

Les 22 étapes structurelles d'un récit

Canevas pour construire une intrigue efficace

Document constitué par Jérémie Lebrunet (blog [Destination Futur](#))
à partir de « L'Anatomie du Scénario » de John Truby

Ceci est un document de travail pour construire une intrigue efficace en suivant 22 étapes définies par John Truby dans son livre. Notons que toutes ces étapes ne sont pas indispensables et que l'on peut parfois modifier leur ordre.

Ce canevas est une synthèse qui ne prétend pas se substituer au livre, mais offrir un aperçu de la richesse qu'il est possible de donner à une histoire. Je vous recommande d'ailleurs vivement de lire en entier cette méthode d'écriture.

Vous pouvez [lire ma chronique de ce livre ici](#) ou [consulter sa fiche Amazon là](#).

Si ce document vous plaît, n'hésitez pas à « J'aime » [ma page Facebook](#) et à vous abonner à [ma newsletter](#).

Mais avant de commencer, une précision sur ce qu'est une intrigue : c'est l'ordre des actions entreprises par le protagoniste pour atteindre son objectif. L'intrigue détermine aussi l'ordre et la manière dont les choses sont révélées au lecteur.

Canevas en 22 étapes à compléter

Étape 1

Déterminer les faiblesses psychologiques du protagoniste (qui lui causent du tort), ses faiblesses morales (qui causent du tort aux autres), ses besoins (les transformations qu'il a besoin de vivre pour s'affranchir de ses faiblesses) et son désir (objectif dans l'histoire) en partant à rebours de sa révélation finale qui vaut mieux définir en premier (une prise de conscience sur la vie, sur la manière de se comporter, qui a le pouvoir d'affranchir le protagoniste de ses faiblesses).

Notons que le protagoniste peut aussi rater sa révélation, ne pas se transformer ou alors ça arrive trop tard. Dans ce cas, l'histoire finit mal...

Faiblesses psychologiques :

Faiblesses morales :

Besoins :

Désir :

Révélation finale :

Étape 2

Présenter l'univers du récit et évoquer le spectre du protagoniste (John Truby le définit comme une blessure ou un problème qui le hante, souvent source de ses faiblesses, comme une grande peur qui l'empêcherait d'accomplir son objectif).

Présentation de l'univers :

Évocation du spectre :

Étape 3 : un petit problème pour présenter faiblesses et besoins

Présenter au lecteur les faiblesses et besoins du protagoniste par un petit problème qu'il ne sait pas gérer au début de l'histoire, dans une scène de vie.

Étape 4 : l'évènement déclencheur

Cet évènement vient de l'extérieur et pousse le protagoniste à se fixer un objectif et à agir.

Étape 5 : le désir

Objectif spécifique du protagoniste qui le pousse sur toute l'histoire. Mais ce désir doit d'abord être faible pour pouvoir croître graduellement au cours de l'histoire et atteindre un paroxysme. Voici les différents degrés de désir selon John Truby, classés du plus primaire au plus noble (classification discutable à mon sens, mais qui a le mérite de donner des idées) :

Survivre > Prendre sa revanche > Gagner le combat > Accomplir quelque chose > Explorer un monde > Attraper un criminel > Découvrir la vérité > Gagner l'amour > Rétablir la justice et la liberté > Sauver la république > Sauver le monde.

Étape 6 : le ou les Alliés(s)

Ils doivent aussi avoir des objectifs, présentés succinctement, pour donner l'impression d'exister vraiment, pour être consistants.

Le personnage secondaire, s'il y en a un, n'est pas un allié et a aussi un objectif similaire à celui du protagoniste mais il présente une autre façon d'y arriver pour offrir une comparaison morale. On parle d'intrigue secondaire (p.310) qui doit être connectée à la principale et doit suivre seulement les 7 étapes structurelles (et non pas les 22 sous peine de prendre trop de place).

Étape 7 : le ou les Adversaire(s)

L'adversaire principal veut la même chose que le protagoniste (concurrence) et il élabore un plan pour y arriver (voir étape 11). Lui aussi peut être pourvu de faiblesses psychologiques et morales, et donc de besoins. À la fin, il peut ou non être confronté à une révélation morale et se transformer.

Au début, il est bon que ce soit un adversaire simple. À la fin, il est préférable que ce soit un adversaire complexe (on découvre la partie immergée de l'iceberg) ou qu'il y ait plusieurs adversaires. L'adversaire est encore plus puissant si son identité est mystérieuse. Le protagoniste devra dans ce cas découvrir qui il est avant de pouvoir l'affronter.

Étape 8 : le faux-allié

Ce genre de retournement de situation est très riche et prenant pour le public. Le faux-allié est un émissaire de l'adversaire principal. Il peut même être en proie à un dilemme : à force d'avoir côtoyé le protagoniste, il a envie qu'il gagne. Il peut alors redevenir un vrai allié => c'est un excellent rebondissement.

Étape 9 : la première grande révélation

Une révélation est une information nouvelle et surprenante qui peut pousser le protagoniste à préciser son désir initial ou à prendre une décision ou une nouvelle direction. Techniques pour de bonnes révélations page 315.

Étape 10 : le plan du protagoniste

Il fait suite à la révélation. Ce plan doit d'abord échouer (étape 14) sous peine d'écrire une histoire plate et prévisible. L'adversaire est trop fort, le protagoniste devra trouver une meilleure stratégie pour gagner en tenant compte des révélations récentes.

Parfois, le protagoniste aura besoin d'une introspection pour pouvoir être plus à même de battre ses adversaires et d'atteindre son objectif, parfois il devra suivre une formation ou un apprentissage.

Étape 11 : le plan de l'adversaire

Plus le plan de l'adversaire pour empêcher le protagoniste d'atteindre son objectif est complexe et bien dissimulé par l'auteur, et plus l'intrigue sera intéressante. Chaque attaque, lorsqu'elle touche le protagoniste, constitue une révélation.

Étape 12 : la dynamique du récit

Après avoir élaboré son plan, le protagoniste mène une série d'actions pour vaincre l'adversaire (elles doivent être variées pour éviter les répétitions), mais celui-ci est encore trop fort et ça amène le protagoniste à une apparente défaite (étape 14). Il désespère et peut commettre des actions immorales pour s'en sortir.

Cette étape peut être très longue, avec des nombreuses péripéties (le tout est de ne pas ennuyer le lecteur).

Étape 13 : l'attaque par un allié

Quand le protagoniste commet des actes immoraux pour tenter de battre l'adversaire, un allié vient lui faire la morale et se faire la voix de sa conscience : « Je veux t'aider à atteindre ton objectif, mais tu t'y prends de la mauvaise façon ». Le protagoniste se défend, se justifie et refuse la critique mais il commence à remettre en question ses valeurs et sa façon d'agir.

Étape 14 : l'apparente défaite

Vers les 2 tiers de l'histoire, le protagoniste semble avoir perdu parce que l'adversaire ou les adversaires sont trop forts. Il est au plus bas. Le public doit le croire fini. Il doit se forcer à se relever pour pouvoir battre l'adversaire.

Dans les histoires qui finissent mal (asservissement plus grand qu'au début ou mort du protagoniste), cette étape est remplacée par une apparente victoire, avant la dégringolade.

Étape 15 : la deuxième grande révélation et décision

C'est cette révélation qui permet au protagoniste de décider de rebondir suite à l'apparente défaite : la victoire est toujours possible. Le protagoniste devient obsédé par l'objectif, son désir et ses motivations se trouvent modifiés. Révélation > Prise de décision > Obsession, désir et motivation modifiés

Étape 16 : le dévoilement au public

Si cette étape existe, le dévoilement d'un élément important de l'intrigue est donné au public mais pas au protagoniste. C'est souvent la vraie nature de l'opposition, la vraie identité de l'adversaire (ou du faux-allié s'il y en a un). Ça aide le public à avoir du recul pour mieux savourer la transformation du protagoniste lors de la révélation finale.

Étape 17 : la troisième grande révélation et décision

C'est une nouvelle information concernant les moyens à mettre en œuvre pour vaincre l'adversaire, et, s'il y en a un, c'est l'info sur l'identité du faux-allié.

Étape 18 : Porte étroite, fourches caudines et vision de la mort

Le protagoniste n'a presque plus de marge de manœuvre pour vaincre l'adversaire (porte étroite). Il est parfois harcelé de toutes parts (fourches caudines). Il prend aussi conscience de sa mortalité (vision de la mort) et, malgré le conflit qui pourrait lui être fatal, il choisit de se battre jusqu'au bout pour donner du sens à sa vie. La vision de la mort est donc la mise à l'épreuve qui, généralement, déclenche le combat. Ces trois étapes sont les plus mobiles de toutes et peuvent se retrouver entre la 14 à 21.

Étape 19 : la confrontation

Il s'agit du point de convergence de l'histoire, le protagoniste est sur le point de combler son désir. Le protagoniste et l'adversaire confrontent leurs valeurs et leurs idées. Plus cette étape est violente physiquement et moins elle est subtile et intéressante. Le thème moral que souhaite aborder l'auteur apparaît au public qui comprend quelle est la meilleure façon d'agir dans la vie.

Étape 20 : la révélation finale du protagoniste

Cette révélation le transforme. Il apprend quelque chose de très important sur lui-même (besoin psychologique) et sur la façon de se comporter avec les autres (besoin moral). Il prend conscience de la vérité sur lui-même, qu'elle soit agréable, désagréable ou insupportable. Ça doit être soudain, bouleversant et nouveau. Le protagoniste ne doit pas dire de façon directe ce qui a appris, c'est plus subtil si cela s'exprime plutôt à travers ses actes, notamment à travers la décision morale (étape 21).

L'adversaire aussi peut avoir une révélation si on l'a doté d'une faiblesse et d'un besoin. Il est aussi capable de changer. On peut connecter les deux révélations en faisant en sorte que le protagoniste et l'adversaire apprennent chacun quelque chose de l'autre. Le point de vue moral de l'auteur devrait alors correspondre au meilleur de ce que les deux ont appris.

Étape 21 : la décision morale

Le protagoniste se retrouve face à l'obligation de choisir entre deux ensembles de valeurs et d'actions ayant des impacts différents sur les autres. Il est nécessaire que ce choix soit difficile, sinon le dénouement manquera de piment : soit deux choses souhaitables, soit deux choses à éviter, d'intensité équivalente.

Étape 22 : le nouvel équilibre

Une fois besoin et désir comblés, les choses reprennent leur cours normal, mais le protagoniste est dans un état différent, supérieur ou inférieur.

Note : les révélations sont les clés de l'intrigue.

Il est important de prendre le temps de réfléchir à la séquence de révélations et d'en faire la liste avec leurs conséquences sur le protagoniste (besoins et motivations modifiés). Elles doivent arriver dans un ordre logique et, si possible, être de plus en plus intenses et se succéder rapidement. La plus puissante des révélations est le retournement à la fin de l'histoire qui éclaire tout sous un angle différent, comme dans « Sixième Sens » où l'on découvre à la fin que Bruce Willis est en fait mort.

John Truby identifie 3 révélations importantes dans l'articulation de l'intrigue (étapes 9, 15 et 17), mais il peut bien sûr y en avoir d'autres dans la dynamique du récit (étape 12). C'est même souhaitable. Par exemple, à chaque fois que le protagoniste échoue dans une étape de son plan (voir aussi l'apparente défaite, étape 14), ou qu'il découvre des éléments du plan de l'adversaire, ou quand l'adversaire lui porte une attaque.