



PROFESSION
audio|visuel

Les clefs d'un scénario réussi

Emmanuel Tourpe

Série de sept articles parus sur le site du journal en ligne Profession Audio|Visuel entre le 20 janvier et le 14 avril 2021.

Pour citer un extrait de cette étude, merci de préciser les mentions suivantes :
Emmanuel Tourpe, « Les clefs d'un scénario réussi », *Profession Audio|Visuel*, janvier-avril 2020,
<https://www.profession-audiovisuel.com/les-clefs-dun-scenario-reussi/>

Qu'est-ce qui fait une belle histoire, un bon récit ? Quels sont les écueils à éviter pour sortir du triste selfie cinématographique, et plus généralement du mauvais film ? Il existe des piliers profonds, des clefs, des secrets et des astuces...

1/7. Mais que fait donc la marquise à cinq heures ?

Bon ben tant qu'à faire, profitons de cette période étrange pour repenser à fond notre métier, à quoi je sers. Il y a une certitude qui nous est commune, à tous les métiers de l'audiovisuel. Nous sommes d'accord là-dessus. C'est un lieu de rencontre, que l'on soit privé, public, qu'on cherche à mettre du sens ou qu'on veuille juste faire de l'argent : notre métier à tous, c'est de bien raconter des histoires. Notre métier, c'est le récit. Nous sommes tous l'Oncle Paul en version cinéma, théâtre, radio ou numérique. Notre compétence de fond, c'est la narration.

Enfin... en principe. Car savoir raconter une bonne histoire demande une sacrée dose d'altruisme, de décentrement de soi, et même des valeurs suspendues en l'air : bien raconter, mener un bon récit, suppose beaucoup d'amour de ceux à qui l'on parle. Dès que

tu crées une œuvre comme un miroir de toi, quand tu ne cherches que le reflet de ton génial esprit dans la production en cours, moi je sais déjà que tu seras incapable de raconter et de prendre ton public par le cœur.

Leçon numéro 1 : ne raconte bien et ne fait notre métier correctement que celui qui sait aimer son public. À nous autres saltimbanques est échu le devoir d'aimer et, sans cette vertu, il n'y a dans nos spectacles que d'immenses selfies. Voilà la fondation, tel est le premier commandement de notre métier : aime ton public de toutes tes forces, de toute ton âme et de toute ton cœur.

Leçon numéro 2 : ne raconte que ce qui crée une surprise et un événement. Notre métier, c'est l'extraordinaire, les étoiles et les étincelles. C'est Paul Valéry, le grand poète, l'immense témoin, qui l'a dit autrefois. Bien raconter, narrer à fond, faire le récit qui plaît, c'est fuir la banalité, la routine, le quotidien. « La marquise est sortie à 5 heures » n'est même pas l'amorce d'une bonne histoire, c'est un bide assuré. La marquise est sortie à 5 heures, c'est le symbole de toutes ces productions de flux, routinières et indignes de notre art, qui ne créent aucune trouée vers le ciel, qui ne font pas tour de magie. Bien raconter, c'est tuer trois dragons : le métro, le boulot, le dodo. Nous sommes les maîtres de l'événement.

Leçon numéro 3 : l'amour et la mort, éros et thanatos, sont les mamelles d'un récit bien mené. Pas de mort, pas d'amour – pas d'histoire. Ils sont le sel et le poivre de nos récits. Parce que ce sont deux des portes de l'extraordinaire. Il y en a une troisième : le logos, le sens, la transcendance, le fait de permettre à nos existences basses et grises de s'élever au-dessus de leur immédiateté, de leur reproductivité et de leur banalité.

Ces trois piliers d'une bonne histoire sont tellement profonds, tellement indispensables, qu'ils sont inconnus. Mais ce ne sont pas les seuls. Il y a des règles de base d'une histoire dont nous n'avons plus que des presciences infuses, des intuitions vagues. Nos trois prochaines chroniques vont prendre le temps de nous rappeler pourquoi les histoires de l'oncle Paul et les films d'Hitchcock sont de bons récits et font des modèles dans notre profession. Des surprises nous attendent...

2/7. Pars vite et reviens tard

Le premier secret le mieux gardé d'une bonne histoire : la mise à distance.

J'ai donc promis, et je tiens mes promesses, de visiter les caves du Vatican, à savoir : les secrets les plus cachés qui font un bon récit, une vraie histoire, une narration parfaitement réussie. J'ai déjà eu dans mon bureau de curieux consultants, tel cet étonnant « professeur Georges », qui se faisaient fort de passer au crible de logiciels et d'algorithmes des scénarios ou des projets de séries. Ils étaient certains, par la moulinette de l'ordinateur, de dire d'avance si un récit allait faire fonctionner ou non. Faire de l'audience ou non. Pour un juste prix bien sûr, mais on fera une remise de fin d'année. Cela me rappelait cet ancien responsable d'un service d'études soviétiques, rencontré jadis à Moscou dans le cadre du *Group of European Audiences Researchers*, qui prétendait que les audiences TV étaient déterminées par les rayonnements magnétiques du soleil...

Si raconter une bonne histoire n'était qu'une affaire mécanique, nous confierions à des robots cette tâche. Mais pas plus qu'il n'est possible de faire produire un hit musical par un ordinateur, même en programmant toutes les règles connues d'un succès dans les charts, il

n'existe en vérité de recette toute faite pour savoir raconter. Il y a bien des logiques profondes – nous y viendrons bientôt en parlant des courbes bien connues de Vonnegut – mais trop imprécises pour servir à quoi que ce soit.

Mais alors quoi ? Une bonne histoire, cela est une affaire de hasard, de circonstance ? de coup de chance, de talent, de contexte et de culture ? Chacun sait bien en lui-même que non. Si l'on ne peut pas dire d'avance ce qui fera une belle histoire, chacun, après en avoir entendue une bien narrée, sait reconnaître et discerner le coup réussi. On reconnaît *immédiatement* une histoire réussie. Mais pourquoi ? Quels sont nos critères rétrospectifs, dans le rétroviseur ? Quels sont donc les grands principes qui nous aident, non pas à écrire d'avance un bon récit, mais à dire après l'avoir entendu : ça c'est bon ! voilà qui va marcher ! ça c'est réussi !?

Alors voilà. Dans les prochaines chroniques, nous allons passer en revue générale ces principes de discernement, de jugement, qui nous font donner un avis juste sur ce qu'est un récit *réussi*. Et là, tout de suite, je veux mettre en lumière l'archi-critère, le principe des principes. Celui que Platon et Aristote avaient parfaitement compris sous la double appellation curieuse de *mimésis* (pour tout récit) et de *catharsis* (pour la tragédie). Deux mots compliqués mais qui cachent quelque chose de tout simple.

Un bon récit, disent-ils, doit être mimétique, c'est-à-dire ressembler à la vie réelle, représenter ce que nous vivons, nos passions, nos émotions. Ça doit ressembler à ce que nous vivons. Mais attention, il y a un piège ! un tour d'esprit qu'il faut connaître. Une bonne histoire doit donc être une re-présentation ; elle doit projeter comme sur un écran ce que nous vivons, pour ainsi dire nous le mettre sous les yeux. Cela signifie qu'une bonne histoire doit aussi créer de la distance, de l'éloignement : elle doit tenir, à bout de bras devant nous, la vie que nous vivons tous les jours. Une histoire doit mimer la vie, mais cela veut dire surtout qu'elle doit la tenir à distance, y laisser la part du rêve, de la fantaisie. Elle doit ressembler à la vie mais ne surtout pas s'y identifier. Une bonne histoire ressemble à la vie mais n'est pas la vie. Les récits s'engouffrent dans cet espace minuscule et magique du « ressembler à » et de ne pas « être identique à ». Ça doit ressembler à la vie mais ne pas être la vie. Être ressemblant, mais permettre « d'échapper à la réalité » – comme le rappelle ces jours-ci Éric Toledano en évoquant la nouvelle série d'Arte (*En thérapie*).

Une bonne tragédie, disent aussi les Anciens, doit être cathartique, c'est-à-dire purifier, purger, nettoyer nos passions. Aristote va très loin en faisant un parallèle évident entre cette purgation et l'éjaculation. C'est brutal et fort : montrer les ravages de l'amour pour vider de notre âme les passions. Montrer la mort pour faire saillir nos peurs ancestrales. Faire naître la pitié et la terreur en particulier pour nous en débarrasser. Montrer le danger pour nous permettre de nous y confronter, pour ainsi dire en jouant. C'est donc le jeu, justement avec la mort, l'amour, le danger, la vie, que le récit introduit. Nous adorons les romans policiers parce que nous y jouons avec la mort et purifions notre angoisse sans objet pour la laisser prendre enfin une forme nette mais sans risque. J'y reviendrai aussi.

Une ressemblance qui est une mise à distance, une purification qui est un éloignement : voilà posé un premier principe, le plus grand peut-être, d'un bon récit. Il crée l'écart avec l'être tel qu'il est et avec nous-mêmes tels que nous sommes. Il met de la magie dans l'être et dans l'esprit. Une belle histoire *fait la différence*...

3/7. Comment le cerveau raconte : le récit comme voyage intérieur

Pour ceux que les Anciens font bailler, nous allons faire un grand saut temporel. D'Aristote aux neurosciences ! Hop, tour de passe-passe, on échange la *Poétique* du vieux Stagirite contre deux ouvrages contemporains de pointe : *Wired for story* de Lisa Cron (2012) et *The storytelling animal* de Jonathan Gottschall (2012). Non mais, mes chroniques ne sont pas non plus des greniers pleins d'antiquité, que croit-on !

Or donc, disais-je, ces deux ouvrages de référence outre-Manche sont foncièrement d'accord sur un point – essentiel : si nous aimons tant les histoires, c'est *parce que notre cerveau raconte en permanence*. Les dernières découvertes de la neuropsychologie ont montré qu'une fonction maîtresse du cerveau est la narration : « The mind is a storyteller. »

Prenons une phrase toute simple, citons par exemple Flannery O'Connor : « *Chacun croit savoir comment on écrit une bonne histoire, jusqu'à ce qu'il s'asseye devant une page blanche.* » La lecture de cette simple sentence fait affluer vers notre cerveau plus de 11 000 000 d'informations diverses. Les neurosciences nous apprennent que nous sommes capables d'enregistrer environ une quarantaine d'entre elles.

Dès qu'il s'agit de porter notre attention de manière consciente sur ces informations, nous sommes capables d'en considérer en réalité entre cinq et sept maximum. Car le cerveau trie en permanence entre informations pertinentes et informations non pertinentes, faute de quoi nous serions submergés. Pour survivre dans la complexité informationnelle, le cerveau adopte une stratégie simple : raconter. « *Raconter une histoire est la solution que le cerveau adopte, et ce qu'il fait de manière naturelle et implicite. C'est la raison pour laquelle le récit est si présent dans nos sociétés et notre culture* » (Cron, 8) : nous pensons de manière narrative. Le cerveau cherche en permanence du sens et de la signification pour lui-même dans l'afflux de données qu'il reçoit en permanence.

Il nous raconte une histoire, fondée sur ce qu'il connaît de notre expérience passée, comment nous l'avons vécue, et comment cela peut nous affecter. « *Au lieu d'enregistrer tout ce qui passe, sur la base d'une logique qui serait celle du 'premier entrant, premier servi', notre cerveau nous donne le rôle du protagoniste ; à partir de là il organise notre expérience avec la précision d'un film de cinéma, créant des interactions logiques, et utilisant pour anticiper le futur des connections entre les différentes formes de notre mémoire, les idées et les événements* » (Cron, 8). Le but du cerveau, selon les neurosciences, est donc d'utiliser notre expérience sous forme de récit et nous permettre de nous orienter dans un monde complexe d'informations.

Cela veut dire que les histoires ne constituent pas une aventure tournée vers l'extérieur de nous-mêmes, mais bien vers l'intérieur de nous-mêmes (Cron, 9) : où l'on retrouve la grande intuition d'Aristote, déjà citée, selon quoi la tragédie vise à purifier nos affections. Mais cette fois, dans le langage de la science du cerveau actuelle : qu'est-ce qu'une histoire ? Une histoire, c'est la manière avec laquelle ce qui se passe affecte quelqu'un qui est en train d'essayer d'atteindre ce qui est un but difficile, et la manière avec laquelle il ou elle change en soi-même pour réaliser ce but. « Ce qui se passe » situe l'histoire. « Quelqu'un » est le protagoniste. « Le but » est la question posée par le récit. « La manière avec laquelle il ou elle change » est l'enjeu profond de l'histoire. Le cerveau met en forme en permanence un récit que l'on peut formuler de la manière suivante : « *À quoi le protagoniste doit-il se confronter pour résoudre le problème qui se pose à lui ?* » (Cron, 12).

On a même isolé en 1962 ce « *cerveau narratif* » grâce aux travaux pionniers de Joseph Bogen et de Michael Gazzaniga (Gottschall, 95ss). Il joue un rôle pour le meilleur et pour le pire – y compris dans la manière avec laquelle se propagent les théories complotistes qui sont des histoires simplifiées par un cerveau cherchant l'économie de moyens. Car le « *cerveau narratif est imparfait* » (Gottschall, 103) : « *Le cerveau qui raconte est allergique à l'incertitude et au hasard... Il est attaché à ce qui donne du sens. Si l'esprit narratif ne parvient pas à trouver des significations dans le monde qui l'entoure, il va tenter de les imposer. Bref, c'est une usine à fabriquer de vrais récits quand il le peut, mais qui n'hésite pas à mentir quand il n'y parvient pas* » (Gottschall, 103).

Dans tous les cas de figure, nous pouvons d'ores et déjà tirer deux conclusions à nos petits propos de table. La première, commune à Aristote et aux neurosciences, est que le récit nous est aussi indispensable pour vivre que l'air pour respirer. Ça secoue déjà : ce n'est pas un divertissement mais notre manière même de penser. Pas d'histoire, pas d'humanité. Je raconte donc je suis.

La seconde est que, dans nos prochaines chroniques sur les étapes d'un bon récit, nous devons nous tourner à la fois vers les ressources de la philosophie (Aristote, Ricoeur) et vers celles des dernières recherches sur la science cognitive et du cerveau. Il y aura même un petit rabiote en passant en allant chercher du côté des pros de la narration (Vonnegut, Truby, Colonna) les petits trucs qui font la différence. Philosophie, neurosciences, expérience pro : les trois sont indispensables et d'ailleurs se recoupent. Un peu de patience. Nous verrons cela dès la prochaine chronique qui portera sur la manière de capter l'attention et de démarrer un récit – mais aussi, dans l'esprit de l'excellent ouvrage récent de Bruno Patino (*La civilisation du poisson rouge*), sur les limites profondes des techniques de petits filous dans ce domaine...

4/7. « **Capter l'attention** » : les vulgaires méthodes et le Grand Art

Allons tout de suite au plus difficile : comment accrocher l'auditoire avec votre histoire ? Alors d'abord, une petite remarque, comme ça, en passant, l'air de rien. Tout le monde est bien d'accord sur le fait qu'une bonne histoire commence par capter l'attention ? Je n'en suis pas si certain, à voir le nombre de productions audiovisuelles, théâtrales, etc., qui se fichent éperdument de cette étape apparemment évidente mais qui demande tout de même une vertu pas piquée des vers, et point si fréquente que cela : *aimer son public*, lui vouloir du bien, chercher son oreille, vouloir se faire entendre. Ceux qui, si certains qu'ils sont d'exister au-delà de tout auditoire possible, déroulent leur topo sans même se poser la question de leur public risquent fort de se trouver bien seuls devant leur miroir à se raconter des histoires pour eux-mêmes. Ils racontent à la hussarde, sans consentement, ni préliminaires, à la vas-y comme je te pousse.

Mais voilà. Il y a donc ceux qui ne s'intéressent pas du tout à éveiller l'attention dans une histoire, n'ayant d'amour que pour eux-mêmes. Il y a, tout aux antipodes, l'armée de ceux qui tueraient père et mère pour trois secondes d'attention : titres dramatiques, images sidérantes, tout est bon pour la « pute-à-clic » (c'est l'expression consacrée, hein, merci de ne pas tirer sur le pianiste) qui fait une potion magique avec les bas instincts, les émotions faciles ou la confusion des sentiments. Bruno Patino, dans un ouvrage traduit en plusieurs langues, *La civilisation du poisson rouge*, a parfaitement mis à terre ces vulgarités du récit numérique : cela suffit cette manière de créer des bulles d'attention vides de sens, vides d'histoire réelle, juste faites pour voler quelques instants de vidéo vue à des cerveaux sur-

sollicités en tous sens. Gérald Bronner, dans son *Apocalypse cognitive*, donne la réplique pour un concert à l'unisson : ras-le-bol de ces manières de nous scotcher avec du vide.

C'est qu'entre le degré zéro de la narration de ceux qui ne veulent pas éveiller le désir, et la saturation obsessionnelle du récit par les trucs à deux balles – il y a un large espace, curieusement peu fréquenté, pour ceux qui veulent capter l'attention de leur public sans vulgarité et avec un grand art. Tout bon et toute vraie histoire devrait commencer dans cette zone-là, où l'émetteur et le récepteur ont un désir réciproque.

Le Grand Art de capter l'attention sans vulgarité repose, selon tous les experts, sur trois piliers majeurs. Trois fondements solides. Trois règles d'or qu'une véritable histoire ne saurait oublier : l'enjeu, l'incarnation et l'incertitude. Au simple énoncé, on est loin du flesh 'n blood, d'eros et de thanatos, du pathos et du gras double. On voit bien que ce n'est pas par le bas ventre qu'une bonne histoire prend l'attention, mais par les cheveux, par le haut, là où il y a de l'esprit.

Premier pilier, l'enjeu. Une histoire retient mon attention quand elle *donne du sens*. Peu importe à quoi : à ma vie, à la vie d'un individu, à la société dans laquelle je vis, à un événement... Dès qu'un récit donne de la portée, c'est-à-dire qu'il trace une ligne d'horizon qui va d'ici à là-bas, de maintenant à plus tard, il mérite le nom de bonne histoire. Un récit autocentré, qui va de l'auteur à l'auteur, ou qui ressasse du connu, n'a rien qui puisse plaire ni capter l'attention. Un récit doit prendre par la main et entraîner quelque part. Il y a un cap.

Second pilier, l'incarnation. Les personnages doivent être forts dès le départ, soit par l'acteur qui les porte, soit par leur « character » comme le dit si bien la langue anglaise. Si le récit n'est pas porté par un véhicule costaud, de vrais personnages, il s'effondre aussitôt qu'il a commencé. Les silhouettes pâlottes dans le brouillard ne servent pas le récit, à quoi il faut au contraire des postures bien nettes, reconnaissables. Pas au point de verser dans la caricature. Mais bien au point de représenter ces « idéaux-types » dont parlait le grand philosophe Max Scheler. Une bonne histoire repose sur des « types » identifiables et bien trempés.

Troisième pilier, le plus difficile : un récit qui commence bien est un récit dont on veut savoir la fin, tout de suite. Il crée du temps, il crée du vide, il crée ce moment de suspense entre le certain et l'inconnu qu'on nomme le suspense. Un bon récit est une action qui fait de grands trous dans le déroulé : ce qu'on appelle le drame, ce moteur du récit. Le danger, le risque, l'incertain doivent apparaître tout de suite et pas après : on devient attentif à ce qui contrarie notre désir d'achèvement, à ce qui vient contrarier l'accomplissement. Il faut toujours un peu de mort dans un récit ; le vieux Hegel l'avait bien compris, qui en avait fait sa règle dialectique.

Capter l'attention c'est donc à la fois entraîner quelque part, susciter l'attachement par l'incarnation, et empêcher toute certitude sur l'issue. Le sens. L'idéal-type. Le temps. Bien raconter c'est éveiller, dans l'esprit – et non pas dans les basses-tripes – de l'auditoire, les plus hautes vertus qui soient, celles de rêver et d'espérer.

Mais nous tournons autour du pot. Qu'est-ce donc qu'une *intrigue* efficace ? Réponse au prochain épisode...

5/7. Les jolies courbes de Vonegut et les actions bien placées d'Aristote : les vraies clés du récit

Ça y est, on sait donc comment faire l'accroche-cœur. Reste encore à écrire l'histoire, à donner un corps au récit – c'est cela le plus compliqué. S'il y avait une recette unique pour faire un bon film, une bonne série, une bonne pièce de théâtre, n'importe quelle intelligence artificielle ferait *script-doctor*. Ça ne marche pas comme ça. Le style, la connaissance du public, la bonne idée, l'originalité, c'est-à-dire précisément tout ce qui n'est pas mathématisable, participent tout autant au bon récit que les règles en la matière. Allez kifkif bourricot : mettons que pour faire une bonne histoire, il faut 50 % de talent et 50 % de technique. Je vous en mets un peu plus.

Mais alors quelle est-elle cette technique-de-narration ? Même si ça ne comptait que pour la moitié, c'est quoi le truc ? D'abord on se met à l'aise : il n'y a pas une sorte d'« histoire-type » qui vaudrait pour tout, un super-modèle universel qui vaudrait, quel que soit le mode de support, de diffusion, de média ou de jeu. Les règles de composition d'un récit ne sont par exemple pas les mêmes pour le cinéma et pour les séries (Vincent Colonna, dans *L'art des séries TV* si célèbre, a même osé un titre ravageur : « La cinéphilie comme obstacle à l'art d'écrire des séries »). Le grand et oublié Marshall McLuhan avait dit pourquoi, il y a très longtemps : le « média » qui diffuse votre récit le modifie de fond en comble. La série TV, par exemple, est pauvre en images et riche en verbiages, « *média froid* ». Alors que le ciné met l'art de l'image d'un « *média chaud* », saturé, qui sidère et sature. Enfin bon, en théorie tout ça. Mais bref : toute histoire est adaptée à la scène sur laquelle on la joue ou au média qui la diffuse.

Mais, il y a un mais qui n'est pas complètement anodin non plus, *il y a bien un noyau narratif commun, une logique de fond.*

Vous allez dire que je radote, mais c'est encore une fois Aristote qui a compris le truc avant tout le monde. Qu'est-ce qui est premier dans une bonne histoire ? Mmmmm ? les personnages ? les rebondissements ? l'atmosphère ? le suspense ? taratata. Ce qui domine tout, ce qui est au-dessus et qui doit faire l'objet de toutes les attentions, c'est *l'action*. Et les actions. Bien plus importantes que les personnages. Attention aux malentendus ! On ne parle pas ici de cascades ou de poursuites rocambolesques, de coups de fusil ou d'effets spéciaux ! On parle de l'action au sens général : « *L'intrigue est le principe et comme l'âme* » du récit. Ça a l'air un peu abstrait comme ça, mais l'idée est que l'action donne le sens du récit. Le récit est tourné vers une fin, il est organisé dans une direction, une finalité ; le charriot, c'est l'action. Allez hop, je tranche dans le débat : l'enchaînement des actions est en réalité la clé du récit, plus encore que la force des personnages. C'est l'action qui forge les personnages et pas le contraire : ce sont des « agissants ».

Le *plan organisé des actions* en est aussi le nerf vif car toute action a une finalité, elle est ordonnée à un but. Si vous n'avez que des émotions, que des dialogues, que des événements inchoatifs, vous n'avez pas le cœur de l'histoire. Celle-ci est *une action avec un plan de réalisation*. Ce que la psychologie moderne confirme par ailleurs, comme l'a vu J. Brunner dans *Pourquoi nous racontons des histoires* : « *Le plan constitue par excellence l'unité neuropsychique de la conscience.* » Même la théologie s'y est mise avec H. U. von Balthasar qui, dans une monumentale *Dramatique divine*, avait mis *l'action* au cœur du récit biblique et de la Révélation chrétienne.

Le subtil Aristote a pensé à tout. Il fixe aussi trois conditions à ce plan d'action : il doit être *complet*, il veut dire par là qu'on comprend le contexte où ça se déroule et ce qui va en découler ; il doit être *logique* ; il doit être d'une durée proportionnée à notre mémoire.

Les attentifs parmi vous auront noté qu'il n'est pas question de conflits, de main sur le berceau ou de tension là-dedans. C'est curieux car, d'habitude, c'est cela qu'on met en avant : la série *Plus belle la vie* aurait commencé à marcher quand on a introduit des personnages sombres et dangereux. Je suivrai ici le prince Colonna : il faut « *considérer le conflit comme une forme d'obstacle parmi d'autres à la réalisation d'un but et non comme la clef du récit dramatique. Le ressort du dynamisme de l'histoire se trouve dans la relation de l'agent au milieu ; la clef du drame c'est en réalité l'obstacle opposé par le milieu.* »

« *Le secret de l'art du récit est dans la tension entre le milieu et le héros.* » Ça a l'air très théorique mais dans les faits, cela veut dire qu'il ne suffit pas de truffer l'action de Dark Vader et de méchantes reines comme du poivre sur la viande : c'est d'empêcher Luke Skywalker de réaliser sa mission ou de perturber la tranquillité de Blanche-Neige qu'il s'agit...

Ce qu'il y a d'amusant, c'est que l'on peut donner des grands types de tensions qui peuvent se produire, un peu comme un catalogue des drames-types. Kurt Vonnegut a le mieux montré qu'il existe trois formes de grands récits sous forme de « courbes narratives » :

- 1/ le schéma « tomber dans le trou », qui trace l'évolution d'un personnage à qui tout réussit, mais qui perd sa bonne situation et sombre. Il solutionne sa problématique et revient à une meilleure fortune ;
- 2/ le récit « Roméo et Juliette » décrit comment un couple se rencontre et comment son idylle est contrecarrée par un événement extérieur. Ils s'éloignent l'un de l'autre, mais finissent par se retrouver ;
- 3/ le modèle « Cendrillon » : un personnage sort de sa mauvaise posture pas à pas. Au moment où il pense avoir réussi, il sombre à nouveau et plus fort. Mais le personnage est sauvé et sa situation s'améliore.

Il y a pas mal d'autres possibilités de mettre en musique cette tension entre le héros et la fin de l'action, qui fait le tissu du récit. Mais au moins Vonnegut nous montre-t-il quelques jolis canevas qui fonctionnent souvent, sans que cela doive nous enfermer dans ces courbes, aussi belles soient-elles.

Tout ceci va nous amener peu à peu, dans les prochaines chroniques, à voir comment se structure concrètement ce plan d'action dans un bon récit. Nous parlerons la prochaine fois de banalités bien connues, comme la pyramide de Freytag, mais aussi de découvertes plus récentes sur « l'anatomie » (Truby) du récit. Force reste à l'action : tout ce que nous raconterons ensuite ne sera rien, tant que l'on ne restera pas ancré, du début et jusqu'à, dans le règne de l'action et de l'action organisée. Même un *Soulier de satin* reste une action organisée, par-delà les continents, et ne se ramène pas à une logique de la parole.

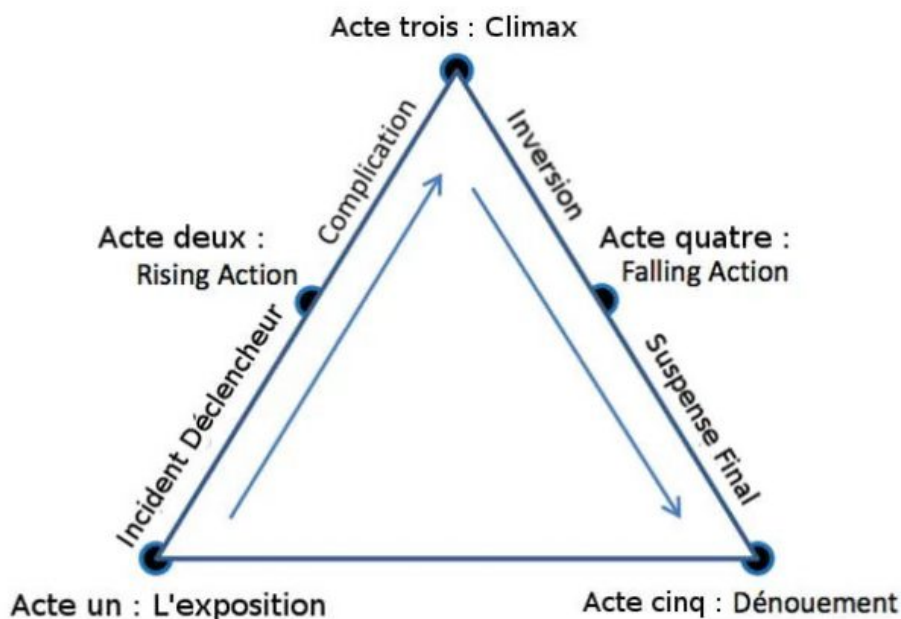
Raconter, c'est agir...

6/7. Anatomie d'un récit : la bonne histoire au scalpel

Le philosophe sait bien que, pour argumenter, il doit maîtriser un art précis : celui de la dialectique. Énonciation, contradiction, sursomption – ce dont la séquence « thèse-antithèse-synthèse » ne donne qu'une vague idée. Mais bon, ça regarde les philosophes. Il reste qu'on peut être jaloux de cette formule magique. Y aurait-il également, pour les métiers du récit, une sorte de recette-type, une séquence rêvée – bref : une fois captée l'attention, un manuel pour la conserver ?

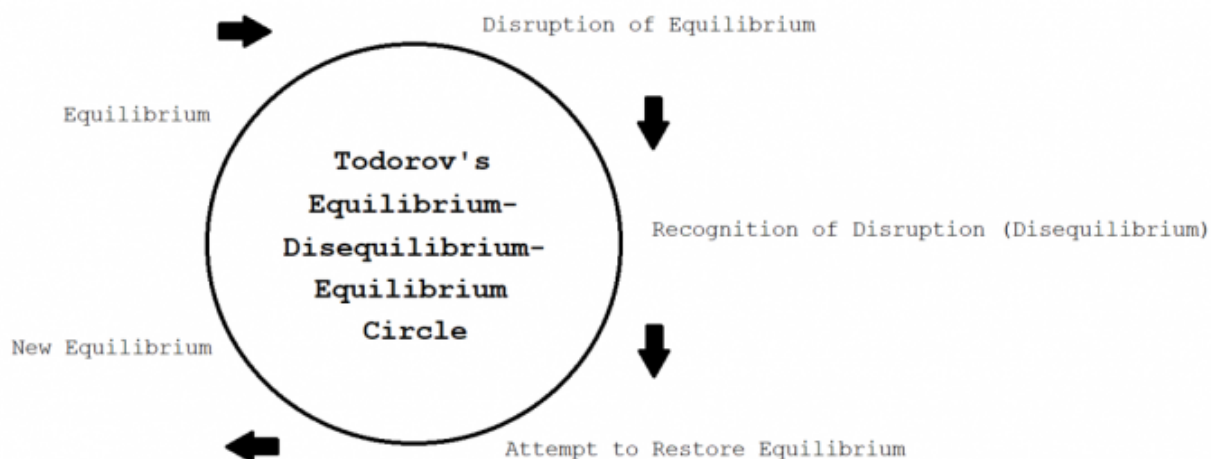
Oui et non. Et plutôt oui que non curieusement. Il y a bien une sorte de modèle que l'on retrouve dans les récits bien menés. Alors, bien sûr, ça n'est qu'une anatomie grossière, une architecture idéale ; vous n'en ferez pas grand grand-chose sans le talent, l'inspiration et l'originalité. Pas la peine de vous entraîner dans les centaines de modèles qui existent, j'en retiens trois particulièrement intéressants : la pyramide de Freytag revue par Todorov, les sept étapes de Truby et l'ABCdaire de Colonna.

Hop dans le bain ! Je commence avec Freytag car, a priori, tout le monde connaît ; c'est juste un petit rafraîchissement de la mémoire, histoire de se dérouiller le cervelet. Il est de bon ton de moquer de nos jours son ouvrage de 1863 : *Technique du drame*. Mais notre Allemand a tout de même inspiré durant près de cent cinquante ans bien des dramaturges sur une base extrêmement simple : sa « pyramide ». En gros et pour faire court, on part d'une situation originaire de l'acte (« Exposition »), qui doit monter à son paroxysme qui est aussi son tournant (« Wendepunkt »), pour amener à la « Katastroph ». Remplaçons l'idée de catastrophe par celle de dénouement, ce sera plus compréhensible dans le cadre d'un résumé aussi succinct. Le modèle introduit entre la situation de départ et le climax un moment intermédiaire, la « steigende Handlung », c'est-à-dire l'action qui se tend ; et entre le tournant dramatique et le dénouement, un « retardiertes Moment » qui retient en arrière le dénouement. Alors ça a l'air stupide comme ça, mais je vous mets au défi de trouver un grand récit qui ne répond pas à cette structure-là. C'est pour cela qu'elle continue à être l'archi-référence : du haut de cette pyramide un siècle et demi vous contemple ! Cela donne à peu près ceci :



Source : [Scénar mag](#)

On va dire que cette pyramide a été un peu complexifiée de nos jours par notre ami Tzvetan Todorov (hélas récemment décédé à Paris) qui avait, en gros, transformé notre joli triangle en un cercle plus beau encore. Son idée était simple : une histoire fonctionne avec des ruptures d'équilibre. Une histoire part d'un équilibre qui se trouve en disruption, ce qui est suivi d'un moment d'affrontement de ce déséquilibre, puis d'une tentative de rétablir un équilibre, qui est atteint à la fin. Pour ceux qui préfèrent donc les formes circulaires cela donne grosso modo ceci :



Source : [The Patron Saint of Superheroes](#)

Pas mal car cela nous met devant les yeux quelque chose de très fort : une histoire, c'est comme un avion de chasse. Ça vole en équilibre instable, il doit y avoir une inquiétude au cœur du récit, sans quoi c'est mort et ça dort. Ça ne vole pas droit une histoire : il faut tout le temps tirer sur le manche pour que ça vole droit – par contre ça vire à la perfection.

Mais voilà. Tout cela reste quand même fort abstrait. John Truby, dans *The anatomy of story* (« L'anatomie du scénario), préfère quant à lui détailler sept étapes concrètes d'un récit – il va aller piquer un peu chez Todorov mais chut ! c'est entre vous et moi. Sa compréhension du récit se ramène donc à « aux moins » les étapes suivantes qui sont tout de même ultra simples à comprendre (cf. J. Truby, *Anatomy of Story*, ch. 3.) :

- 1/ Au départ une faiblesse ou un besoin qui se révèle
- 2/ Un désir est manifesté
- 3/ Aïe. Il y a des obstacles sur le chemin
- 4/ Un plan est mis en place
- 5/ Un combat, réel ou intérieur, prend place
- 6/ Une sorte de révélation à eux-mêmes de certains personnages est inévitable
- 7/ Un nouvel équilibre est atteint

Notez bien à quel point tous ces auteurs insistent sur les ruptures de phase, mais aussi sur les évolutions des situations. En réalité, j'abats mes cartes... Il n'y a aucune différence entre le plan dialectique des philosophes : thèse, antithèse, surthèse – et un récit bien mené ; les deux sont dialectiques – ça c'est ma petite contribution perso au débat. La caverne de Platon, les amis, c'est le prototype de toute histoire, le creuset où tout devrait passer avant de se mettre en scène.

Mais alors Colonna, me direz vous ? Ah oui, j'avais oublié son excellent abécédaire du récit ! Cela se trouve dans son ouvrage *L'art des séries TV*, au chapitre IV. Allez, j'en donne, mais juste pour ouvrir l'appétit, l'idée de fond, comme ça, pour nous quitter sur un petit cadeau : les choses sont bien plus riches évidemment que ce que Freytag, Todorov ou Truby nous ont racontées. Il n'y a que peu de cas dans lesquels une seule intrigue est cachée dans un récit. La réalité c'est qu'une histoire est faite d'intrigues imbriquées, que l'on peut analyser en leur donnant des lettres : A, B, C, D, etc. À côté de la ligne d'action principale (A), une histoire forte comporte souvent au moins des « vignettes » (des pseudo-actions) qui relancent l'intérêt pour les personnages, et au plus des vraies actions secondaires cachées dans l'action de tête.

Allez, je n'en dis pas plus – un bon récit, une vraie histoire, c'est bien évidemment autre chose qu'une structure mécanique, un squelette ou pan d'architecte. C'est plutôt un feuilleté d'intentions multiples qui, aussitôt qu'on pense en saisissant les couches, vous échappe aussitôt – le récit nous échappe et garde ses énigmes.

7/7. La fin de l'histoire

"Seules les institutions ont de l'avenir.
Les hommes n'ont que l'espoir."
(Yvan Illich)

Bon, une histoire, il faut savoir la finir. *Happy end ? Tragic end ? Open end ?* Une chose est certaine : l'issue qui ne nourrit pas ne sert à rien. Cela peut mal finir. Cela peut se terminer par un mariage et beaucoup d'enfants. Ou sur le mode de la dévolution – à vous de deviner la fin. Peu importe : la seule bonne conclusion c'est *une fin qui met de l'infini* dans l'âme. Étoiles, espoir, merveilles, résistance, action – la manière dont une histoire se termine, c'est à la *transmutation des esprits* qu'on la mesure.

Ce que le dénouement dénoue, c'est l'âme de ceux qui écoutent, donc. Herta Herzog avait déjà compris dans les années 1940 à quoi *servent* les histoires (même les feuilletons à l'eau de rose des radios, à l'époque, destinés aux « *desperate Housewives* » !) : l'évasion (*wishful thinking*), la détente (*emotional release*), la guidance dans la vie (*advice seeking*). Une mauvaise histoire vous laisse sur votre *faim* : elle ne vous sustente pas le cœur, ne vient donner aucune substance à votre vie. Tout le monde s'est étonné jadis de la manière avec laquelle Bruno Bettelheim (*Psychanalyse des contes de fée*, 1976) ou Ferdinand Ulrich (*Les sens du récit*, 2002) ont trouvé autant de sens, de pouvoir de guérison aussi et d'orientation de nos vies dans les récits ou les contes. C'est que les grands récits tels qu'ils s'achèvent ne sont pas des distractions – mais des forces de *concentration* et d'*éclaircissement* et de *nutrition* : leur finale est aussi une échappée, une trouée en dehors du temps. Je vais la faire courte : le récit c'est l'apprentissage du temps, mais bon, là, ça fait snob, et je renvoie à Paul Ricoeur (*Temps et récit*) pour ceux qui n'auraient pas déjà décroché. L'idée générale est que tu peux t'époumoner à vivre et à rassembler comme tu peux ton passé, vivre ton présent, anticiper ton futur – seul le récit a les clés de ton temps. Guérit le passé, fait supporter le présent et ouvre un avenir.

"La fin de l'histoire", ça n'est pas en tous cas un point d'arrêt, façon Fukuyama quand, en 1989, le Mur s'effondre. Une histoire réussie s'achève par un "*Maranatha*" ! un appel à ce que l'inouï se produise, à ce que des portes s'ouvrent, à ce qu'une suite existe, qui donne sens à l'action humaine ou à l'espoir humain. Tout peut s'effondrer autour : si un récit se

déploie, qui ouvre une porte à la fin, alors un "mieux" ou un "autrement" existe et il devient possible de bander ses forces pour contrer l'adversité, fut-elle l'ordre moral ou établi. C'est ainsi que chez Homère, après la défaite de Troie, *L'Illiade* raconte comment une splendeur se dégage des ruines fumantes, une gloire qui rayonne au-dessus du sang et des larmes. Un ailleurs et un autrement s'élèvent au-dessus, qui donnent un sens pour l'éternité qui reste, de fait, aujourd'hui, l'histoire espérée des hommes.

Pax est causa finalis omnium rerum, affirmait déjà au XIII^e siècle Thomas d'Aquin (5ST II-II 29c) : la paix est la cause finale de toute chose. Tout est dit, tout est consommé : une histoire n'a de sens que si elle donne la paix en nourrissant l'espoir. Je dis ça, je dis rien, mais ici – l'air de regarder ailleurs – je viens de couper la chique à Platon qui, dans une définition célèbre, disait d'un récit qu'il est réussi s'il procure "*soit de la peine, soit de la joie*" (*République* 603c). Taratata ! Bien plus, bien mieux, bien au-delà des sentiments, une histoire réussie procure une vertu : celle d'espérer, encore et encore, d'ouvrir un futur et de l'ouvrir en paix. L'histoire s'achève quand l'âme s'élève. Elle n'est pas l'art de l'imitation et de la purification seulement mais bien celui de l'élévation.

Il n'est donc pas vrai, comme le prétend Colona, que dans les histoires joue une "*logique aveugle des possibles*" (*L'art des séries Télé*, 2, "Dénouement", p. 319). Aveugle ! C'est tout à fait l'inverse : un récit fait de nous des "voyants", au sens fort que Rimbaud a donné à ce terme. Et c'est à Rimbaud d'ailleurs qu'appartient le mot de la fin de cette petite collection de nos chroniques consacrées à ce qu'est un récit et ce que veut dire une bonne histoire :

"Je dis qu'il faut être voyant, se faire voyant.

Le poète se fait voyant par un long, immense et raisonné dérèglement de tous les sens. Toutes les formes d'amour, de souffrance, de folie ; il cherche lui-même, il épuise en lui tous les poisons, pour n'en garder que les quintessences. Ineffable torture où il a besoin de toute la foi, de toute la force surhumaine, où il devient entre tous le grand malade, le grand criminel, le grand maudit, – et le suprême Savant ! – Car il arrive à l'inconnu ! – Puisqu'il a cultivé son âme, déjà riche, plus qu'aucun ! Il arrive à l'inconnu ; et quand, affolé, il finirait par perdre l'intelligence de ses visions, il les a vues !"

Emmanuel TOURPE

Emmanuel Tourpe, 50 ans et père de 4 enfants, est le directeur de la programmation TV / numérique de la chaîne culturelle Arte. Il a occupé les mêmes fonctions, ainsi que celles de responsable des Études, à la RTBF pendant presque vingt ans. Docteur habilité en philosophie, il est l'auteur d'un grand nombre d'ouvrages et d'articles scientifiques. Il est également un conférencier international. Il exerce également des fonctions de conseil en communication, management et stratégie. Il tient une chronique bimensuelle dans *Profession Audio|Visuel* depuis octobre 2020.
