



Cette partie est peut être la partie la plus importante ,et la plus simple pour que vous compreniez comment structurer une histoire...

Souvent lorsque veut écrire une histoire manga, on a tendance à imaginer beaucoup de choses. A passer des semaines à imaginer chaque éléments. Mais tout ceci est inutile, la meilleure façon d'écrire une histoire c'est de l'écrire.... Et c'est ce qu'on va faire ensemble.

Pour faire avancer une intrigue que vous pourriez écrire il existe plusieurs techniques....

1ère technique pour structurer une intrigue de manga :

Un désir de personnage + **MAIS...**

Naruto veut lancer son rasengan sur sasuke... **MAIS...** Sasuke l'immobile avec sa technique xyz....Naruto n'arrive plus à bouger...

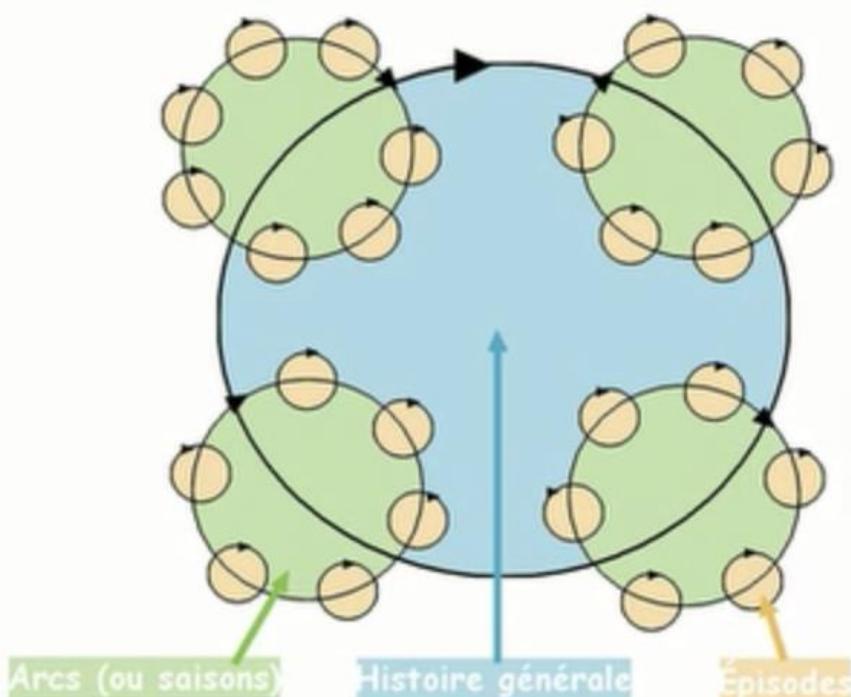
Sasuke veut lui infliger un coup mortel avec son éclair pourfendeur... **MAIS...** naruto prend son kunai et s'entaille la jambe, se libérant ainsi de l'emprise de sasuke....

Comme vous le voyez, c'est un jeu d'enfant... Dans chaque scène d'un manga, une valeur est en jeu dans une scène, dans une séquence, ou dans un acte...

Scènes, séquences et actes d'une histoire de manga

Raconter une histoire c'est raconter plein d'histoires imbriqués dans des histoires plus importante.... Ce sont des boucles sur des boucles (mort de rire).

Le découpage structurel



Le feuilleton / Les séries classiques

Et chacune des ces boucles suit un schéma de ce type : ouverture, élément déclencheur, progression, climax, fermeture.

L'histoire à sa propre ligne d'histoire générale, les arcs ont leurs propres lignes d'histoires générale, et les chapitres ont leur propre ligne d'histoire,

Jusqu'ici vous me suivez?

Dans une histoire, on appelle un acte, une grande partie de l'histoire... On enseigne généralement qu'une histoire se déroule en 3 actes :

Les 3 actes



L'acte 1 - Présente le personnage, ce qu'il veut et ce qui va s'opposer à lui.

L'acte 2 - Montre comment le héros va s'y prendre pour résoudre son problème.

L'acte 3 - Apporte une conclusion à l'histoire.

Mais entre nous c'est assez bulshit... Parce que déjà c'est faux et compliqué dit comme ça... Pour moi une histoire se structure sur 5 éléments narratifs :

L'ouverture, l'élément déclencheur, la progression, le climax, la fermeture...

L'ouverture d'une histoire :

L'ouverture d'une histoire, d'un acte, d'une séquence ou d'une scène, est un moment où vous allez poser une ambiance, présenter un personnage, poser un enjeu immédiat, donner le ton de la narration, donner des éléments nécessaires pour suivre l'intrigue, donner une idée du lieu, de l'époque, du genre et un point de vue narratif.

C'est l'ouverture d'une boucle au sein de votre histoire. Par exemple si vous commencez une histoire de manga, votre ouverture pourra ressembler à ça :



En revanche, si vous êtes déjà au chapitre 2 de votre histoire (et donc que vous avez déjà fait une boucle avec le chapitre 1), vous allez vous servir d'un résumé d'une ou deux pages des événements du chapitre 1 pour démarrer une nouvelle histoire (nouveau chapitre = nouvelle boucle = nouveau chapitre). c'est ce que font les mangakas professionnels, parce que c'est plus simple, et ça permet de continuer son histoire sur la base du chapitre précédent.

Ensuite, une fois que l'histoire d'un chapitre est relancé, vous allez présenter la nouvelle situation du personnage : par exemple sur death note après la mort de L2,

« Light Yagami à réussi à tuer L en se servant de l'amour de Rem pour missa, il se sent tout puissant, sans entraves, et envisage de se débarrasser des derniers membres de l'enquête sur kira.... MAIS... un ordinateur se met en route et des gens sont prévenu de la mort de L... et prennent sa succession en reprenant l'enquête. »

La reprise de l'enquête par des minis clones de L est un élément déclencheur. Light pensait avoir gagné MAIS... il avait sous-estimé les capacités de L.

Tourne tourne petite boucle

Cet élément déclencheur va amener ce qu'on appelle « la progression »...

La progression est une suite d'épreuve infligés au héros. Qui a la suite de ça va se transformer positivement ou négativement... Mais toujours vers la valeur opposé....

Le faible va découvrir le pouvoir de la force, et le fort va être vaincu par sa suffisance, ou son propre pouvoir...

C'est le cas dans death note, cet élément déclencheur qui est l'apparition des successeurs de L, va être le début de la fin pour light, qui, se pensant plus malin, va commencer à faire des erreurs, jusqu'à révéler sa vraie nature dans une scène mémorable, ou il mourra comme un chien après avoir que la preuve incontestable de sa culpabilité ait été faite.

Dans chaque boucle d'une histoire, et même dans chaque scène, des valeurs positives ou négatives sont en jeu.

Je vais continuer à vous montrer comment ça marche avec la structure de death note.... lisez le ou regardez le pour bien comprendre ce que je vais vous expliquer...

Death note contient deux grande boucles d'histoires :

Boucle 1 : Le combat entre Light et L

Boucle 2 : Le combat entre Light et les successeurs de L

Ensuite à l'intérieur de ces boucles vous avez des autres boucles moyennes qui racontent elles aussi une autre histoire, au sein de l'histoire générale, ça va par exemple être la :

- La découverte du death et les premiers test
- L'apparition du second kira
- La collaboration entre L et Light
- La période yotsuba
- L'utilisation de la mafia par mello
- Le jeu de dupe avec near
- La preuve de la culpabilité de Light par near dans yellow box

Ces boucles moyennes s'appellent « des séquences », et à l'intérieur de ces séquences, il y a des petites boucles, qu'on appellent des chapitres qui servent à faire avancer l'histoire de ces séquences...

Boucle moyenne : Découverte du death note et premiers tests

Petite boucle :

Ouverture :

Light trouve un death note (un cahier qui donne le pouvoir de tuer n'importe qui d'une crise cardiaque, 40 secondes après avoir écrit son nom à l'intérieur)

Élément déclencheur :

il essaye le carnet sur un motard qui harcèle une jeune fille sans y croire..... MAIS... le moteur meurt exactement comme il l'avait écrit,

Progression :

Light se met en tête de devenir le dieu de la justice et commence à écrire des tas de noms de criminels diffusés à la tv

MAIS... interpol le remarque et fait appel à L le meilleur détective au monde pour l'arrêter, MAIS...

Light continue à « rendre justice » en exécutant un braqueur de banque d'une crise cardiaque, fier de lui.... MAIS....

Le climax :

L fait diffuser une émission de tv dans tous le japon, avec un homme censé être lui, avec son nom écrit, et le provoque... Light réagit et le tue....

MAIS.... Ce n'était pas L, mais un faux L, un condamné à mort qui avait accepté un marché avec lui, pire encore.... L'émission n'était diffusé que sur une petite zone, light vient de se faire piéger...

Le climax est le moment dans une boucle d'une histoire où il y a le plus de tension. Ce n'est pas forcement une longue partie mais c'est une partie en soi, et c'est celle où il se passe le plus important, tous le reste d'un chapitre, d'une séquence, d'un acte ou d'une histoire n'a servi qu'à le préparer.

Dans death note la scène presque finale de l'entrepot yellow box, où light sera reconnu coupable et va mourrir est le climax de l'histoire général de death note, tout le reste n'a servi qu'à préparer ce moment.

La fermeture :

Les deux personnages se promettent de se vaincre mutuellement pour faire advenir leur propre conception de la justice.

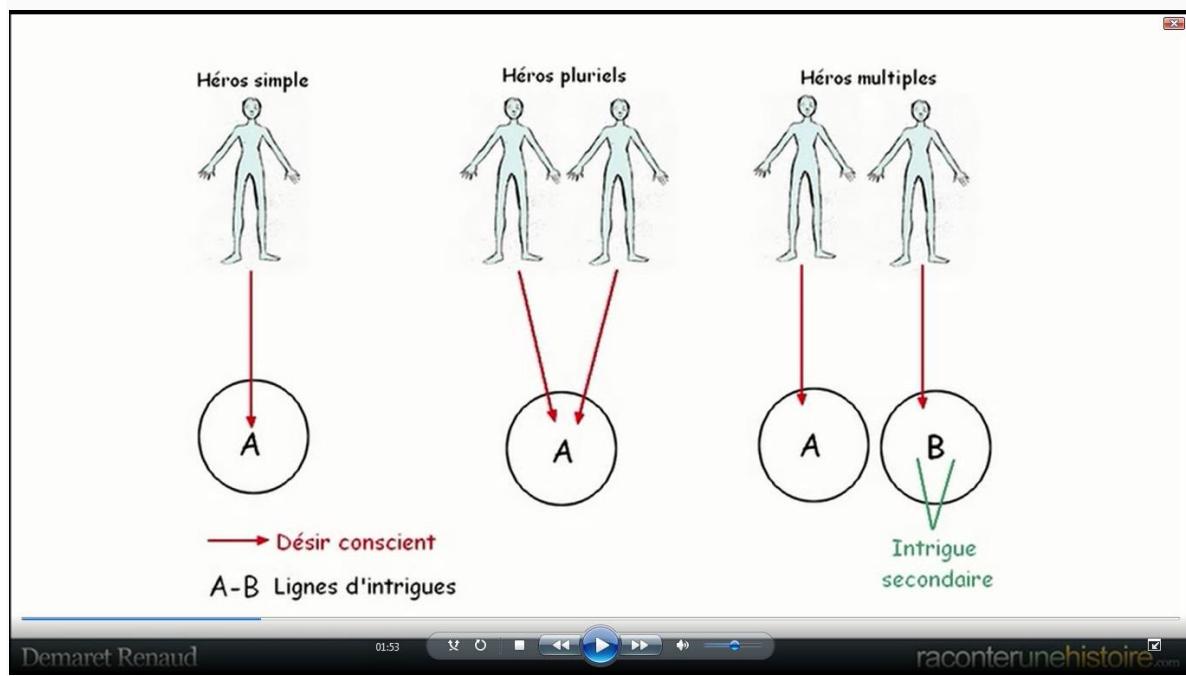
La fermeture est l'équivalent d'un rideau qui se ferme... Et soit vous fermez définitivement le rideau, soit vous le laissez entrouvert. On parle alors de fin fermée, ou de fin ouverte. Une fin fermé c'est quand vous faites une scène qui ne va laisser aucun espoir pour une suite.

Un personnage à qui ont coupé la tête est une fin fermé d'une boucle, un personnage jeté en prison avec une lime à ongle caché entre ses fesses , est une fin ouverte d'une boucle.

Chaque boucle de votre histoire répète ce schéma de construction. Ça tourne, tourne, tourne, tourne

Comment fait-on si on a plus de deux personnages dans notre histoire?

Il existe fondamentalement 3 façons de mener une histoire, ou une boucle d'histoire :



Ce qu'on appelle les héros simple.... Qui sont en fait des héros avec une seule ligne de désir, concrètement dans death note, quand light et L s'affrontent, on est dans ce schéma, les deux personnages disposent de leurs propres volontés et poursuivent un but individuel, et ce sont leurs désirs à eux seuls qui mènent l'action.

- Light veut se débarrasser de L (désir individuel)

- L veut arrêter Light/kira (désir individuel)

Mais des héros peuvent aussi être pluriels, par exemple quand Light fait équipe avec misa, ou que light fait équipe avec L pendant la période yotsuba, on parle de héros pluriels, parce qu'ils partagent le même objectif....

Ensuite, il existe les histoires à héros multiples, les histoires à héros multiples sont des histoires, où chaque personnages poursuit un but qui lui est propre, et celui qui est le plus présent dans une histoire sera le plus important...

Typiquement dans game of thrones, vous êtes dans ce type de schéma... L'auteur raconte l'histoire en utilisant 5 ou 6 personnages qui ont des objectifs personnels (zigouiller quelqu'un, obtenir réparation, devenir roi, etc.), et à chaque changement de scène, on suit la boucle/l'histoire d'un personnage qui avance...

Avec des héros multiples, vous allez donc superposer plusieurs boucles d'histoires entre elles sur une plus grosse boucle, et c'est ça qui fera avancer l'histoire générale, et parfois, ces boucles individuelles vont se croiser...

Tourne tourne petite boucle

Cela peut sembler difficile au néophyte, d'ailleurs j'ai pris cet exemple de « boucles » pour vous simplifier les explications car sans ça, il est très difficile d'appréhender la structure d'une histoire dans son ensemble...

C'est pour ça que je vous recommande toujours lorsque vous écrivez une histoire de travailler « boucle par boucle », inventez des boucles avec une ouverture, un élément déclencheur, une progression, un climax, et une fermeture, et le reste viendra tout seul...

Allez y progressivement, n'essayez pas d'inventer la structure générale de votre histoire sur 120 chapitres, avant d'avoir écrit vos premières boucles...

Ce que je recommande généralement c'est d'avoir « 3 boucles/chapitres d'avances »... Ça vous permet de mieux vous projeter dans la suite de votre histoire et d'avoir une idée de la forme que va prendre la structure globale de votre histoire au fur et à mesure.

Petits conseils final :

- Un héros passe toujours d'une valeur positive à une valeur négative, ou l'inverse par rapport à son désir ou ce qu'il est dans une boucle d'histoire.
- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un MAIS... pour chaque nouvel événement.... Imaginez par exemple hitler : qui gagne les élections, fait préparer des chars, fait mu-muse avec ses jouets, met une fessé à plusieurs pays, MAIS....

Les **MAIS...** sont les obstacles que vous allez opposer au désir d'un personnage, ils ne sont pas obligatoire dans chaque scène, si le but de votre séquence est de montrer « l'ascension d'hitler » vous n'allez pas utiliser de « MAIS... » dans un premier temps... Même chose dans matrix, star wars ou toute autre type d'histoire, les moments où le héros évolue, il ne rencontre pas de véritable opposition avec le désir des autres...

C'est à vous seul de décider quand le héros doit rencontrer des obstacles au désir qui guide ses mouvements et sa transformation, bien sur ne mettez pas trop de scènes sans MAIS... non plus car une scène sans MAIS est une scène sans enjeux pour le héros ou le lecteur...

Voilà c'est la fin du cours sur la structure, amusez-vous bien