurs. Même le personnage le plus désespéré doit démontrer une certaine volonté à faire évoluer la situation. Si ce n'est pas le cas, le public ne pourra jamais ressentir le mérite que ce personnage peut avoir à réussir ce qu'il tente d'accomplir.

Bien entendu, dans un premier temps, le personnage ne sera pas en mesure d'affronter ses problèmes. Le public s'attend justement à ce qu'on ne lui présente pas un protagoniste capable de résoudre le conflit principal du premier coup. Il s'agit là d'une composante fondamentale de la dramaturgie. Le protagoniste doit toujours lutter pour parvenir à ses fins (si toutefois il y parvient). Il est donc indispensable de présenter au public des personnages qui ont de opinions assez affirmées pour prendre des décisions les amenant vers leurs objectifs (sans pour autant qu'ils aient besoin d'être justes ou grandioses). C'est à ce type de personnages que le public s'identifie.

Par exemple, dans le biopic *The Iceman*, le protagoniste (Richie) est un personnage repoussant, particulièrement déplaisant et qui suscite finalement une sympathie dérisoire. Mais son obsession et les conséquences que celle-ci a sur sa vie créent une intrigue intéressante. L'histoire de ce personnage n'est pas nécessairement très attrayante, mais elle parvient à maintenir les spectateurs en haleine.

Par ailleurs, en ce qui concerne la caractérisation de vos personnages, n'hésitez pas à sortir des sentiers battus. Ne soyez pas trop influencés par le genre, le rythme ou même le ton de votre histoire. On trouve aussi des personnages forts ailleurs que dans des films d'action. Une comédie romantique bien menée comme *Pour le pire et pour le meilleur*, ou même un drame historique au tempo lent comme *Oscar et Lucinda*, comptent aussi des protagonistes aux opinions et aux désirs affirmés. Bien entendu, ces derniers sont « dérisoires » et humains, au lieu d'être épiques et mythiques, mais ils poussent tout de même ces personnages à agir.

Cette nécessité de proposer au public des personnages affirmant leurs désirs, dépasse l'idée que « les personnages passifs sont ennuyeux ». Cette affirmation est juste, mais elle propose en réalité une considération incomplète. Il est en effet plus important de souligner que des personnages actifs sont nécessaires. Avant tout parce que le comportement de ces derniers, fournit au public un contexte qui leur permettra de comprendre l'histoire.

Gardez à l'esprit que les personnages représentent le catalyseur de chaque histoire. C'est à travers eux que naîtra ou non l'intérêt du public vis-à-vis d'une histoire. Aucune circonstance, aucun environnement, ne nous intéressent particulièrement hors du contexte de l'expérience des émotions humaines.

L'espace, la matrice ou les profondeurs de l'océan sont des milieux intellectuellement fascinants, mais, dans nos récits, nous peuplons ces endroits de personnages dont les émotions nous touchent. Même si nous choisissons d'y placer des extra-terrestres, des pandas ou des voitures de course, nous leur prêtons des caractéristiques anthropomorphiques pour permettre à un public d'humains de se sentir concerné.

Un personnage qui ne possède pas un point de vue affirmé et compréhensible nous déroute, car nous ne parvenons pas à faire correspondre sa façon de réagir aux événements de l'histoire. Pour qu'une personne nous touche, nous avons besoin de comprendre ce qu'elle ressent. Si nous ignorons quelle est sa vision du monde, ainsi que ce qui motive chacune des actions qu'elle entreprend pour mettre en œuvre ses idées, nous passons alors à côté du contexte qui nous permettrait de comprendre ce que ressent cette personne vis-à-vis de tout ce qui lui arrive. Il n'est pas question ici de formule magique, ni de stratagème, mais de science cognitive.

Les spectateurs veulent voir des personnages ressentir des émotions parce que nous sommes programmés pour en tirer de la satisfaction. Tant que le public ignore la vision du monde d'un personnage, ses pulsions et ses désirs, il ne saura conceptualiser ni interpréter le comportement d'un personnage et comprendre ce qu'il ressent pour lui.

## Règle n°14 :

**Pourquoi devez-vous raconter CETTE histoire en particulier ? Quelle est l'intention qui brûle en vous et dont elle se nourrit ? C'est là une problématique fondamentale.**

Je voudrais à présent parler du thème. Même si Sam Goldwyn aurait dit (peut-être est-ce une légende urbaine), « Si vous avez un message, adressez-vous au service postal », c'est bien le thème, c'est-à-dire le message, qui confère à l'histoire le sens qui la sous-tend et l'unifie. Ce que Goldwyn critiquait probablement était cette façon maladroite et trop évidente de communiquer, qui a des relents de sermon ou de leçon faite au public.

En d'autres termes, le travail d'un storyteller est de faire émerger le sous-texte du texte, et de laisser les personnages faire passer le message de l'histoire en accord avec leur caractérisation.

La raison pour laquelle vous désirez raconter une histoire en particulier – son thème, son message, son cœur – rassemble tous ses autres éléments autour d'une question fondamentale, qui reste toujours la même dans sa forme générale : « Les convictions fondamentales du protagoniste sont-elles avérées ou erronées ? » Il vous faut alors peupler l'histoire de personnages dont les opinions sur la question diffèrent. D'où le rêveur, le cynique, le réaliste et toutes les variations possibles de personnalités. La dramaturgie se construit sur la remise en question répétée de cette croyance hypothétique, tout en laissant la réponse donnée au public en suspens jusqu'à la fin.

Vos choix de personnages, leurs motivations et leurs relations découlent tous de ce thème central. C'est pourquoi il vous faut résoudre les problèmes inhérents à l'histoire en vous basant directement sur la motivation et les relations des personnages. Cela permet de proposer au public un résultat qui lui paraîtra tout-à-fait naturel.

Si vous avez effectué votre travail de storyteller et avez peuplé votre histoire de gens et de situations qui se rapportent tous, de différentes façons, à la question centrale, alors les solutions incorporeront nécessairement votre thématique.

Par exemple, si vous voulez transmettre le message que « l'amour conquiert tout », la question principale peut alors se présenter sous la forme : « l'amour surmontera-t-il tous les obstacles ? », et la réponse ultime dans le dénouement sera « oui ».

Votre personnage pourra chercher le mauvais type d'amour et aura besoin de trouver le bon, ou bien croira-t-il que l'amour ne signifie rien et devra se laisser convaincre qu'il s'agit en fait de la meilleure chose qui soit au monde. Bien entendu, ce ne sont que des propositions de base, données en exemple.

Celui qui croit fermement en l'amour et le réaliste qui en a souffert peuvent aussi servir d'ange et de diable sur les épaules du personnage principal (bien que tous deux tendent aussi un peu vers l'extrémité opposée, dans toute bonne histoire). Lors du dénouement, le héros finira par trouver l'élue de son cœur. Cette intrigue pourrait vous sembler extrêmement simpliste. Et vous auriez certainement raison de la considérer comme telle. Mais gardez bien à l'esprit qu'il ne s'agit que d'une structure de base.

Il est très difficile de mettre en place et de développer une structure compliquée. Les éléments qui en découlent, finissent par devenir instables (flous, trop analytiques ou tout simplement embrouillés).

Il vaut mieux commencer par une base simple et solide et n'y ajouter des couches de complexités dans un second temps, lorsque cela vous semble réellement approprié. Chercher absolument à rendre les choses plus complexes, n'est pas forcément une bonne chose. Et cela ne vous fera pas nécessairement paraître plus intelligent, meilleur ou unique. Commencez humblement, les personnages enrichiront d'eux-mêmes la simplicité du contenu par leurs pulsions et leurs traits de caractère.

À l'Université de Los Angeles, on nous répétait, « une histoire simple, des personnages complexes ». Mais même si votre intrigue est fouillée et qu'elle se développe correctement, vous aurez tout de même besoin d'un thème unificateur qui donnera un sens pertinent à chaque personnage et à chaque moment de l'histoire. Il est toujours préférable de partir de la thématique de votre histoire et de chercher à être cohérent par rapport aux tenants de celle-ci, plutôt que d'user d'éléments relativement convenus pour soutenir uniquement les aboutissants de l'intrigue, quelque intelligents et intéressants ils puissent être.

Même des œuvres longues et qui semblent décousues comme Ulysse de James Joyce recèlent généralement une question dissimulée sous leurs différentes strates. Dans ces œuvres là, il s'agit généralement d'une variation de l'ambitieuse question :

*« Quel est le sens de la vie ? »*

Après que l'histoire ait exploré les profondeurs de l'âme humaine, la réponse la plus pragmatique qui en ressort est toujours la suivante :

*« Il faut vivre du mieux que l'on peut, jour après jour. »*

Toute question, aussi simple soit-elle, peut être traitée dans une infinité de perspectives différentes. Ceci par le biais de personnages uniques qui permettent d'explorer toutes les nuances d'une seule et même problématique. C'est de là que proviennent la richesse et la profondeur d'une histoire.

Il est très important pour vous d'avoir une réponse claire et précise à la question :

*« Pourquoi est-ce que je raconte cette histoire ? »*

Afin de pouvoir formuler cette dernière à travers l'expression de la thématique de votre histoire. Cela vous permettra de toujours pointer du doigt les choses qui ont réellement de la valeur par rapport à votre thématique. Et bien entendu, de proposer au public une expérience d'autant plus intéressante et séduisante.

## Règle n°15 :

**Si vous étiez votre personnage, dans cette situation précise, que ressentiriez-vous ? Soyez honnêtes. Cela vous permettra d'apporter de la crédibilité à des situations incroyables.**

Voilà une règle qui semble évidente. Mais sachez que même les auteurs les plus expérimentés font parfois des écarts. Ils leur arrivent en effet de présenter au public un héros en désaccord avec sa personnalité. Cela peut s'exprimer au travers des actions ou des dialogues du personnage. Ces écarts interviennent généralement lorsque les auteurs oublient la véritable personnalité qu'ils essaient de dépeindre au fil des scènes. Il est en effet très important de suivre consciemment une certaine logique à ce niveau-là.

Cependant, il faut aussi considérer quelques subtilités qui peuvent, à mon sens, rendre cette règle encore plus utile. La phrase « Soyez honnêtes. Cela vous permettra d'apporter de la crédibilité à des situations incroyables. » tend vers l'idée que l'on peut en apprendre beaucoup de la suspension volontaire de l'incrédulité. Et indirectement, que l'on peut à priori se faire pardonner par le public quelques erreurs de logique interne. Tant que la scène reste honnête, émotionnellement parlant.

Il y a effectivement une part de vérité dans cette considération. Mais gardez toujours à l'esprit qu'il est risqué d'abuser d'incohérences. Le public peut se sentir rapidement dépassé par des « absurdités ». Si tel est le cas, les spectateurs se désintéresseront naturellement de ce que vous leur proposez. Même si les personnages sont attachants et honnêtes émotionnellement.

Je fais ici référence à ce qui est incroyable du point de vue intradiégétique, aux violations de la logique de l'univers que vous avez créé pour votre histoire. Vous pouvez repousser très loin les limites de l'incrédulité (« cela n'arriverait jamais dans le monde réel »), tout en restant attrayant sur le plan émotionnel.

La participation émotionnelle force le public à atténuer son seuil habituel d'incrédulité. Et à ouvrir ainsi son esprit à des choses incroyables. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle toutes les formes de narration s'écartent du plus strict réalisme

fonctionnent. En effet, ce sont les réponses émotionnelles des personnages aux situations, qui permettent au public de comprendre et de s'intéresser à un monde de fiction. Et ce, même si les règles de cet univers semblent complètement irréalistes.

Des émotions dans lesquelles on se reconnaît, peuvent également nous amener à ancrer de manière intrinsèque, une certaine crédibilité dans notre perception de l'univers du film et des situations qui y sont développées. Après tout, les histoires ne sont jamais que des constructions artificielles créées par l'auteur. Lorsque vous êtes cet auteur, autrement dit, le meneur du jeu, le contexte culturel général est la seule chose que vous pouvez réellement vous approprier. Mais ce contexte ne se suffit pas à lui-même pour apporter de la crédibilité. Dans une histoire, ce sont les réactions des personnages par rapport à leur environnement, qui déterminent ce qui est crédible ou pas au sein de celui-ci.

En réalité, le contexte qui entraîne le public dans l'histoire, se rattache aux personnages, et non pas à l'univers de cette histoire. Cette considération est toute aussi valable dans le cadre d'un univers déjà connu du public. Dans le cas d'une « histoire vraie », les spectateurs s'attendent généralement à ce que le récit qu'on leur propose, comporte certaines erreurs vis-à-vis de la réalité des faits. Ou encore, une certaine tendance à romancer les choses. Vous devez alors les convaincre de la véracité de votre propos, à travers le potentiel émotionnel de votre histoire. En faisant usage de ce stratagème, il est d'ailleurs très facile de faire mentir des événements ayant existé. Car ce qui est ressenti comme réel l'est forcément.

Il n'existe aucune « croyance octroyée d'office ». Au mieux, le contexte se transmet par des codes culturels. Il vous appartient toujours de donner à tous les détails spécifiques que vous ajoutez au contexte, un semblant de vérité. Notamment par les émotions que les personnages transmettent.

Dès lors que le public perçoit que les personnages d'une histoire sont véritablement engagés et investis dans leur monde, il commence alors à croire en l'incroyable.

Il faut aussi que la situation elle-même soit honnête. Celle-ci doit être crédible et en phase avec la thématique de l'histoire (pas forcément selon nos propres standards, mais du point de vue intradiégétique). Elle doit sembler naturelle, au point que les émotions qui y sont exprimées signifient quelque chose.

L'idée est aussi de se mettre à la place de son personnage. Ce qui, à priori, fait écho à la première interprétation que l'on peut faire de cette règle. Il est ainsi assez facile de considérer ce conseil comme étant parfait. En effet, on entend souvent dire que pour mieux comprendre les sentiments d'autrui, il faut se mettre à sa place.

Penser le développement des personnages en ces termes peut pourtant s'avérer trompeur. Créer un protagoniste, ce n'est pas se mettre à sa place. Lorsqu'on



s'imaginer être quelqu'un d'autre, on essaie de se représenter la façon dont on réagirait si nous étions à la place de cette personne. Il s'agit d'un effet de miroir, basé sur l'empathie, dont le but est de nous faire comprendre que la réaction de l'autre personne à une situation donnée, de notre point de vue.

Pour entretenir une certaine diversité dans vos protagonistes, il ne faut pas qu'ils vous ressemblent tous. Bien qu'il semble inévitable que certaines de vos valeurs se reflètent dans tous vos personnages, il ne faut pas qu'ils ne soient tous que des facettes de votre personnalité.

Créer un personnage veut dire façonner de toutes pièces une personnalité savamment réfléchie, un modèle d'une personne qui n'existe pas. Il est plus profitable d'imaginer les réactions d'un personnage face à une situation, en ce qu'elles diffèrent des vôtres. Ce qui peut potentiellement correspondre à des mécanismes psychologiques à l'opposé des vôtres. Et tout cela, même si ces réactions contredisent la notion d'empathie.

Par exemple, si votre personnage est un soldat explorant le territoire ennemi et que vous aimez les animaux, cela ne l'empêchera pas de briser la nuque du chien de garde qui est susceptible de révéler sa présence. Si vous vous placez vous-même dans cette situation, vous pourriez perdre du temps à essayer d'éviter le chien, ou tout simplement l'assommer – mais ce n'est pas l'approche qui correspond au personnage d'un soldat professionnel.

Vous devez imaginer ce que ressent votre personnage en vous basant sur les points phares de sa personnalité et sur les objectifs que vous lui avez octroyés, et non essayer de trouver des actions qui permettraient de vous sentir en empathie avec lui (à moins, bien entendu, que vous ne désiriez entretenir ce type de relation avec ce personnage en particulier).

Fondamentalement, cette règle concerne l'avancement de l'action par les réactions des personnages à des situations qui en font des protagonistes cohérents, émotionnellement parlant. Sans pour autant prêter à ces personnages des réponses qui ne seraient pas les leurs, et qui n'auraient pas d'autre objectifs que faire fonctionner la scène, de façon presque mécanique.

Si les actions de vos personnages sont dénuées d'honnêteté émotionnelle, le public finira par se détacher d'eux, puis de l'intrigue, quelque intéressante qu'elle puisse être.

## Règle n°16 :

### Quels sont les enjeux ?

Donnez-nous des raisons de soutenir le personnage.

Que se passe-t-il s'il échoue ?

Que le sort s'acharne sur lui !

Cette règle est si essentielle qu'elle devrait probablement être la règle n°1. Elle n'est autre qu'une variation de la question « De quoi parle l'histoire ? », mais cette fois-ci, centrée sur les personnages.

Ce que le personnage perdra s'il n'est pas en mesure de surmonter tous les obstacles, internes et externes, représente la ligne de tension qui sous-tend toute l'histoire. C'est cette possibilité imminente de tout perdre, qui permettra au public d'entrer en empathie avec le personnage. Même si celui-ci n'a rien d'un enfant de chœur. Les enjeux représentent le noyau de l'histoire. La conséquence palpable de l'échec de la résolution du problème de base, présenté au travers de l'intrigue. Faire jouer la chance contre les protagonistes ne fait qu'augmenter l'empathie que le public ressent pour eux. Leur victoire (ou, dans le cas d'une tragédie, leur échec) leur semblera ainsi plus que méritée et justifiée.

Voici une question que les producteurs et d'autres professionnels se posent fréquemment :

*« Pourquoi ce personnage en particulier, dans cette situation-ci, à ce moment-là ? »*

De manière plus succincte :

*« Quels sont les enjeux ? »*

Les défauts d'un protagoniste, ses mauvaises décisions, les actions de ses antagonistes et toutes les circonstances externes devraient être des obstacles qui empêchent le personnage de retourner la problématique en sa faveur.

Les obstacles internes, comme les défauts de caractère et les réactions négatives qu'ils engendrent, sont aussi des éléments cruciaux.

Le protagoniste, aussi plein de défauts qu'il soit, devra pourtant rester si investi dans son propre succès, que le public ne se préoccupera pas seulement de la victoire.

Mais aussi des changements qu'il sera capable d'effectuer pour obtenir cette victoire.

Plus le protagoniste a à perdre, plus le public s'investira dans son parcours. Pareillement, plus grands sont les obstacles, moins le succès sera aisé à atteindre.

Chaque pas qui éloigne le personnage du succès et le rapproche de l'échec rend les enjeux plus importants et pousse le public à appeler au dénouement avec encore plus d'impatience.

Étendre les risques est également un exemple mélodramatique assez commun : le personnage découvre que, non seulement il mourra s'il échoue, mais aussi que la vie telle que nous la connaissons cessera d'exister.

Des antagonistes intelligents et actifs sont les obstacles les plus passionnants. Et ils fonctionnent encore mieux s'ils possèdent eux-mêmes des enjeux opposés. Ils doivent être aussi investis dans leur propre succès que le sont les protagonistes. Et ainsi, déterminés à les pousser à l'échec pour atteindre leurs propres objectifs.

Il est aussi capital que les opposants du protagoniste possèdent un certain avantage. Si celui-ci est trop grand, le protagoniste devra se faire aider par des alliés, pour que sa réussite (si toutefois il réussit) soit crédible. À contrario, si vous créez des opposants trop faibles pour qu'ils puissent représenter une réelle menace pour le protagoniste, vous mettez l'équilibre de la tension dramatique en péril.

Il s'agit d'ailleurs d'un problème récurrent dans les films d'action. En effet, on y retrouve souvent un grand nombre d'opposants assez faibles, généralement stupides et sans ambitions, qui tentent (sans y parvenir) de remplacer un unique opposant intelligent, passionné et puissant.

Ce n'est pas simplement la quantité qui rend les enjeux plus grands, mais la force de l'opposition. Si un unique soldat dans un char Sherman part au combat contre mille légionnaires romains, le public ne sera pas vraiment inquiet pour lui malgré le nombre considérable d'adversaires.

Mais si un seul légionnaire romain attaque une escouade de chars Sherman, le sort lui semblera plutôt défavorable. Et le public sera d'autant plus intrigué de savoir s'il arrivera à s'en sortir. Ou alors, à notre époque où cette ligne d'intrigue est plutôt commune : comment y parviendra-t-il ?

Par ailleurs, il est aussi très important que la personnalité du personnage, motive sa façon d'agir et de surmonter les épreuves qui se présentent à lui. Bien entendu, la motivation de ce personnage doit s'appuyer sur ses forces, et rester plausible, sans être nécessairement réaliste, mais crédible et cohérente avec le monde que vous avez créé.

Si la victoire (ou la défaite) du personnage est trop soudaine, convenue ou simpliste, cela mettra en péril la tension que vous avez maintenue jusqu'à ce point. Risquant de détruire complètement cette dernière par ce simple choix. Le moment de la victoire doit être une lutte. Et un combat gagné de justesse, éveille généralement plus de sympathie qu'une victoire écrasante (il existe bien entendu des exceptions).

Conserver cette tension jusqu'à la victoire du protagoniste permettra au public de garder un lien avec le personnage jusqu'à ce que sa situation soit enfin résolue. Le moment où la chance semble largement en faveur du protagoniste, est celui où le public peut se détendre et se dire que la réussite est facile à atteindre.

En admettant que le protagoniste échoue, le public ressentira la tragédie plus intensément s'il a fait l'expérience d'un moment d'espoir de victoire. Ce qui ne sera pas le cas si la victoire est rapide et écrasante. Fondamentalement, les enjeux sont au cœur de l'histoire tout comme les personnages, et s'ils ne sont pas clairement énoncés, le public sera perdu et n'aura pas d'affect.

Le pire, c'est de ne pas connaître ou d'ignorer les enjeux de son histoire. C'est en effet la meilleure des façons de créer une histoire confuse, qui comblerait le temps jusqu'au dénouement.

C'est pourquoi on conseille souvent aux auteurs de commencer l'histoire par la fin : tous les conflits de l'histoire peuvent tout à fait être parcourus à l'envers, à partir de la résolution des enjeux. Connaître la conclusion de l'histoire et les changements par lesquels sont passés le protagoniste et son adversaire vous permettra de vous assurer que tous les moments de l'histoire participent à la résolution d'enjeux spécifiques. Et que ces moments ne sont pas uniquement présents pour faire passer le temps.

## Règle n°17 :

### Aucun travail n'est une perte de temps.

Si vous sentez que vous êtes bloqué, laissez-le de côté et passez à autre chose.

Ce que vous avez déjà fait jusqu'à présent sera certainement utile plus tard.

Voilà un conseil très motivant. Il peut sembler quelque peu lapidaire, mais il y a danger à l'ignorer. L'incapacité à laisser quelque chose de côté a bloqué la créativité de nombre d'artistes.

Néanmoins, cette règle sous-entend implicitement que le fait d'avoir une mentalité artistique quelque peu rêveuse, est toujours une bonne chose. Ceci en admettant qu'aucun blocage ne dépend de l'auteur lui-même (nous le faisons tous). Je vais décortiquer cette formule pour que vous puissiez profiter de ce conseil davantage dans l'esprit, plutôt que dans les termes.

Tout travail n'est jamais du temps perdu, parce que pour trouver les idées correctes pour votre histoire, il vous faut les tester sur le papier avant de les préciser, de les affiner et de les développer.

Comme nous l'avons déjà vu, les meilleures formules naissent après avoir essayé plusieurs idées qui semblaient bonnes. Simplement pour voir si celles-ci fonctionnaient. Et non pas en vous accrochant à la première chose qui vous vient à l'esprit. Pour paraphraser à nouveau cette célèbre citation (qui ne s'applique pas seulement au storytelling, mais à tous les domaines artistiques) :

*« Toute relecture est aussi une nouvelle lecture. »*

De plus, travailler sur votre art, quel qu'il soit, crée une expérience. Et celle-ci ne découle pas de la croyance en sa propre infaillibilité. L'expérience naît de la capacité à comprendre que ce que l'on est en train de faire ne marche pas. Ainsi qu'à en identifier la raison et à tester des alternatives pour résoudre ce problème.

Vous devez absolument apprendre à reconnaître ce qui ne marche pas, y renoncer et passer à autre chose. Tout en ayant bien conscience que cette idée abandonnée ne sera pas forcément utile plus tard.

Se leurrer sur le sens du mot « renoncer », comme ont tendance à le faire de nombreux auteurs et artistes, n'est pas très constructif. Vous pourriez vous perdre sur le plan intellectuel, en tentant de définir où et quand cette idée qui vous semble

extraordinaire, mais que vous aviez rejetée, pourrait faire son retour. Cela n'arrivera peut-être jamais.

S'accrocher à l'espoir que toutes les idées sont bonnes à partir du moment où vous trouvez simplement un endroit correct où les caser, est une pure perte de temps. Si l'idée convient à une autre section du récit, ou à une future ébauche, ou même à une histoire totalement différente, elle vous reviendra à ce moment-là.

Même si elle n'est jamais utilisée, elle ne représente pas une perte de temps. C'était quelque chose qu'il vous fallait essayer pour trouver ce qui fonctionnait. Et ce n'est ni une honte, ni du gâchis.

Bien entendu, de nombreux artistes, moi y compris, gardent les idées rejetées ou en attente dans un tiroir de leur studio. Le tout est d'avoir la bonne approche à propos du contenu de ce tiroir. Ce ne sont que des ébauches qui pourraient s'avérer utiles ou porteuses d'inspiration si vous vous retrouvez coincés ou que vous cherchez de nouvelles pistes. Vous ne devriez pas vous obliger à les utiliser un jour, ni vous dire que vous avez perdu votre temps à les créer si elles ne sortent jamais du tiroir. Certaines choses ne sont simplement pas destinées à être utilisées.

Laissez courir vos pensées et ne vous souciez pas qu'elles puissent finir à la poubelle. Qu'elles vous soient ou non utiles un jour, vous avez tout de même gagné en maturité artistique en leur donnant vie.

## Règle n°18 :

**Vous devez vous connaître.  
C'est précisément ce qui fera la  
différence entre faire de votre  
mieux, et chercher la petite bête.  
Raconter une histoire c'est  
essayer... Et non pas broder !**

Il est absolument essentiel de se connaître soi-même. C'est effectivement ce qui fera la différence entre faire de votre mieux, et chercher simplement la petite bête. Ce qui, soit dit en passant, vous amènera toujours à rester bloqué et à finalement abandonner en cours de route.

Cette frontière entre « faire de son mieux » et « se braquer sur des détails en oubliant le reste » est très mince. Et puisque celle-ci reste toujours relative à la connaissance de soi-même, sachez vous exercer à repérer les signes.

Si vous avez passé plus de temps que prévu sur une simple page, c'est probablement le signe que vous vous êtes perdu dans les détails (si vous n'avez pas encore déterminé votre rendement moyen. Dites-vous simplement qu'une heure passée sur une seule et même session, c'est déjà trop.

Quand cela arrive, il vous suffit de continuer. Si vous n'avez pas résolu le problème dans les temps, vous avez probablement besoin de prendre un moment pour cesser d'y réfléchir consciemment, de prendre du recul plutôt que de s'y enfoncer encore davantage.

Réécrire un dialogue ou des descriptions, encore et encore, jusqu'à ce qu'ils soient parfaits, ou effectuer tout autre travail du même acabit sur quelque détail, sans avoir mis en place les tenants et les aboutissants de votre histoire, c'est là aussi une perte de temps.

Vous pourrez fignoler tous ces détails une fois que les relations entre les personnages, les axes thématiques et les mécanismes de l'intrigue seront parfaitement en place.

Il en va de même pour les mécanismes complexes du dialogue et de l'action. Avant de pouvoir développer ces derniers, dans la perspective de véhiculer des émotions et de rendre plausible le récit, il est toujours impératif de partir d'une base solide.

L'apport de nuances et l'élaboration du sous-texte, pourront être revus consciencieusement une fois les éléments principaux mis en place.

Si vous réfléchissez trop longtemps sur un point en particulier, c'est peut-être le signe que vous êtes soucieux de conserver ou non un passage de votre histoire. Vous vous souciez probablement de détruire un moment de l'histoire sur lequel vous hésitez. N'ayez pas peur de faire des erreurs.

Vous les rectifierez plus tard. Lorsque vous êtes bloqués, dites-vous que si vous avez déjà pris la précaution de mettre en place les nœuds de l'histoire, ce qui suit vous apportera sûrement la solution à votre problème actuel. Mais vous n'y parviendrez pas si vous ne vous forcez pas à aller au-delà de ce problème, pour avancer dans l'histoire.

Mon mot d'ordre sur ce point, est de se tromper le plus tôt possible et le plus rapidement possible. Vous ne pourrez pas réécrire quelque chose qui n'a pas été écrit.

Enfin, si vous commencez à réfléchir de manière prolongée à l'heure, au nom des personnages, aux costumes, aux décors, à la marque des voitures, des armes et des ordinateurs, ou à d'autres détails du même acabit, c'est qu'en réalité, vous êtes complètement coincé. Vous devez alors vous remettre à faire précisément ce que vous êtes en train d'éviter : faire avancer l'histoire.

Ces détails n'ont aucune importance, ils ne font que vous distraire de ce qui compte vraiment. À une seule exception près : si ces éléments sont essentiels à l'histoire. Non pas parce qu'ils vous font paraître plus intelligent.

La deuxième partie de ce conseil aurait mérité de faire l'objet d'une règle à elle seule.

C'est en effet une idée à part entière. Même en se connaissant parfaitement et en comprenant la différence entre faire de son mieux et se perdre dans les détails, on peut tout de même dérailler. Même en restant efficace, vous pouvez tout de même faire la mauvaise chose au mauvais moment.

Exprimer cette idée en une moitié de Tweet a fait naître une formulation qui pourrait donner du fil à retordre aux storytellers inexpérimentés parce qu'ils ne comprennent pas forcément ce que veut dire un employé de Pixar lorsqu'il parle d'histoire. L'histoire est un terme générique, mais qui implique des considérations pouvant ne pas être limpides et évidentes pour tout le monde. Je vais vous l'expliquer pour vous permettre de profiter au mieux de ce conseil.

Nous faisons une différence entre une histoire, ce qui signifie en fait le développement narratif, et la production, qui signifie simplement la mise en place. Les éléments généraux sont créés par ceux qui participent à la rédaction de



l'histoire (description générale des personnages, des arcs transformationnels, des nœuds de l'intrigue, des séquences) ; ceux qui participent à la production travaillent sur les détails (les dialogues, l'action, les décors, les moments et les scènes).

L'histoire suppose un développement. C'est le processus de conception, de structuration, d'ébauche (par le dessin ou l'écriture) et de mise à l'essai des idées. Pendant cette phase, les traits sont grossiers et les quelques détails qui sont ajoutés ne servent qu'à soutenir l'idée principale. Tout peut être modifié à tout moment par l'inspiration et l'analyse.

« Raconter une histoire c'est essayer, pas broder » veut dire que lorsque l'on met en place les structures, les thèmes, et les personnages de base de son histoire, il faut se concentrer sur une vision générale des choses, et tester les idées brutes pour voir si elles fonctionnent, sans se laisser accaparer par les détails et la recherche de la perfection.

C'est une fois que les éléments de l'histoire sont en place que commence le processus d'affinement. Les dialogues, les descriptions et l'action sont réécrites et mises en scène, les décors sont créés et enrichis, et ainsi de suite.

Ce processus de raffinement itératif, affinant la matière brute, est idéale pour toutes les étapes de toutes les formes artistiques. Dans la production filmique, par exemple, tous les différents postes de chez Pixar, utilisent le storyboard comme étape préliminaire. Ils essayent, jugent, décident, et affinent enfin leur approche afin de créer leur propre histoire.

Entrer dans les détails pendant le processus de développement de l'histoire vous ralentit et vous attache souvent à des idées compliquées, ce qui vous empêche d'en essayer d'autres. Quand on développe, il ne faut s'attacher à rien car on pourra jeter même de grandes idées qui ne fonctionneront pas pour cette histoire en particulier.

Identifier les problèmes avant de se plonger dans les détails, rend les révisions nécessaires plus faciles. Et si vous vous attachez à créer dès le départ une structure solide, vous minimiserez le nombre de lacunes à corriger au sein de l'intrigue, à chaque nouvelle révision de celle-ci. Une fois la réécriture commencée, il faudra alors rester centré uniquement sur ce qui est important pour l'histoire, même durant le processus d'amélioration. Ce qui n'est pas important pour l'intrigue doit ainsi laisser naturellement la place à ce qui pourrait l'être.

En général, ce conseil se résume à cela : déterminez la structure générale et les éléments de votre histoire en premier, et mettez-les à l'épreuve dans des ébauches sujettes au changement, jusqu'à ce que vous ayez trouvé ce qui fonctionne le mieux. Entrez ensuite dans les détails. Centrez-vous toujours sur ce qui est important, le reste n'est que du remplissage.

## Règle n°19 :

**Utiliser le hasard pour mettre les personnages en péril, c'est bien. L'utiliser pour les en sortir, c'est tricher !**

Cette règle contient un conseil d'une importance capitale : un drame fonctionne mieux si les motivations, les choix et les actions d'un personnage le mettent en péril puis l'en sortent. Les coïncidences ont beaucoup moins d'impact que les choix. Et pourtant elles apparaissent, à divers degrés, dans toutes les histoires.

Quand elles posent problème aux personnages, elles sont excusables parce que le public se retrouve directement pris dans les conséquences du nouveau conflit désormais en place. Quand elles sont utilisées pour sauver un personnage, la tension retombe et le public a alors le temps de prendre un moment pour réaliser la déception qu'il a ressentie de voir un moment tendu résolu par le destin, plutôt que par le choix des protagonistes.

Les coïncidences qui portent préjudice au personnage seront pardonnées tant que le public sera investi émotionnellement avec le protagoniste. Mais les coïncidences ne doivent pas être maladroites ou répétées, ni risquer de compromettre l'intérêt que le public porte au héros.

Comme pour tout illusionniste, si vos ficelles sont trop apparentes, le public devinera le truc. Alors que ce que vous désirez en réalité, c'est que ce public se détende et qu'il profite simplement du spectacle.

Des coïncidences néfastes à l'égard du personnage, et qui sont par trop maladroites, appartiennent au domaine de la parodie. Imaginez qu'un héros dise, « Il est temps que les policiers débarquent ! » Une seconde après, une patrouille apparaît et ils pointent leurs armes sur le héros plutôt que sur le méchant. Dans cette scène, l'auteur a utilisé la coïncidence pour mettre le héros en danger et faire monter la tension, mais d'une façon si manifeste que le public verra le truc au lieu de profiter de la magie.

Parallèlement, si les mécanismes de la tension semblent fonctionner par accidents, le public s'en lassera vite. Les gens ressentent de la sympathie pour quelqu'un qui se retrouve en péril parce que, malgré sa bonne volonté, ses actions se retournent contre lui.

Le public est en général moins enthousiaste face à quelqu'un qui est passivement poussé dans un conflit par les actions des autres personnages ou de simples circonstances de temps et de lieu. Rares sont les exceptions qui adoptent intelligemment cette démarche pour créer des effets comiques ou paranoïaques. Et malgré tout, le public voudra que les coïncidences résultent des tentatives que le protagoniste fait, pour se sortir de l'engrenage de cause à effet qui l'emprisonne.

Même si on n'utilise les coïncidences qu'avec parcimonie, mal juger de leurs spécificités peut remettre en question ce que le public aime le plus dans le personnage. Et finalement les pousser à s'en désintéresser. C'est particulièrement vrai lorsque ce choix se porte sur un trait de caractère du personnage plutôt que sur un de ses talents.

Par exemple, si vous avez créé et développé un personnage plutôt vantard, et que vous le placez dans une situation où ses belles paroles devraient le mettre en danger, mais que vous ne le faites pas le biais d'une coïncidence, c'est un échec.

Imaginons qu'un petit malfrat plutôt hâbleur est convoqué par le chef de la mafia. Le public veut que sa vantardise sur sa prétendue dureté lui cause des problèmes ; le mafioso pourrait prendre sa vantardise au premier degré et lui en faire payer le prix fort.

Maintenant, admettons que cette mission soit confiée à un tueur à gages très sérieux, qui doit néanmoins se trouver un coéquipier. Si vous faites entrer le malfrat à ce moment précis, et que le tueur à gages le choisit comme coéquipier, vous aurez donné à un personnage vantard, une opportunité qu'un personnage malchanceux aurait pu mériter.

Vous avez ainsi omis un trait de caractère intéressant qui aurait pu favoriser le lien émotionnel entre le public et le personnage. Ce faisant, vous les avez probablement perdus pour de bon, même si vous ne l'avez fait qu'une seule fois.

Utiliser les coïncidences pour permettre aux personnages de s'en sortir, c'est effectivement de la triche. Particulièrement si ces coïncidences ne tiennent pas compte des actions que les personnages ont initiées.

Imaginez une situation où le protagoniste serait pris en embuscade par un antagoniste armé. Le protagoniste rampe pour se mettre à couvert, il est poursuivi, acculé, et avant qu'il puisse enfin faire feu sur son agresseur, ce dernier se fait renverser par un bus. Bien entendu, ce n'est pas là une résolution très satisfaisante. Le héros n'a amorcé aucune action, rien qui ne puisse même le pousser dans une situation fortuite.

Mais si l'action d'un personnage l'entraîne dans une telle situation, vous revenez dans le domaine du « pardonnable ». Cela ressemble en effet davantage à de la chance qu'à un véritable coup du sort.

En réalité, les postulats de base et leurs résolutions ne sont que de simples chaînes de coïncidences. Le principe est toujours le même. Il consiste à montrer quelque chose d'apparemment anodin assez tôt dans l'histoire. Puis, de faire découvrir au public qu'il s'agit justement de ce dont le protagoniste a besoin.

Prenons par exemple un thriller policier dans lequel on a établi qu'une convention d'apiculture se tiendra au centre-ville le week-end suivant. Par hasard, le héros découvre que le méchant est allergique aux piqûres d'abeilles. Plus tard, alors que l'antagoniste semble prêt à rattraper le héros, ce dernier se rappelle de la convention et dans un dernier effort désespéré pour échapper à une défaite certaine, il redirige l'action vers la convention d'apiculture. Il renverse les ruches et laisse les abeilles faire le travail à sa place. Le fait que des abeilles se trouvent au même endroit qu'un antagoniste qui leur est allergique, témoigne bel et bien d'un coup du sort. Et que dire du fait que l'action se déroule le week-end de la convention ! Malgré tout, si le tout est ficelé avec assez de finesse, le public le percevra comme de l'intelligence plutôt que de la chance parce que c'est le choix du personnage qui a bouclé la boucle.

Les postulats et les dénouements sont les plus grands outils d'un dramaturge. Se faire pardonner les coïncidences introduites pour faire mettre en œuvre ces outils, dépend de la finesse et des précautions que prenez à construire ces coïncidences.

La seule véritable manière de se faire pardonner un coup du sort c'est de pousser le protagoniste à faire un choix qui l'y amène directement. Même s'il est souvent préférable que le choix et l'action aboutissent plutôt à des conséquences directes, parfois une suite intelligente et bien construite de conséquences motivées fonctionne mieux.

Comme pour les coïncidences qui mettent un personnage en péril, celles qui l'en tirent sont encore plus énormes lorsqu'elles sont trop flagrantes ou trop fréquentes. Ou encore, lorsque celles-ci arrivent à un moment ou sous une forme qui détruit les enjeux d'une scène.

L'exemple le plus célèbre de ce coup du sort maladroit arrive souvent à la fin de l'histoire. Celui-ci est si flagrant et commun, qu'il a même une appellation propre : Deus ex machina.

Cette expression se traduit littéralement par « le dieu issu de la machine » et signifie qu'un acteur invisible et externe (en fin de compte, le storyteller) résout les problèmes des protagonistes pour eux. Bon nombre d'histoires pourtant intéressantes, ont été complètement détruites par des Deus ex machina. Le

personnage est soudainement tiré du cœur de l'action du dénouement final par des forces extérieures qui résolvent tout à sa place.

Un exemple particulièrement frustrant est celui de l'entité informatique justement appelée Deus Ex Machina dans Matrix Revolutions : un véritable dieu dans la machine qui s'immisce dans l'action et règle tous les problèmes de Néo à sa place.

Quand la coïncidence résout l'histoire entière, reconnaître les actions du personnage qui motivent cette coïncidence, ne suffit malheureusement pas. Le drame se construit justement sur l'idée que les protagonistes règlent la situation quand Dieu ne le fait pas (ou meurent en tentant de le faire, s'il s'agit d'une tragédie), pas l'inverse.

En définitive, ce qu'il faut extraire et retenir de cette règle, est que tout ce qui peut mettre les personnages en péril, ou les en sortir, se construit fondamentalement sur les décisions de ces personnages. Le seul hasard qui peut intervenir au sein d'une histoire, est un hasard influencé par ces décisions.

## Règle n°20 :

**Exercice : prenez les éléments de base d'un film que vous détestez. Comment allez-vous les réorganiser pour en tirer quelque chose que vous aimez ?**

C'est un bon exercice que je pratique tout le temps, souvent dans une session de groupe avec l'équipe cinématographique avec laquelle je travaille depuis trois ans. Nous faisons cela dans le but d'affiner notre analyse de l'histoire en général et notre capacité à résoudre les problèmes. Ce n'est pas un conseil spécifique qui vous aidera spécifiquement à résoudre votre propre approche professionnelle, ou vous permettra de résoudre un problème créatif latent. Mais c'est un exercice amusant et enrichissant à répéter à chaque fois que l'on voit un « mauvais » film.

Choisir une partie d'un film qui ne vous plaît pas et essayer de corriger ce qui vous dérange, vous permet de comprendre ce que vous aimez ou n'aimez pas dans l'histoire. Ce qui, de votre point de vue, fonctionne ou pas, et comment prévenir ce genre de problèmes.

C'est un exercice fantastique parce qu'il vous ouvre généralement l'esprit sur la possibilité de changement, de modification. Une notion bien souvent peu assimilée par les auteurs et les réalisateurs. Bien que, pour être honnête, les auteurs ne devraient pas s'en soucier du tout avant d'avoir rédigé le premier jet qui expose toutes leurs idées. Pour qu'il y ait justement matière au changement.

Toute personne impliquée dans la réalisation d'un film, doit pouvoir identifier et comprendre ce qui fonctionne ou non. Ainsi que ce qu'il faudrait enlever, réarranger ou ajouter pour résoudre les problèmes et améliorer la tension dramatique.

Un autre bénéfice à tirer de cet exercice est de voir qu'en essayant de corriger le film de quelqu'un d'autre, on s'aperçoit à quel point il est difficile de trouver des solutions. Ce qui vous donnera la patience d'analyser et de rectifier vos propres histoires.

Mais il existe aussi de nombreux autres exercices de narration et d'écriture qui pourront vous faire réfléchir à des aspects souvent négligés de cet art. Avouez qu'il serait dommage de ne se limiter qu'à un seul de ces exercices. En voici donc quelques uns qui vous aideront à développer vos capacités de narrateur :

- Ouvrez le journal et écrivez une histoire sur le premier article qui vous tombe sous les yeux. Quels sont les éléments de l'article original qui ont attiré votre attention et qu'avez-vous dû modifier pour que le récit dramatique fonctionne ?
- Prenez un film que vous aimez, étudiez une scène entre deux de vos protagonistes favoris. Écrivez alors une toute nouvelle scène à partir de celle-ci. Afin de parvenir à restituer la voix de chaque personnage, sur quoi vous êtes vous le plus centré : le choix des mots, la cadence, le ton ? Ou bien le point de vue et la personnalité ?
- Écrivez tout ce que vous pensez connaître de votre personnage préféré dans un film que vous adorez, puis regardez-le une nouvelle fois pour comprendre d'où vous avez tiré ces informations : est-ce dans le postulat, à travers un dialogue, dans ce que vous avez deviné en observant ses actes, ou en lisant entre les lignes des dialogues ?
- Prenez un film que vous aimez et essayez de l'améliorer. Qu'est-ce que vous n'aimez pas, que vous pourriez changer ou améliorer si on vous en donnait l'occasion ? Question plus importante : Y-a-t-il quelque chose que vous aimez qui aurait pu être coupé ou retravaillé afin d'améliorer l'histoire ?
- Arrêtez un film au bout d'un quart d'heure et notez toutes les choses que vous percevez comme négatives à propos du personnage principal. La plupart d'entre elles sont-elles résolues à la fin du film ? Si ce n'est pas le cas, était-ce difficile d'apprécier le film, et si non, pourquoi ?
- Prenez un film que vous aimez et réécrivez-le selon le point de vue d'un autre personnage. Qu'est ce qui est resté inchangé ? Cette perspective existait-elle dans la version originale ? Jusqu'à quel point avez-vous dû inventer ? Qu'avez-vous fait du protagoniste original ?

Ces exercices sont parmi les meilleurs qui existent pour analyser le travail de quelqu'un d'autre. Vous pourrez en trouver des dizaines d'autres, dans des livres ou sur internet, qui peuvent être utilisés au-delà de l'analyse. Ces derniers pourront également vous accompagner dans le processus d'exploration de vos propres personnages et de leur milieu pour vous aider durant le processus d'écriture et de révision.

## Règle n°21 :

**Vous devez vous identifier à la situation, à vos personnages. Être cool ne suffit pas. Qu'est-ce qui VOUS pousserait à agir ainsi ?**

Ce conseil présente une reformulation de la règle 15, qui nous pousse à nous demander ce que l'on ressentirait si on se plaçait dans la situation de son personnage. Être honnête, vous permettra d'apporter de la crédibilité à des situations incroyables. Mais on suggère ici de se mettre véritablement à la place du personnage. Je vais devoir pinailler sur des détails, car je pense que cette formulation peut nous amener vers une impasse contre-productive.

En partant du principe que la personnalité de chacun de vos personnages soit clairement identifiable, vous ne pouvez pas répondre à la question de leurs actes en vous basant uniquement sur votre façon de réagir à l'environnement qui vous entoure. Pour en revenir rapidement à mon analyse de la règle numéro 15 : vous devez en réalité imaginer la façon dont votre personnage se sentira en se basant sur des traits à la base de sa personnalité et des objectifs que vous lui avez donnés. Il ne s'agit pas simplement de les faire agir comme vous l'auriez fait.

Il vous faut comprendre vos personnages et les situations, non pas par un travail de recherche purement mécanique, mais émotionnellement.

Certains protagonistes sont vos avatars et vous vous identifiez à eux complètement. D'autres sont des extensions fantasmagoriques de votre propre personnalité. Ils sont ce que désireriez être. Vous vous identifiez naturellement à ce type de personnages.

Mais d'autres sont des versions pathétiques de vous-mêmes. De votre point de vue, ils représentent des mises en garde contre ce que vous détesteriez devenir. Ces derniers éveillent plutôt l'empathie.

Mais si vous n'écrivez que ce type de personnages, vous tomberez rapidement dans l'impasse.

Bien entendu, il faut toujours écrire sur ce que l'on connaît en se conformant à sa thématique de base (c'est-à-dire le genre d'histoires qui vous viennent naturellement). Mais il est aussi très important de varier un peu la donne. en vous plaçant dans des situations inhabituelles, peuplées par des personnages qui ne sont pas nécessairement une version modifiée de vous-mêmes.



Lorsque vous créez ce genre de personnages, la problématique ne tourne plus vraiment autour de l'identification ou de l'empathie à leur égard. Il s'agit plutôt de comprendre qui sont ces personnages, et de construire des scènes crédibles, basées sur leur manière de réagir.

Si vous voulez atteindre cet objectif, vous devez amener des situations dans lesquelles le personnage se retrouve plongé de façon crédible, à cause de ses défauts, de ses forces, ou de ces besoins.

Même si cela peut ne pas apparaître de façon évidente. Ainsi, l'idée qu'un policier fasse de la danse classique peut sembler mal approprié, mais c'est peut-être ce dont le personnage a besoin à ce stade de son arc transformationnel. Des situations tout bonnement incongrues ne sont donc pas forcément mauvaises.

Par ailleurs, une action qui semble malhonnête émotionnellement à un moment donné de la vie d'un personnage, pourrait être essentielle en une autre occasion. Rappelons que le but d'un drame est de faire passer le protagoniste par toutes sortes d'épreuves afin de le faire évoluer (s'il n'en meurt pas, dans le cas de la tragédie). Cela implique que l'honnêteté émotionnelle de chaque situation, dépend avant tout du personnage. Par exemple, un narcissique qui se dévalorise, peut sembler paradoxal. Mais si son développement le fait passer de l'amour de soi à l'humilité, alors son auto-dépréciation peut être cruciale au milieu de l'intrigue, mais semblera déplacée à tout autre moment.

Le public ne s'identifie à ce type de situations, que lorsqu'il est réellement convaincu que les personnages ne peuvent se trouver dans cette situation difficile qu'à ce moment précis de l'histoire.

Il s'agit donc de bien veiller à ce que votre intrigue et le développement de vos personnages, soient toujours en phase avec la problématique que pose votre histoire.

Enfin, ne racontez jamais une histoire seulement pour qu'elle paraisse cool. Cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas avoir un personnage de hipster ou de biker (selon l'époque). Cette notion fait plutôt référence à l'erreur commune d'écrire des personnages creux, qui ne sont finalement là que pour répondre aux stéréotypes superficiels, censés rendre plus cool ou plus passionnant qu'un autre. Autrement dit, lorsqu'on essaie de faire penser au public que ce personnage est cool, au lieu de lui conférer une véritable profondeur.

Les personnages cools ne sont pas honnêtes sur le plan émotionnel, car ils sont des stéréotypes au lieu d'être de véritables personnes répondant à des archétypes. Les mauvais films d'action connaissent tous ce genre de problèmes. On y trouve en effet un héros « ultra-capable », dont le seul défaut est le regret de n'avoir pas pu sauver tous les gentils la dernière fois qu'il est parti en mission. Mais le stéréotype typique

aux comédies romantiques de la femme glaciale et ultra-professionnelle qui a simplement besoin de rencontrer la bonne personne pour qu'elle redevienne humaine, est tout aussi « cool » et creux.

Vous devez aspirer à créer des personnages et des situations qui sont assez cools pour rester divertissants (selon votre genre), mais assez honnêtes sur le plan émotionnel, pour être engageantes.

## Règle n°22 :

Quelle est l'essence de votre histoire ?  
La façon la plus économique de la raconter ?  
Commencez par là !

Ce conseil absolument crucial semble être une redite de la règle n°16 (qui est aussi liée à la règle n°3). Cette règle n°22 peut également être perçue comme une généralisation du schéma présenté dans la règle n°4.

Sous bien des points, c'est une redite de la règle 16 car les enjeux sont la clé de ce qui construit l'essence d'une histoire. Si vous ne les avez pas clairement définis (et pour ce faire, il faut maîtriser son thème et les arcs transformationnels de ses personnages), alors vous ne connaissez pas encore l'essence de votre histoire. Sur ce point, je vous renvoie aux variations effectuées à partir du « Story Spine », dans mon analyse de la règle n°4. Cet exercice est en effet une excellente manière de faire ressortir l'essence de votre histoire.

Quoi qu'il en soit, la façon la plus pratique d'aborder cette règle est de se demander : Quelles sont les grandes lignes de votre histoire ?

Trop d'auteurs perçoivent cette formule comme un simple outil de vente (j'ai moi-même fait cette erreur pendant plusieurs d'années). Lorsqu'un producteur nous pose cette question, on le voit généralement comme le pilier cruel et impitoyable d'une industrie qui ne semble pas prendre en compte nos âmes d'artistes. C'est là une façon erronée de voir les choses.

En réalité, ce que cette règle vous demande indirectement, c'est d'être capable de construire un argumentaire de deux minutes, pour présenter clairement votre histoire. C'est la manière la plus économique d'exprimer l'essence de votre histoire.

Un bon argumentaire ne se perd pas dans des détails qui ne sont pas essentiels, même s'ils semblent importants. Et il présente l'histoire tout entière en faisant uniquement usage des éléments essentiels à celle-ci :

- Le titre et le genre
- Autour de qui tourne l'histoire (le protagoniste)
- Où et quand l'histoire se déroule (le décor)

- Ses objectifs et ses obstacles (le conflit principal)
- La résolution de l'intrigue si le protagoniste échoue (les enjeux externes)
- Ce dont il a besoin et ce qui se passera si cela n'arrive pas (les enjeux internes)
- Ce qui est mis à l'épreuve dans la personnalité et la philosophie du personnage (le questionnement thématique ou les enjeux philosophiques)
- Les principaux tournants de l'histoire (l'incident déclencheur, le rebondissement du milieu de l'histoire, le creux avant le dénouement)
- La résolution finale (de l'intrigue, de l'arc transformationnel du personnage et du questionnement thématique)

Idéalement, toutes ces informations doivent pouvoir être transmises en trois phrases.

*Attention : on confond parfois l'argumentaire avec l'accroche, qui n'est qu'une phrase courte destinée à éveiller l'intérêt et à amener un argumentaire éventuellement plus détaillé. L'accroche n'est pas la façon la plus économique de parler de votre histoire. Elle reste un énoncé simplifié du concept.*

Résumer une histoire en trois phrases implique de laisser de côté certains éléments de base. Les éléments qui ne sont pas communiqués par des affirmations directes, sont donc déduits ou transmis par le sous-texte.

Par exemple : « Blade Runner est un film noir futuriste dans lequel Deckard, un ex-policier autrefois connu pour avoir traqué des androïdes rebelles, est tiré de sa retraite lorsqu'un groupe militarisé d'androïdes meurtriers fait irruption dans sa ville pour forcer leur créateur à augmenter leur espérance de vie. »  
« Mais ce à quoi Deckard ne s'attendait pas était de tomber amoureux d'une androïde, Rachel. Et alors qu'il traque les rebelles, il remet en question sa propre humanité, ainsi que la leur.

Au cours de la poursuite, Deckard se sépare de Rachel et manque d'être tué par le meneur des rebelles, Roy, qui est mourant. Mais un moment d'empathie mutuelle entre l'homme et le robot offre à Deckard une seconde chance de vivre et d'aimer. »

Peu importe que vous pensiez ou non que ce soit le meilleur résumé possible de Blade Runner, ou que vous soyez d'accord avec moi sur la résolution et la thématique centrale du film.

Je vous propose de revenir ensemble sur l'argumentaire et ce qu'il nous révèle de l'essence de l'histoire :

- Les expressions « film noir futuriste » et « sa ville » expliquent le genre et le décor.

- Deckard est présenté comme le protagoniste.
- Le personnage veut qu'on le laisse seul, et le conflit généré par son rappel au rôle de chasseur est résumé dans l'expression « tiré de sa retraite »
- Les enjeux externes sont implicites : les androïdes armés veulent augmenter leur espérance de vie. Autrement dit, ces machines à tuer pourraient devenir des dieux parmi les hommes et prendre leur revanche sur l'humanité tout entière.
- Les enjeux internes : l'humanité de Deckard et son histoire d'amour avec Rachel. Quel Deckard prendra le dessus ? Le chasseur ou l'amant ?
- La problématique centrale : Qu'est-ce que signifie « être humain » ? L'argumentaire le présente sous la phrase « sa propre humanité, ainsi que la leur. »
- Les tournants principaux de l'histoire : on le force à revenir chasser les rebelles (événement perturbateur), il rencontre Rachel et tombe amoureux d'elle (tournant), il la perd et manque d'être tué (point bas).
- Le dénouement : Roy meurt et Deckard survit (intrigue). Mais Deckard a à présent trouvé son humanité (arc transformationnel du personnage). Le public prend ainsi conscience qu'être humain ne découle pas de notre origine, mais de la construction de notre personnalité (thématique).

Bien entendu, cette structuration de votre histoire n'est pas obligatoire. Que ce soit pour l'écrire ou pour la réécrire. Il en va de même pour la « règle » des 3 phrases. Mais gardez à l'esprit qu'un argumentaire bien conçu, vous sera toujours utile. Soit pour pitcher votre histoire à un producteur, soit pour communiquer clairement avec l'équipe de votre film.

Bref, la façon dont vous choisissez d'explorer vos idées et de rédiger votre sommaire dépend entièrement de vous.

Néanmoins, il vous faudra toujours mettre le doigt sur tous les éléments que nous venons de voir, à ce degré de spécificité. Vous devez impérativement être capable de les énoncer clairement, car c'est sur ces éléments que se construira l'ébauche finale de votre histoire.

Bien entendu, rien n'empêche de revenir sur ces derniers au cours du processus d'écriture de votre œuvre.

Pour chaque nouvelle relecture, gardez bien en tête ces éléments. Chaque modification doit y être relative d'une façon ou d'une autre. Plus vous serez imprégné de ces éléments, plus la direction que doit prendre votre histoire vous semblera évidente.

## 5 conseils fondamentaux pour les storytellers

Les gens ont tendance à affirmer que l'écriture est l'art le plus personnel qui soit. Il semble donc que chacun aborde cette discipline selon ses propres principes. Chacun peut ainsi apporter sa pierre à l'édifice vis-à-vis de l'apprentissage des règles du storytelling en général.

En réalité, le simple fait de proposer un ensemble de règles à l'attention des auteurs, apparaît comme une démarche au moins aussi importante que celle de convaincre ces personnes que vous êtes vous-mêmes un « véritable » auteur. Autrement dit, un auteur qui aurait déjà écrit des choses notables. Sur ce point, sachez que beaucoup de personnes ont tendance à laisser de côté leur parcours d'auteur, et à présenter malgré cela des règles d'écriture.

À dire vrai, le storytelling est en fait assez paradoxal. On peut clairement affirmer qu'il y a autant de règles d'écriture qu'il y a d'auteurs. Mais cette discipline est en même temps très facilement sujette à l'analyse. Ce qui amène naturellement les gens à proposer des règles et des formules pour entreprendre l'écriture « en bonne et due forme ».

Quelque soit le domaine concerné, les règles exprimées de façon synthétiques ne se suffisent jamais à elles-mêmes. La pensée et l'analyse détaillée qu'il y a derrière l'interprétation de chaque mot (aussi pertinent soit il), représentent des éléments cruciaux à la bonne compréhension de n'importe quelle affirmation.

C'est notamment pour cette raison qu'il existe pléthore de livres tentant d'approfondir l'analyse des règles qui régissent le storytelling.

Parmi les plus célèbres : « Story » de Robert McKee, « Screenplay » de Syd Field, « Save The Cat » de Blake Snyder's. Richard Walter et Lew Hunter représentent l'approche de l'Université de Californie à Los Angeles (UCLA). David Howard et Paul Gullio défendent de leur côté les règles prônées par l'Université de Californie du Sud (UCS). Christopher Vogler fonde son expertise sur l'utilisation canalisée des concepts exposés par Joseph Campbell. William Goldman quant à lui, rejette toute forme de pédagogie traditionnelle et concentre son enseignement sur un ensemble d'anecdotes. Enfin, Linda Seger, John Truby et beaucoup d'autres, mettent en avant leur pratique de consulting...

Aujourd'hui, je peux dire que j'ai lu et assimilé presque chacun des concepts pédagogiques disponibles en anglais. Et deux choses me paraissent très claires :

- 1. De manière générale, tout le monde dit la même chose.
- 2. De manière spécifique, chacun défend son propre style.

Malheureusement, personne ne peut savoir à votre place quelles particularités pédagogiques fonctionneront davantage pour vous. Votre inspiration s'exprime-t-elle uniquement lorsque vous écrivez avec un marqueur indélébile rouge sur du papier de boucher ? Est-ce qu'un adjectif à tué vos parents lorsque vous étiez enfant, à tel point que vous avez juré leur faire vengeance ? Chaque paragraphe que vous écrivez, doit-il forcément contenir le mot « burrito » ? Vous êtes la seule personne à pouvoir faire le point sur ces choses.

Néanmoins, les généralités peuvent être synthétisées. Et les gens adorent les affirmations concises qui exposent de « grandes vérités ».

J'ai donc décidé de coucher ma réflexion sur le papier, et d'en extraire les règles de storytelling les plus absolues qui soient. En vous proposant ces règles, je vous économise non seulement des dépenses inutiles dans des livres, des formations ou des logiciels (Je plaisante, vous serez de toute façon obligé de faire l'acquisition de ces choses), mais j'espère également transmettre la crédibilité d'un « véritable » auteur.

## 1. Écrivez sur ce qui vous intéresse.

Si vous n'aimez pas réellement vos idées, personne d'autre ne les appréciera. Il n'est jamais bon d'écrire sur un sujet, uniquement parce que celui-ci semble cool ou qu'il a un potentiel commercial. Si vous ne vous sentez pas réellement concerné par votre projet, il ne vous mènera nulle part. Il vous fera simplement perdre votre temps à écrire quelque chose de mauvais. Simplement parce que vous ne vous en souciez pas assez pour en faire quelque chose de grandiose.

## 2. Ne soyez pas ennuyeux.

Puisque je suis avant tout un scénariste, je base mon approche sur ce que j'appelle ma « théorie de la structure sans acte » (« Zero Act Structure Theory »). Trop de débutants ont tendance à interpréter la structure narrative comme un outil visant à mettre en place les seuls moments clés qui aient réellement de l'importance dans une histoire. En omettant la valeur de tout ce qu'il y a autour de ces moments. Une vision des choses totalement erronée. Dans une histoire, chaque moment a besoin d'être intéressant et de justifier clairement (pour vous) sa présence au sein du récit. Il ne s'agit donc pas de se pencher uniquement sur « les moments clés », comme s'ils étaient les seuls à apporter de la valeur à votre histoire. En d'autres mots, si vous savez que quelque chose a de la consistance dans votre scénario, soyez assuré que le public le saura également.

### 3. Soyez concis.

Les auteurs, les professionnels du milieu ou encore les enseignants en storytelling, adorent avoir leur propre opinion quant à la manière d'écrire une histoire. D'ailleurs, Elmore Leonard fait partie de ceux qui cherchent la petite bête. Concernant les règles relatives aux détails de votre histoire, sachez qu'il est avant tout question de style et de personnalité. Pas uniquement des vôtres, mais ceux de chaque histoire et de chaque personnage. Le point essentiel est de toujours dire exactement ce qui doit être dit, ni plus ni moins. En d'autres mots, vous devez déterminer strictement ce qui a besoin d'être dit en fonction de chaque cas (histoire ou personnage).

### 4. Acceptez la critique, rarement les conseils.

Même de « meilleurs » auteurs que vous, ignorent comment mettre à l'écrit ce que vous voulez transmettre dans votre style. À contrario, même l'audience la moins enviable, peut vous mettre sur la voie lorsque vous échouez. Vous devez adopter une approche réfléchie quant à l'analyse de la critique. Aussi souvent que les critiques seront contre vous, tout ira bien. Vous ne devez pas le percevoir autrement que comme le signe qu'une amélioration est encore possible. Dites-vous que votre « échec » est simplement la conséquence d'un élément manquant, ou de quelque chose qui n'est pas encore à sa place. N'adoptez pas une attitude défensive à l'égard de la critique. Même si une personne vous explique, de la manière la plus débile qui soit, comment et pourquoi elle n'a pas pu entrer en phase avec votre histoire... apprenez malgré tout de cette critique. Ensuite, ne demandez plus jamais à cette personne son avis sur votre travail. Une attitude cruelle à l'égard d'un travail créatif, n'est jamais justifiée.

### 5. Écrivez, réécrivez, et finissez.

Écrivez aussi souvent que possible. Il existe énormément de conseils spécifiques pour se forcer à écrire : utiliser un minuteur, écrire seul, écrire uniquement avec un stylo, boire beaucoup.

Je pense surtout que la pratique régulière de l'écriture, implique la considération d'un certain nombre de points essentiels... Peu importe que vous soyez contraints de revoir votre planning et de laisser de côté quelques uns de vos engagements, puisqu'il vaut mieux utiliser votre énergie et votre temps dans le travail d'écriture, plutôt qu'ailleurs. Ou alors vous devez accepter l'idée que « le premier jet de



n'importe quelle histoire, est toujours mauvais ». Dans ce cas, ne gaspillez pas tout votre temps dans la recherche désespérée d'un parfait premier jet. Accepter de mettre un point final à son histoire, c'est accepter que « la perfection est l'ennemi du bien ». C'est également être capable de s'arrêter au bon moment, lorsqu'on réalise que ce que l'on fait n'améliore pas fondamentalement notre travail.

Voilà tout ! Ce sont donc mes « 5 règles pour les auteurs. »

J'ai bien veillé à ce que celles-ci soient assez vagues, pour ne rencontrer aucun problème dans leur application.

Malheureusement, dans le domaine créatif, les règles « vagues » sont les seules à pouvoir être considérées de façon universelle. Tout le reste vient de l'apprentissage personnel et de milliers d'heures de pratique.

Ces règles semblent complètement dénuées d'une possible remise en question de leur signification.

Mais ce n'est pas tout-à-fait vrai. Les deux seules choses que tous les auteurs doivent faire, s'énoncent clairement : écrire souvent et chercher des gens pour critiquer leur travail. Et il n'y a que de cette façon que l'on devient un véritable auteur.

Peu importe les règles et les méthodologies que vous décidez d'expérimenter, votre parcours artistique vient de ces deux choses fondamentales.

Pour conclure, gardez à l'esprit que la prise en compte de ce dernier conseil, s'applique tout autant au storytelling, qu'à n'importe quelle discipline créative. En fait, j'applique exactement les mêmes règles à la réalisation de films, à la production musicale, à la conception d'effets spéciaux, au développement de logiciels et à la photographie. Qui sont d'ailleurs, pour ma part, des pratiques très liées entre elles. Mais ça, c'est un autre débat...