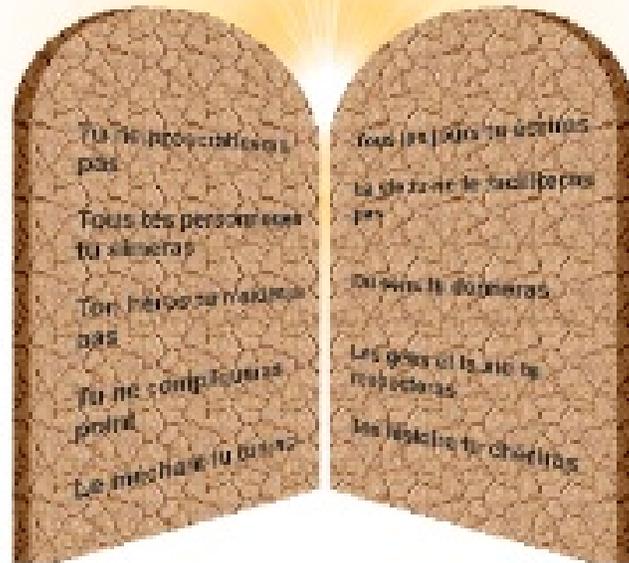




ICARE ÉDITIONS



LE GRAND LIVRE DES LOIS DE LA NARRATION

Philippe Perret

Version : 0.14.32.2

Dernière révision : 9 septembre 2020

10- De la Structure

10.1- Généralités

Loi 10.1.1- du 8 avril 2018

Tout récit doit s'appuyer sur une structure forte, c'est-à-dire une structure qui mette en valeur le sens et l'émotion par une construction subtile, simple et solide.

Loi 10.1.2- du 5 avril 2018

La force génératrice de la structure doit être l'émotion. La structure doit découler autant, si ce n'est plus, des émotions et des sentiments du protagoniste que des impératifs logiques du récit. Une structure est plus émotionnelle que logique. Appuyer la construction de la structure sur les émotions (et les sentiments) des personnages, principalement du protagoniste.

Loi 10.1.3- du 8 avril 2018

Une structure doit dégager du sens. Une structure qui ne dégage pas de sens (pas de morale, pas de philosophie) ne saurait être une bonne structure.

Loi 10.1.10- du 18 septembre 2019

La base d'une structure – c'est-à-dire son PFA – se doit d'être la plus simple possible.

Note • Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il est extrêmement facile de faire une structure compliquée, alambiquée. Il est au contraire redoutablement difficile de parvenir à une structure d'une simplicité « enfantine » comme en possèdent tous les chefs-d'œuvre narratifs.

Exemple • Toutes les grandes histoires en possèdent, il suffit de les mettre à plat pour le réaliser.

10.2- Des Actes

Loi 10.2.10- du 10 avril 2018

Les actes du récit, en général au nombre de trois, doivent respecter chacun leur fonction propre.

Loi 10.2.11- du 10 avril 2018

La fonction de l'EXPOSITION est de présenter le protagoniste du récit et de poser la Question Dramatique Fondamentale (qui peut s'incarner ou pourra s'incarner dans un Objectif fondamental).

Loi 10.2.12- du 8 avril 2018

La fonction du DÉVELOPPEMENT est de conduire l'objectif (s'il existe) au point de non retour que constitue le pivot 2. Il est le lieu des obstacles et présente le rapprochement du protagoniste de son but.

Loi 10.2.13- du 10 août 2019

La fonction du DÉNOUEMENT est, comme son nom l'indique, de dénouer toutes les intrigues et, principalement, de donner la Réponse Dramatique Fondamentale, c'est-à-dire, s'il existe, de conduire à l'accomplissement, l'échec ou l'abandon de l'Objectif fondamental.

Loi 10.2.15- du 9 avril 2019

Chaque acte ou partie principale (Exposition, 1ère partie de développement, 2nde partie de développement, Dénouement) doit avoir une identité propre et forte.

10.4- Des Scènes

Loi 10.4.10- du 21 mars 2018

Toute scène doit présenter une inversion de polarité entre son tout début et sa toute fin.

Note • L'élément inversé peut se situer à n'importe quel niveau, l'état du personnage (triste/heureux), la nature d'une relation (indifférent/amoureux), l'état d'une chose (ouverte/fermée, blanche/noire), etc.

Loi 10.4.11- du 21 mars 2018

Les scènes capitales, structurelles, doivent présenter au moins deux inversions de polarité, à deux niveaux différents.

Loi 10.4.12- du 16 mai 2018

La première inversion de polarité à laquelle l'auteur doit penser – et qu'il doit construire et renforcer – concerne la fonction même de la scène.

Note • Si la fonction de la scène consiste à trouver une idée, l'inversion de polarité doit principalement se faire sur : DÉBUT : le personnage n'a pas l'idée (il la cherche) – FIN : le personnage trouve l'idée ou une piste pour l'obtenir.

10.5- Des Scènes-clés

Loi 10.5.1- du 2 avril 2018

Une bonne structure doit s'appuyer sur des SCÈNES-CLÉS précises et fortes, dont l'ordre d'importance est : l'incident perturbateur, l'incident déclencheur et le climax – le pivot 1 et le pivot 2. La structure peut éventuellement s'appuyer sur deux scènes-clés de moindre importance : la clé de voûte et la crise.

Loi 10.5.2- du 2 avril 2018

En aucun cas on ne peut imposer d'autorité la nature d'une SCÈNE-CLÉ, lui « coller une étiquette ». La nature de la scène (son rôle en qualité de scène-clé) doit s'imposer d'elle-même, par ce qu'elle est et montre.

Loi 10.5.3- du 12 avril 2018

Toute scène-clé doit remplir correctement et de façon naturelle le rôle précis qui lui incombe (i.e. sans avoir à poser d'étiquette, à imposer la fonction de force).

Loi 10.5.4- du 12 avril 2018

L'incident perturbateur doit apporter un bouleversement dans la vie du protagoniste ou du monde dans lequel il évolue. Noter qu'il peut être, ou pas, lié à l'incident déclencheur.

Loi 10.5.5- du 12 avril 2018

L'incident déclencheur (ID) doit conduire naturellement à pouvoir déterminer la Question Dramatique Fondamentale (QDF), et l'objectif si le récit en comporte un. Noter que cette QDF peut se déterminer après l'ID, pas forcément dans la scène d'ID. Noter que cet ID peut être, ou pas, une conséquence de l'incident perturbateur.

Loi 10.5.6- du 12 avril 2018

Le climax (CL) doit permettre de produire naturellement la Réponse Dramatique Fondamentale (RDF), et la scène qui va voir l'aboutissement ou l'échec de l'objectif si le récit en comporte un. Noter que la RDF peut être donnée après le CL, pas forcément à l'intérieur de cette scène.

Loi 10.5.7- du 12 avril 2018

Le Pivot 1 doit clairement faire basculer le récit de l'Exposition vers

le Développement, de façon naturelle. La scène suivant ce Pivot 1 doit être la première action véritable que le protagoniste entreprend pour se rapprocher de son objectif et/ou pour résoudre la Question Dramatique Fondamentale.

Loi 10.5.8- du 12 avril 2018

Le Pivot 2 doit clairement faire basculer le récit du Développement vers le Dénouement, de façon naturelle. Tout ce qui le suit devrait conduire inévitablement au Climax.

Loi 10.5.9- du 12 avril 2018

La clé de voûte (CdV), si elle existe, doit impérativement se trouver à la moitié du récit et doit permettre de diviser ce récit en deux parties bien distinctes. Souvent, elle relance l'action en présentant une situation pire pour le protagoniste, ou qui va se révéler pire après avoir laissé espérer le contraire.

Loi 10.5.10- du 12 avril 2018

La crise, si elle existe, doit se trouver à la fin du Développement (entre la clé de voûte et le pivot 2) ou dans le Dénouement (entre le Pivot 2 et le climax). Comme son nom l'indique, elle doit mettre le récit en crise, c'est-à-dire présenter un point, une situation, où la réussite de l'objectif (si le récit en comporte un) est plus que compromis : il semble impossible ; ou un point où il sera impossible de répondre positivement à la Question Dramatique Fondamentale. C'est un point où le spectateur/lecteur doit pouvoir se dire, presque consciemment : « ça y est, le personnage ne peut plus atteindre son objectif, que va-t-il bien pouvoir faire maintenant ?... ».

Note • 1 : la Crise, chez Robert McKee, est la scène qui précède le Climax. Ça n'est pas la scène dont il est question ici, qui peut se trouver indifféremment à la fin du développement ou dans le dénouement. 2 : si la Crise est placée juste avant le Pivot 2, ce pivot 2 est souvent une « sortie de crise ». C'est l'évènement qui permet de relancer le récit, de rendre l'objectif à nouveau atteignable.

Loi 10.5.11- du 12 avril 2018

Le climax doit voir s'affronter les forces protagonistes et antagonistes.

Note • Parler de « forces antagonistes » signifie que l'Antagoniste, s'il existe, n'est pas forcément présent dans cette scène. Mais il doit être directement concerné par ce qui se passe.

Loi 10.5.12- du 12 avril 2018

Le climax doit être une scène unique, pas une suite de scènes, sauf si cette suite de scènes peut-être perçue comme une scène

unique (par exemple dans différents lieux qui sont en vérité un lieu unique : différents endroits dans un zoo).

Loi 10.5.13- du 12 avril 2018

Le climax doit donner ou permettre de donner la Réponse Dramatique Fondamentale (RDF). Si le cl. ne donne pas cette RDF, la RDF doit être donnée ou suggérée dans la scène suivante ou, exceptionnellement, celle juste après.

Loi 10.5.20- du 18 septembre 2019

La nature d'une scène-clé doit parfois être renforcée pour qu'elle remplisse parfaitement son rôle structurel. Souvent, ce renforcement se fait au niveau de la longueur et de l'intensité – des conflits et des réactions – de la scène.

Note • C'est seulement dans de très rares exceptions que le renforcement d'une scène qui n'est pas une scène-clé par essence et par nature pourra devenir une scène-clé. Il vaut mieux que l'auteur peu expérimenté n'ait jamais recours à cette exception.

10.10- Des Intrigues

Loi 10.10.5- du 10 août 2019

Principe de la résolution des intrigues par importance. Dans une histoire, plus une intrigue est importante et plus elle doit se résoudre tard. En d'autres termes, une intrigue de moindre importance doit toujours se résoudre avant une intrigue de plus d'importance.

15- De la Dynamique narrative

15.1- Généralités

15.2- De l'Objectif

15.3- De l'Objectif Principal

Loi 15.3.3- du 12 février 2018

Une histoire ne peut pas suivre plusieurs objectifs situés sur le même « axe », c'est-à-dire sur l'axe des « moyens --> objectif --> motivations ». Elle doit en suivre un et un seul.

Exemple • Par exemple, un objectif ne peut pas être « gagner 10 000 euros pour devenir riche et retrouver l'estime de soi ». Cela ferait trois objectifs distincts : 1. gagner 10 000 euros, 2. devenir riche, 3. retrouver l'estime de soi. Soit l'histoire raconte l'objectif « gagner 10 000 euros » et alors « devenir riche » et « retrouver l'estime de soi » deviennent des motivations, soit l'histoire raconte l'objectif « devenir riche » (note : faible car abstrait, non tangible) et « gagner 10 000 euros » devient un moyen tandis que « retrouver l'estime de soi » reste dans les motivations. Soit l'histoire suit l'objectif « Retrouver l'estime de soi » (note : faible aussi) et « devenir riche » et « gagner 10 000 euros » sont tous les deux des moyens d'atteindre cet objectif unique.

Loi 15.3.5- du 12 février 2018

L'objectif principal (objectif fondamental), lorsqu'il existe dans l'histoire, doit être mené de bout en bout du récit. Il doit être introduit et/ou préparé et/ou défini dans l'Exposition, il doit être joué dans le Développement et atteint ou raté à la fin du Dénouement.

Loi 15.3.6- du 13 février 2018

Lorsque l'histoire ne possède pas d'objectif, la loi 15.3.5 s'applique à la Question Dramatique Fondamentale.

15.6- Des Obstacles

Loi 15.6.2- du 4 février 2019

Un obstacle, dans le développement, doit toujours découler naturellement des antagonismes présentés au cours de l'exposition. Il ne doit jamais être gratuit (cf. ci-dessous) ou tomber comme un cheveu sur la soupe.

Loi 15.6.4- du 1 février 2020

Une réussite doit toujours être précédée d'échec(s).

Loi 15.6.7- du 4 février 2019

Un obstacle digne de ce nom doit toujours avoir une influence sur le cours du récit, au niveau des intrigues comme des personnages.

Loi 15.6.11- du 4 février 2019

Un obstacle – ou un conflit – ne doit jamais être gratuit. La gratuité de l'obstacle se mesure à l'influence qu'il aura sur le cours de l'histoire. Un obstacle qui, comme l'indique la loi 25-70 – ne

change pas le cours de l'histoire n'a pas de raison d'être dans une histoire bien racontée. Il donnera l'impression du « conflit pour le conflit ».

15.10- Du Conflit

Loi 15.10.10- du 14 aout 2019

Plus petit est l'évènement, plus grand sera l'effet.

Exemple • Quand on y regarde bien, dans les histoires, ce ne sont jamais de gros évènements qui nous remuent. Pas de tempête, pas d'incendie, pas de bataille épique. Ce sont souvent les plus petites choses qui nous arrachent des larmes et nous plongent dans de vrais conflits. AVATAR en montre un bel exemple : suite à la gigantesque bataille dans les airs – qui nous laisse un peu de marbre – on voit le personnage devoir accomplir une chose toute simple pour sauver sa vie : attraper un masque pendu à côté de lui. Juste attraper un masque qui se trouve à quelques centimètres de lui. Mais, handicapé, il n'y parvient pas, et la mort approche. Nous sommes à fond avec lui, dans un conflit profond. L'évènement (ici : l'action à accomplir) est ridiculement petit, mais l'effet est immense.

15.15- Des Enjeux

15.20- Du Danger

Loi 15.20.5- du 18 septembre 2019

Un danger, une menace, ne doit pas seulement être mentionné, il doit être montré, visualisé, décrit.

Note • Sans cette précaution, la menace reste diffuse, sans grand effet.

Exemple • C'est une des raisons pour lesquelles on voit souvent, concrètement, dans l'exposition des histoires d'action, le mal que peut faire un « vilain », un antagoniste. Plus on aura vu sa méchanceté et son pouvoir en action, et plus la menace sera forte.

20- Du Protagoniste

20.1- Généralités

Loi 20.1.5- du 14 avril 2018

Dans une histoire bien racontée, le protagoniste est le seul maître de son destin, il est responsable de son destin, de son avenir, il est responsable de (presque) tous les problèmes qui se posent à lui.

Exemple • Cas d'école : dans TITANIC, Rose et Jack sont les responsables de leur destin, c'est-à-dire qu'ils deviennent les responsables du naufrage du Titanic : si les vigiles n'avaient pas été détournés de leur veille pour regarder le baiser de Rose et Jack, ils auraient pu voir l'iceberg assez tôt.

Loi 20.1.6- du 14 avril 2018

Le protagoniste, dans la mesure de la crédibilité du personnage, doit parvenir à surmonter lui-même, et seul, les obstacles auxquels il est confronté. Il doit toujours se tirer d'affaire lui-même. Un tiers personnage ne doit jamais « faire le travail » à la place du protagoniste ; au mieux, il peut lui donner un « petit coup de main ».

Loi 20.1.7- du 16 avril 2018

Lorsqu'il ne possède pas les compétences particulières requises pour surmonter un obstacle, le protagoniste peut exceptionnellement se faire aider par un tiers personnage compétent.

Exemple • C'est le cas typique où le protagoniste a besoin d'un informaticien, d'un avocat, d'un mécanicien spécialisé, etc. et qu'il ne possède aucune de leurs compétences.

Loi 20.1.8- du 16 avril 2018

Lorsque le protagoniste, pour surmonter un obstacle, se fait seconder par un tiers personnage (dans les limites de la loi 20.1.7), l'auteur(e) doit s'efforcer de faire néanmoins fournir un effort à ce protagoniste.

Exemple • Le cas typique d'effort est de parvenir à convaincre le tiers personnage d'offrir son aide.

20.5- De l'Action

Loi 20.5.10- du 6 avril 2018

Le protagoniste ne doit pas avoir d'idée par lui-même. Lorsqu'il en a une, elle doit lui avoir été suggérée par quelqu'un d'autre ou un événement, une situation, au cours de l'histoire.

20.20- Des Informations

Loi 20.20.1- du 16 février 2018

Au niveau des informations, le lecteur/spectateur doit rester le plus possible en phase avec le protagoniste. C'est-à-dire que tout ce que sait le protagoniste, le spectateur/lecteur doit le savoir. Et inversement (aussi important, voire plus) : tout ce que sait le spectateur/lecteur, le protagoniste doit le savoir (respect de la loi 20.20.2 du 21 mars 2018). Cette loi s'applique encore plus au cinéma qu'ailleurs.

Loi 20.20.2- du 21 mars 2018

On ne place aucune ironie dramatique dont le protagoniste soit la victime trop longtemps. Elle doit être résolue dans les secondes qui suivent. Les autres personnages ne sont pas touchés par cette loi.

Loi 20.20.3- du 21 mars 2018

Une exception à la loi 20.20.2 du 21 mars 2018 peut être faite dans une histoire qui traite de l'ignorance d'un personnage, souvent en bas de l'échelle sociale dans une dystopie, quant aux tractations volontaires ou involontaires d'antagonismes puissants ou quant aux menaces dont il est objet.

Exemple • Un des exemples typiques de cette exception se trouve dans le film *BABE* où le protagoniste éponyme ignore tout de ce qui se trame contre lui (il doit finir en jambon de Noël), alors que le spectateur en est parfaitement informé.

Loi 20.20.4- du 21 mars 2018

Toute ironie dramatique dont le protagoniste est la victime doit être résolue. Rappel : cette ironie dramatique doit cependant respecter la loi 20.20.2.

30- Des Personnages

30.1- Généralités

Loi 30.1.10- du 10 avril 2018

Les personnages doivent exister avant le début du récit. Ils ne doivent pas se mettre à exister quand démarre le récit. Deux personnages se connaissant depuis dix ans ne peuvent pas parler

comme s'ils venaient de se rencontrer. Ils connaissent leurs défauts et leurs qualités respectives, ils connaissent leur habitudes, leurs occupations. Ils ont même un « mode relationnel » établi, c'est-à-dire une façon bien précise de se comporter l'un(e) avec l'autre.

30.2- De la Personnalité

Loi 30.2.1- du 10 juin 2019

La personnalité du personnage ne doit jamais découler de son métier. Dans tout métier, on peut trouver toutes les personnalités. Un personnage fait un métier, un métier ne fait pas un personnage. Quand bien même un métier peut façonner, dans une certaine mesure, le mode de pensée ou la façon de raisonner du personnage. Mais ce qu'il est profondément est totalement dissociable du métier qu'il exerce et l'on ne produit que du cliché en s'imaginant que tel personnage exerçant tel métier aura forcément telle personnalité, telle idiosyncrasie.

30.3- De la Fonction

Loi 30.3.1- du 31 mars 2018

Tout personnage doit avoir au moins une fonction utile dans le récit.

Note • Cette utilité doit toucher l'intrigue principale, l'intrigue secondaire ou le protagoniste, au moins.

Loi 30.3.2- du 31 mars 2018

Plus le personnage est important et plus il doit avoir de fonction dans le récit.

30.4- De l'Action

Loi 30.4.1- du 12 août 2017

Ne jamais faire faire au personnage des choses que personne ne ferait dans la vraie vie, encore moins le personnage lui-même. Surtout lorsque ça arrange la vie de l'auteur et/ou du personnage.

Exemple • Il n'est pas crédible de voir un personnage mettre dans sa poche un papier qu'il mettrait naturellement à la poubelle (dans la situation donnée) juste parce que l'auteur(e) veut qu'il puisse retrouver ce papier plus tard.

Loi 30.4.2- du 3 septembre 2018

De façon générale, pour poursuivre la loi 30.4.1 : sauf suspense clairement exprimé, on doit toujours comprendre pourquoi le personnage fait ce qu'il fait, agit comme il agit. Le spectateur/lecteur ne doit jamais se demander pourquoi le personnage fait, agit comme il le fait.

30.5- De la fonction archétypale

Loi 30.5.2- du 31 mars 2018

Les fonctions archétypales d'un personnage quelconque peuvent être choisies parmi (liste non exhaustive) : Protagoniste, Antagoniste, Allié (Adjuvant), Mentor (Conseiller), Sprechhund (Faire-valoir), Allié de l'Antagoniste, Objet de la quête (Amoureux ou Amoureuse).

30.6- Des caractéristiques

Loi 30.6.10- du 5 octobre 2020

Une caractéristique qui doit être mise en œuvre dans la réussite de l'objectif – ou de l'un au moins de ses moyens – doit impérativement être présentée dans l'exposition.

Exemple • Si le personnage est sensible au vertige et que ce vertige doit jouer dans le climax de l'histoire, alors ce vertige doit être introduit dès l'exposition et être présenté comme une caractéristique fondamentale du personnage. Une scène d'exposition pourrait lui être consacré.

30.20- Relations entre les personnages

Loi 30.20.1- du 19 avril 2018

Il est important et même capital de faire sentir, au cours de l'histoire, les relations qui existent entre les personnages avant le début du récit. Bien distinguer les personnages qui se connaissent – et savoir depuis combien de temps – des personnages qui se rencontrent à l'intérieur du film.

40- Le Dialogue

40.1- Généralités

Loi 40.1.10- du 11 avril 2018

Le dialogue doit toujours être le plus court possible.

Loi 40.1.11- du 11 avril 2018

La loi 40.1.10 s'applique même lorsque le dialogue fait 2 pages.

Loi 40.1.15- du 13 avril 2018

Un bon dialogue ne contient jamais trop de questions.

Loi 40.1.20- du 11 avril 2018

Le dialogue ne doit jamais être constitué de deux répliques dont la seconde explicite la première. Par exemple, un personnage ne doit jamais dire « Je t'emmène en avion. Ça ira plus vite. » car le « ça ira plus vite » est induit dans le « je t'emmène en avion. » et il y aurait donc pléonasme.

40.20- Entre deux personnages

Loi 40.20.10- du 11 avril 2018

Dans un dialogue entre deux personnages, l'un des personnages ne doit pas enchaîner les questions pour permettre à l'autre de passer des informations que l'auteur(e) veut faire passer.

40.50- Des erreurs fréquentes

Loi 40.50.15- du 14 avril 2018

Un bon dialogue ne contient jamais trop de questions.

Note • Redite volontaire de la loi 40.1.15 du 13 avril 2018.

Loi 40.50.20- du 16 avril 2018

Les braconades (*) sont à proscrire. À l'extrême rigueur, on peut en trouver une sur le dialogue le plus fort de toute l'histoire.

Exemple • (*) Une braconade – terme issu de la série Braco qui les multiplie allègrement (au moins dans les premières séries, les autres n'ont pas pu être visionnées) – est un effet de dialogue malheureux qui consiste à construire un dialogue en répétant strictement la même phrase autour du nom de l'interlocuteur auquel le personnage s'adresse. « , , » Par exemple : « Je te l'avais bien dit, Jules, je te l'avais bien dit. ». Ou : « Je le savais, Ernest, je le savais. ». Ou encore : « Je m'en souviendrai, Ted, je m'en souviendrai ». Noter

que si la répétition n'est pas stricte, si elle crée une progression, alors il n'y a pas braconade : « Je m'en souviendrai, Ted, oh oui je m'en souviendrai ! ».

50- De l'Information

50.1- Généralités

Loi 50.1.5- du 20 mars 2018

Une information ne doit jamais être implantée là où elle doit servir. Pour palier ce problème, implanter l'information avant d'avoir à s'en servir.

Note • Il arrive parfois que l'information soit placée après avoir servi. Attention, cette loi concerne la narration. Ne pas la confondre avec la loi [XXX] qui concerne la rédaction.

Loi 50.1.10- du 10 avril 2018

Toute information importante doit être répétée au moins trois fois, par trois moyens différents (dialogue, action, lecture, etc.)

50.5- De l'Implant

Loi 50.5.10- du 27 juillet 2017

Quand on veut qu'une chose aille vite dans une histoire, il suffit de la faire exister avant même le début de l'histoire.

Exemple • Si par exemple on veut que Anne tombe amoureuse de Jacques dans l'histoire, mais qu'on se dit qu'on aura jamais le temps de traiter cette « tombée » qu'on veut progressive, il suffit que Anne tombe amoureuse de Jacques avant le début de l'histoire.

50.10- Des personnages

50.11- Du protagoniste

50.12- De l'antagoniste

Loi 50.12.10- du 18 septembre 2019

Il ne suffit pas de dire ou suggérer que l'antagoniste est méchant, il faut montrer qu'il l'est vraiment.

Note • Cette loi est directement à mettre en relation avec la loi 15.20.5 concernant la mise en valeur du danger.

Exemple • L'exemple archétypal se trouve dans les histoires d'action où l'on voit, dans l'exposition, le méchant s'en prendre à son propre bras droit, son propre allié, pour le tuer parfois avec un sadisme ostentatoire. C'est en quelque sorte le « comble de la méchanceté ». Si cette expression de la loi est un peu caricaturale, on peut en trouver des versions plus subtiles dans de nombreuses histoires.

50.20- De la Scène

Loi 50.20.5- du 20 mars 2018

On ne consacre jamais une nouvelle scène pour une information mineure. Solution : on introduit cette information dans une autre scène. Ou alors on introduit d'autres informations dans la scène, pour qu'elle se justifie.

100- Des Procédés

100.1- Généralités

100.10- Des Premières fois

Loi 100.10.1- du 14 aout 2017

Traiter les « premières fois » mieux que toute autre chose. La « première fois » que les personnages se rencontrent, la « première fois » qu'on voit un décor important, la « première fois » que les personnages parlent d'un sujet important dans l'histoire, la « première fois » que le protagoniste essaie de résoudre son problème, la « première fois » qu'un personnage s'habille d'une certaine façon, la « première fois » qu'un personnage commence son travail, la « première fois » qu'un certain accessoire récurrent est utilisé, etc.

Loi 100.10.2- du 14 aout 2017

Les « premières fois » doivent être conçues en fonction de ce qu'elles deviendront par la suite, souvent selon le principe d'inversion de polarité.

Exemple • Si deux personnages doivent tomber amoureux, la « première fois » qu'ils se rencontrent doit être à l'opposé, c'est-à-dire sur le mode du conflit relationnel. Si un personnage doit devenir un as des cocktails, la « première fois » qu'il en concocte un doit être assez désastreuse.

100.20- De l'Ironie dramatique

Loi 100.20.1- du 21 mars 2018

Concernant l'ironie dramatique dont le protagoniste est la victime, voir les lois 20.20.2, 20.20.3 et 20.20.4.

100.110- Des idées

Loi 100.110.1- du 12 aout 2017

Il vaut mieux une seule idée bien exploitée que deux (ou plus) qui ne le sont pas.

100.500- Des Mauvais procédés

Loi 100.500.1- du 11 juin 2019

Le hasard – ou son jumeau le deus ex machina – est le pire des procédés pour faire avancer l'histoire. L'auteur ne doit jamais y avoir recours.

Note • La raison en est simple : le hasard, la chose qui tombe au bon moment, c'est ce qui rappelle au public que l'histoire est fabriquée, qu'elle n'est pas vraie. Or, conformément à l'article 300-20 du 4 mai 2018, l'auteur doit tout faire pour s'efforcer de faire croire que son histoire est vraie.

Exemple • Les exemples les plus classiques sont : le personnage qui retrouve une photo ou une lettre en fouillant au-dessus d'une armoire (la boîte à chaussure tombe, révélant...), le personnage qui passe devant une porte, une fenêtre, juste au moment où d'autres personnages parlent de lui, le personnage qui rencontre la bonne personne juste au moment où il sort de chez lui. Chaque fois que l'on peut se dire « comme par hasard... il se passe ceci », on doit trouver une meilleure idée.

Loi 100.500.2- du 9 septembre 2020

Il ne faut jamais – sauf utilisation préparée et particulière –

introduire un élément de réalité (un personnage public existant, une célébrité du monde réel, un évènement d'Histoire) dans un récit imaginaire.

Note • C'est comme forcer le lecteur/spectateur à croire que l'histoire est vraie, réelle, alors qu'il sait pertinemment qu'elle est imaginaire – c'est même le pacte passé avec lui au début du film ou du roman.

Exemple • (un dialogue dans un conte de fée) – Si c'est vrai, alors moi je m'appelle Emmanuel Macron !

200- De la Rédaction

200.1- Généralités

Loi 200.1.1- du 8 avril 2018

Clarté + Concision = Efficacité.

Loi 200.1.2- du 8 avril 2018

La rédaction doit viser à la plus grande clarté et la plus grande concision pour respecter la loi 200.1.1.

Loi 200.1.10- du 11 avril 2018

Sauf contre indication impérieuse, stylistique par exemple, dire toujours les choses de la façon la plus simple possible.

Exemple • Plutôt que de dire « Et Julie sortit de son sac de couleur rouge un ordinateur Apple de type « MacBook Air », préférer écrire : « Et Julie sortit de son sac rouge un MacBook Air ».

200.2- De la Clarté

Loi 200.2.1- du 11 avril 2018

Plus une action est évidente, c'est-à-dire naturelle, moins elle a besoin d'être précisée/explicitée dans le texte. Il ne faut jamais écrire les évidences.

Exemple • Il est inutile de préciser qu'un personnage tourne la poignée de sa porte et l'ouvre pour dire qu'il rentre chez lui, si le geste est exécuté naturellement.

Loi 200.2.2- du 11 avril 2018

A contrario de la loi 200.2.1 du 11 avril 2018, plus une chose est extraordinaire – au sens strict du terme – et plus elle doit être explicitée/précisée.

Exemple • Si un personnage rentre chez lui en passant par la fenêtre, il est important de le préciser clairement. « Il rentre chez lui en passant par la fenêtre », dans un certain contexte, peut ne pas être suffisant et être refusé par le cerveau du lecteur.

Loi 200.2.15- du 13 aout 2019

Dans la mesure du possible, dans une même phrase comme dans un paragraphe, respecter l'ordre chronologique des évènements.

Note • Le respect de cette loi produit énormément de clarté en permettant au lecteur de suivre l'histoire de la phrase, de ne pas être contraint de faire des bonds en arrière dans le temps pour justifier une proposition précédente.

Exemple • Comparer « En quelques mois, l'affaire d'Eliot périlite avec l'arrivée des PC dans les foyers », où le temps est totalement décousu, avec : « L'arrivée des PC dans les foyers fait périliter l'affaire d'Eliot en quelques mois. ». Ou avec : « L'arrivée des PC dans les foyers fait périliter, en quelques mois, l'affaire d'Eliot. » (ici, la dernière solution, qui respecte absolument la présente loi, présente malheureusement une implosion de l'idiome « faire périliter l'affaire » contraire à la loi 200.2.20 – on pourra donc préférer la deuxième solution).

Loi 200.2.20- du 13 aout 2019

Ne jamais avoir recours aux « implosions syntaxiques », c'est-à-dire au fait d'injecter une proposition à l'intérieur d'un groupe grammatical cohérent.

Exemple • Ne pas écrire : « Un beau jour, il décide, accompagné de sa femme et de sa fille, d'aller les trouver. » mais écrire : « Un beau jour, accompagné de sa femme et de sa fille, il décide d'aller les trouver. ». Ou, si l'insertion de la proposition ne se justifie pas : « Un beau jour, il décide d'aller les trouver, accompagné de sa femme et de sa fille. » Noter qu'il n'en serait pas de même si la décision était prise par les trois personnages : « Un beau jour, il décide, d'un commun accord avec sa femme et sa fille, d'aller les trouver. »

Loi 200.2.21- du 13 aout 2019

Ne jamais implorer un idiome syntaxique.

Note • L'effet est encore plus dévastateur pour la clarté que celui de la loi 200.2.20.

Exemple • Ne jamais écrire « Il avait pris, suite à ses démêlées avec la justice, perpette. » mais écrire « il avait pris perpette suite à ses démêlées avec la justice » ou, pour respecter la loi 200.2.15 sur le respect de la chronologie : « Suite à ses démêlées avec la justice, il avait pris perpette. » (note : ici « prendre perpette » est l'idiome syntaxique).

200.3- De la Concision

200.4- De l'Efficacité

Loi 200.4.5- du 18 mai 2018

Une information ne doit jamais être placée dans une phrase où elle ne sert pas.

Note • Attention, cette loi concerne la rédaction et ne doit pas être confondue avec la loi 50-20 qui concerne la narration.

Exemple • Un cas classique concerne la description du personnage en début de synopsis. Il est inutile et même dangereux d'indiquer, par exemple, la couleur des cheveux du personnage, si ça ne sert à rien pour comprendre la phrase. Nous insistons sur le pour comprendre la phrase car si nous écrivions « si ça ne sert à rien dans la phrase », certains penseraient que « ça sert à décrire le personnage » est une réponse valide. Ça ne l'est pas dans la plupart des cas.

Loi 200.4.6- du 18 mai 2018

Toute information qui ne joue pas dans l'intrigue, dans le style, dans la caractérisation utile des personnages doit être bannie de la rédaction. Le texte, comme tout bon scénario ou tout bon roman, doit être un condensé d'informations utiles.

Note • Dans le cas contraire, l'auteur(e) prend le risque de perdre son lecteur. Le phénomène est simple à comprendre : si le lecteur rencontre des informations qui se révèlent inutiles (ou qui sentent l'inutilité), son cerveau, son inconscient, le détecte et pousse instinctivement le lecteur à lire moins sérieusement, puis, peu à peu, à simplement le survoler. Le lecteur est perdu, le projet aussi. Si, au contraire, l'inconscient du lecteur perçoit que chaque information est capitale, essentielle, qu'elle joue dans la narration à un niveau ou à un autre, ce constat pousse le lecteur à se concentrer, à s'efforcer de « ne pas perdre une miette du texte ».

200.5- Du Scénario

Loi 200.5.1- du 12 avril 2018

Une page de scénario doit durer entre 40 secondes (scène très dialoguée) et 1 minute 20 secondes (scène sans dialogue) et faire en moyenne 1 minute (scène équilibrée).

Loi 200.5.5- du 12 avril 2018

Dans un scénario, un paragraphe ne doit jamais excéder les 5 lignes, même lorsque la scène est très dialoguée (et justifierait donc de compacter un peu l'action pour correspondre à 1 minute

= 1 page).

Loi 200.5.10- du 8 avril 2018

Dans un scénario, le style littéraire doit s'effacer au profit de l'image.

Loi 200.5.12- du 21 mars 2018

La multiplication des mots en capitales dans le scénario d'un film finit par n'avoir plus aucun impact sur le lecteur de ce scénario.

Loi 200.5.13- du 21 mars 2018

La multiplication des ponctuations – points d'exclamation et points d'interrogation – dans les dialogues finit par ne plus avoir aucun impact sur la lecture.

200.30- Des Pièges

Loi 200.30.1- du 21 aout 2019

Il faut se méfier comme de la peste des informations claires à l'écrit – dans le scénario – qui ne le seront pas du tout à l'écran.

Exemple • Un exemple classique concerne les possessifs. Il est impératif de mesurer que si « Mathieu parle à son père » est très clair à l'écrit, rien ne dira, à l'écran, que l'homme à qui parle Mathieu est véritablement *son* père. À l'écran, on verra juste Mathieu parler à un homme plus vieux que lui.

200.100- De la Note d'intention

Loi 200.100.10- du 30 septembre 2019

La note d'intention ne doit jamais tourner à l'explication de texte. La note d'intention n'est pas là pour expliquer comment se passe l'histoire et ce qu'il faut en comprendre.

Note • Cela ne ferait que mettre en exergue le fait que l'auteur n'a pas su se faire comprendre par le scénario, par le film.

Loi 200.100.11- du 30 septembre 2019

La note d'intention ne doit jamais tourner à la leçon de cinéma.

Note • Les lecteurs connaissent souvent mieux le cinéma, ses techniques, que l'auteur de l'histoire. Se garder donc, en croyant « montrer ce que vous connaissez », de donner des leçons d'écriture ou de réalisation.

500- De l'Attitude de l'auteur

500.1- Généralités

Loi 500.1.10- du 13 aout 2019

Il faut faire feu de tout bois.

Note • Cela signifie que la moindre idée, dans une histoire, la moindre (une boîte dans laquelle un personnage conserve ses bulletins de paie) peut exprimer du sens ou consolider la logique.

Exemple • Pour la note précédente, cette boîte peut être une boîte à biscuits, car le personnage travaille dans une biscuiterie, ou une petite valise que lui a remise sa mère juste avant de mourir. Selma, dans DANCER IN THE DARK, par exemple, range ses économies dans une boîte à bonbons ronde remise par ses voisins logeurs, boîte qui incarne le rêve américain et tous ses possibles (parmi lesquels on peut compter la guérison de la cécité de son fils).

500.10- De l'Histoire

Loi 500.10.1- du 1 janvier 2018

L'auteur est là pour servir l'histoire, servir ses idées, servir ses personnages, pas pour se servir d'eux.

Loi 500.10.10- du 4 mai 2018

L'auteur doit tout mettre en œuvre pour faire croire au public que son histoire est vraie. C'est la condition sine qua non pour qu'il s'y intéresse et y trouve satisfaction.

Loi 500.10.11- du 4 mai 2018

Même lorsqu'il part d'une histoire vraie, l'auteur doit impérativement être sensible à l'article 500.10.10 du 4 mai 2018.

500.15- De la Logique et la cohérence

Loi 500.15.1- du 17 juin 2019

Aux tout débuts du projet, et longtemps après, se méfier comme de la peste de « ce qui ne paraît pas logique ». Très souvent, vouloir rendre trop logique, chercher des idées logiques, conduit au cliché ou à la platitude. Au contraire, rendre logique quelque chose d'in vraisemblable au départ, c'est un gage de réussite, c'est

le pari qu'ont fait un grand nombre d'histoires passionnantes.

500.20- Des Obstacles

Loi 500.20.1- du 12 aout 2017

En aucun cas l'auteur ne doit s'arranger la vie en facilitant la vie de son protagoniste (ou de tout autre personnage). Il ne doit jamais choisir une idée parce qu'elle facilite l'avancée du personnage vers son objectif.

Loi 500.20.2- du 12 aout 2017

L'auteur doit toujours choisir les idées qui compliqueront le plus la vie de son protagoniste (ou, de façon générale, de tout personnage).