

ROBERT McKEE • Bassim El-Wakil

# STORY

L'ART DE

# L'ACTION

POUR L'ÉCRAN ET LA SCÈNE

Traduction: Olivier Cotte

**ARMAND COLIN**

## Du même auteur chez le même éditeur

STORY – *Écrire des dialogues pour la scène et l'écran*, 2<sup>e</sup> ed., 2017

STORY – *Écrire un scénario pour le cinéma et la télévision* 2<sup>e</sup> ed., 2017

STORY – *Concevoir des personnages pour la scène et l'écran*, 2023

Direction et conception graphiques de la couverture :  
Nicolas Wiel - Pierre-André Gualino (Graphiste)

L'édition originale de cet ouvrage a été publiée en 2022 aux États-Unis par Twelve,  
sous le titre *Action: The Art of Excitement for Screen, Page, and Game*

Copyright © 2022 by Robert McKee

Translation copyright © 2024 by Armand Colin

### NOUS NOUS ENGAGEONS EN FAVEUR DE L'ENVIRONNEMENT :



Nos livres sont imprimés sur des papiers certifiés pour réduire notre impact sur l'environnement.



Le format de nos ouvrages est pensé afin d'optimiser l'utilisation du papier.



Depuis plus de 30 ans, nous imprimons 70% de nos livres en France et 25% en Europe et nous mettons tout en œuvre pour augmenter cet engagement auprès des imprimeurs français.



Nous limitons l'utilisation du plastique sur nos ouvrages (film sur les couvertures et les livres).

© Armand Colin 2024

Armand Colin est une marque de Dunod Éditeur

11 rue Paul Bert, 92240 Malakoff

ISBN: 978-2-20-063818-4

[www.armand-colin.com](http://www.armand-colin.com)

# Sommaire

Introduction	1
Prologue	3
Partie I	
<b>FONDEMENTS DE L'ACTION</b>	
Chapitre 1. <b>Les genres modernes</b>	7
L'origine des principaux genres	8
Le soi <i>versus</i> les forces physiques	8
Le soi <i>versus</i> les forces sociales	9
Le soi <i>versus</i> les relations personnelles	10
Le soi <i>versus</i> les relations	10
Les genres du XXI <sup>e</sup> siècle impliquant des changements extérieurs	11
Combinaisons de genres	18
Les catégories de développement	18
L'évolution des genres	20
Chapitre 2. <b>La valeur fondamentale de l'action</b>	21
Chapitre 3. <b>La distribution de base de l'action</b>	23
Le genre d'Action	24
L'héroïsme : l'esprit d'altruisme	24
Le centre du bien	26
L'arc héroïque	27
L'héroïsme dans les genres mixtes et fusionnés	27
L'infamie : l'esprit du narcissisme	29
La victimisation : l'esprit de l'impuissance	32
Chapitre 4. <b>L'événement central de l'action</b>	34
La scène de l'indulgence	34
La mise en place de la scène de l'indulgence	36
Les scènes de l'indulgence ratées	37

Chapitre 5. <b>L'émotion principale de l'action</b>	40
Émotion et signification	40
Empathie <i>vs</i> distance	41
L'excitation : l'émotion principale de l'action	42
L'intensité émotionnelle	42
Un exemple : le fugitif	44
Conclusion : convention <i>vs</i> cliché	45
Les clichés classiques	45

Partie II

**DISTRIBUTION DU RÉCIT D'ACTION**

Rôle <i>vs</i> personnage	48
Chapitre 6. <b>La triade de l'action</b>	49
La caractérisation <i>vs</i> le véritable personnage	49
Le véritable personnage dans les rôles d'action	49
Le vrai personnage dans les jeux	49
Personnages plats <i>vs</i> dimensionnels	51
La dimensionnalité des personnages d'action	52
Le héros complexe	53
Le méchant complexe	56
La psychologie de la pathologie	56
Magnétisme, répulsion, mystère	57
Le méchant courageux	59
Le plan du méchant	60
La victime dépourvue de dimension	60
Rôles pluriels	61
Rôles changeants	61
Rôles hybrides	62
Rôles fusionnés	67
Rôles polarisés	67
Rôles manquants	69
Chapitre 7. <b>La puissance</b>	70
Le principe d'antagonisme	70
La négation de la négation	71
La notion d'équilibre	72
Le héros en tant qu'outsider	73
Le méchant en tant qu'anti-outsider	75
L'invulnérabilité du méchant face au héros	79
Les pouvoirs institutionnels	82

L'infamie institutionnelle	84
L'apparence du pouvoir	86
Le pouvoir dans le sous-texte	87

Partie III

**LA CONCEPTION DE L'ACTION**

<b>Chapitre 8. L'incident déclencheur</b>	93
Placement de l'incident déclencheur	95
Le héros et le méchant se rencontrent	96
La scène spectaculaire comme prologue	97
Mise en place de l'intrigue secondaire	97
Montage alterné entre héros et méchant	98
<b>Chapitre 9. La colonne vertébrale de l'action</b>	99
Le plan du méchant	99
Des voyous à la pelle	101
Le secret du méchant	102
Progression de l'action	103
Le méchant réactif	106
<b>Chapitre 10. Le MacGuffin</b>	107
Variété et progression	107
Le MacGuffin en action	109
À l'aube du succès	110
MacGuffins complexes	111
Le MacGuffin pour la longue durée	111
<b>Chapitre 11. Tactiques</b>	117
Le principe du déséquilibre tactique	117
Le problème du héros tueur	118
Le problème du talon d'Achille	119
Le problème de la toute-puissance	121
Le problème du Doppelgänger	122
Le problème de la fusion	123
Le problème des monstres	123
Le problème du « pourquoi ne le tue-t-il pas simplement quand il en a l'occasion ? »	124
Limites	126
<b>Chapitre 12. Scènes spectaculaires</b>	127
De la tension à la kinésie	128

De la kinésie à la tension	128
Kinésie et tension immédiates	128
Dramatiser les scènes spectaculaires	130
Les scènes spectaculaires et les personnages	132
<b>Chapitre 13. Louanges et moqueries</b>	136
Le discours à la gloire du méchant	136
Le discours à la gloire du héros	138
Le discours tournant le héros en dérision	139
Le discours tournant le méchant en dérision	140
<b>Chapitre 14. Crise et climax</b>	142
L'arc de l'action	142
Crise: le choix ultime du héros	142
Le climax de l'action	143
La défaite du méchant	145
La fausse fin	146
La scène de la résolution	146
<b>Chapitre 15. Cadence et progression</b>	147
Rythme des scènes spectaculaires	147
Montage alterné	148
Impact du rythme	149
Rythmer les charges de valeur	149
Moduler le tempo	150
Modulation de l'intensité	153
Étude de cas: <i>Piège de cristal</i>	156
Conclusion	164
<b>Chapitre 16. La profondeur et l'étendue</b>	166
La signification	166
La signification en action	167
Ce qu'il faut retenir	169
Émotion	170
L'approfondissement de l'impact	171

Partie IV  
**LES SOUS-GENRES DE L'ACTION**

Chapitre 17. <b>Action d'Aventure</b>	179
L'intrigue de type Catastrophe	180
L'intrigue avec un monstre	181
L'intrigue de type apocalypse	182
L'intrigue de Labyrinthe	183
Chapitre 18. <b>Action Épique</b>	184
L'intrigue de Rébellion	184
L'intrigue de Conspiration	185
L'intrigue d'Autojustice	186
L'intrigue de Libération	187
Chapitre 19. <b>Action de Combat singulier</b>	188
L'intrigue de Vengeance	189
L'intrigue de Poursuite	190
L'intrigue d'Affrontement	190
L'intrigue Machiavélique	192
Chapitre 20. <b>Le Thriller d'Action</b>	194
L'intrigue de Fatalité	195
L'intrigue de Détérioration	196
L'intrigue de l'Échéance	197
L'intrigue de Résistance	198
Chapitre 21. <b>Mélanges et fusions</b>	199
Mélanges <i>vs</i> fusions	200
Genres modaux	200
La temporalité des genres	201
Genres structurels	202
Les genres de développement	203
Chapitre 22. <b>La Grande Aventure</b>	204
L'amplification de la signification	204
Complexité des personnages	205
Complexité thématique	206
Significations renforcées	207
Système d'images : la création de Dieu <i>versus</i> le blasphème de l'humanité	210

Thriller d'Action/Intrigue de l'Échéance: <i>Watchmen</i> , écrit par Alan Moore et illustré par Dave Gibbons	211
Système d'images: l'horloge de la fin du monde	214
Système d'images: Père/Fils en tant que Chef/Rebelle	217
<b>Chapitre 23. Forme ou formule</b>	219
La formule Whammo	219
La formule du voyage du héros	220
Remerciements	222
Index	223
À propos des auteurs	227

Le genre que l'on appelle communément d'Action met en scène la métaphore primordiale de la lutte éternelle de l'humanité opposant la vie et la mort. L'action dresse un héros fait d'abnégation face à un méchant égocentrique, dans un long combat destiné à déjouer les actes malveillants et à sauver une victime en difficulté. Ces personnages – héros, méchant, victime – représentent les trois pulsions opposées habitant chacun d'entre nous : la volonté de triompher, la pulsion de destruction et le désir de survivre.

Nous avons écrit ce livre pour vous, créateurs de récits d'action, dans le but de vous épauler dans votre exploration de ce genre fascinant, et de vous aider à trouver l'inspiration pour vos meilleurs travaux s'inscrivant dans la noble tradition de ce genre.



# Introduction

Dans la première partie intitulée «Les fondements de l'action», le chapitre 1 expose un système de classification propre au XXI<sup>e</sup> siècle des histoires par familles, permettant de relier tout récit à un genre principal (contenu spécifique) et à une catégorie de développement (forme d'expression spécifique). Les chapitres 2 à 5 explorent les composants essentiels des genres majeurs – valeur fondamentale, distribution de base, événement central, émotion principale – et la manière dont ces quatre éléments essentiels tissent l'action.

Dans la deuxième partie, «La distribution du récit d'Action», les chapitres 6 et 7 explorent en détail le trio de forces à la source de l'énergie interne de l'Action : l'ensemble composé des héros/méchant/victime.

La troisième partie, «La conception de l'action», allant des chapitres 8 à 16, arpente le chemin du récit d'action, de l'incident déclencheur au climax.

La quatrième partie «Les sous-genres de l'action», du chapitre 17 au 22, examine les quatre sous-genres du genre, les quatre sous-sous-genres à l'intérieur de chacun d'eux et la forme la plus idéalisée de l'action : La Grande Aventure.

La quatrième partie clôt l'ouvrage par un appel à l'originalité.

## Note sur les exemples

Nous illustrons nos chapitres par des exemples populaires lors de leur diffusion ou de leur publication, mais qui, surtout, illustrent les mécanismes du genre de manière précise et claire. Si vous ne les avez pas encore vus, nous vous recommandons de vous familiariser avec *Piège de cristal*; *Mission Impossible : Protocole fantôme*; *Terminator I et II*; *Retour vers le futur I à III*; *Men in Black I à III*; la saga *La Guerre des étoiles*; *Gardiens de la Galaxie*; *The Dark Knight : Le Chevalier noir*; *Casino Royale*; *Matrix*; *Looper*; et *Avengers : Endgame*.



## Prologue

# L'amour de l'action

Pendant des dizaines de milliers d'années, nos ancêtres, qui étaient nomades, ont célébré leurs aventures physiques, leurs combats singuliers, les assassinats ou leur propre mort en des danses autour du feu. Avec l'évolution du langage, les poètes épiques (à commencer par Homère) ont élaboré des gestes magistraux en des récits poétiques de centaines de milliers de mots, que l'on mémorisait et récitait cérémonieusement. Des dizaines d'années plus tard, les scribes ont transposé par écrit ces gigantesques traditions orales, donnant le jour à des chefs-d'œuvre tels que l'*Odyssée*, l'*Iliade*, le *Mahabharata* ou l'*Épopée de Gilgamesh*.

Au cours des trois millénaires qui ont suivi Homère, une élite savante a maintenu les traditions du genre par le biais d'œuvres en vers et en prose telles que *Beowulf*, la *Saga de Njáll le brûlé*, la *Chanson des Nibelungen*, la *Chanson de Roland* et le *Roman des Baïbars*. Enfin, l'alphabétisation et le cinéma ont pénétré toutes les couches de la société jusqu'à ce que l'action devienne ce qu'elle est aujourd'hui, c'est-à-dire le genre de récit le plus populaire au monde.

Notre amour de l'Action commence lorsque le jeu devient une aventure. Lorsque nous passons de la marche à quatre pattes à celle à deux pattes puis aux cavalcades d'une pièce à l'autre, notre imagination transforme l'ascension d'un escalier en un assaut contre une forteresse ; la descente chaotique en une fuite devant un monstre. Le tapis du salon devient un champ de bataille et les jouets deviennent des héros et des méchants. Notre imagination sauve les innocents et punit les méchants, jouant d'instinct l'éternel combat entre le Bien et le Mal.

Avec le temps, notre amour de l'Action mûrit, exigeant toujours plus d'innovation. De fil en aiguille, les bons créateurs d'Action ne se contentent plus de satisfaire nos désirs, mais expriment leurs visions avec une formidable originalité. Car entre les mains des meilleurs créateurs de films d'action, les conventions du genre nous accueillent comme de vieux amis qui renaissent, renouvelées, mais toujours fidèles à elles-mêmes.

En raison de sa popularité, l'Action est devenue l'un des genres narratifs les plus exigeants et l'originalité constitue son plus grand défi. Rien qu'au cours du dernier siècle, des dizaines, voire des centaines de milliers d'itérations ont été jouées sur la page, l'écran et le jeu. Les clichés jonchent le paysage. À l'instar des genres prolifiques du Policier et de l'Horreur, l'immense production d'écrits d'Action a mené à un point de saturation.

Comment l'auteur contemporain peut-il inventer un récit d'Action dont les amateurs de demain n'ont pas déjà été gavés par le passé? Comment l'écrivain moderne peut-il remporter la guerre éternelle contre les clichés? Comment créer non seulement une bonne histoire avec de l'Action, mais surtout une grande histoire d'Action? Action: l'art de l'exaltation éclaire ce défi et guide l'auteur vers une originalité menant au succès.

Partie I

# FONDEMENTS DE L'ACTION



## Chapitre 1

# Les genres modernes

L'ensemble des facettes de l'existence humaine ne pourrait pas tenir dans un millier d'histoires, et encore moins dans une seule. Parmi tous les événements susceptibles de se produire, parmi toutes les personnes qu'un artiste peut imaginer, parmi toutes les valeurs qui tournent dans l'esprit, toutes les émotions pouvant être ressenties, les écrivains doivent choisir ce qu'ils désirent mettre en avant et ce qu'ils veulent éliminer. Au fil des millénaires au cours desquels on a créé des œuvres orales, jouées, écrites et projetées, ces choix se sont regroupés en des familles d'histoires que nous appelons les genres. Au fur et à mesure que les lecteurs et le public apprécient toujours davantage leurs genres préférés, ils développent un appétit pour des expériences spécifiques et ressentent un manque lorsque ces plaisirs sont absents. Les écrivains créant des œuvres d'un genre donné cherchent naturellement à satisfaire ces appétits avec un contenu et une forme qui leur sont familiers, mais uniques.

## PRINCIPAUX GENRES VS CATÉGORIES DE DÉVELOPPEMENT

### PRINCIPAUX GENRES

#### DE QUOI PARLE L'HISTOIRE

*Installer les composants internes à l'histoire :  
la valeur fondamentale, la distribution  
de base, les événements centraux  
et l'émotion principale.*

### CATÉGORIES DE DÉVELOPPEMENT

#### LA MANIÈRE DONT L'HISTOIRE EST RACONTÉE

*Exprimer extérieurement  
le contenu d'une histoire  
dans un style spécifique.*

*Les principaux genres créent du contenu : événements, personnages, émotions et valeurs. Leur récit transforme la vie des personnages de manière positive ou négative, ce qui se manifeste par des expériences émotionnelles significatives pour le public et les lecteurs.*

Cette famille de récits de base s'étend des histoires Policières à celles d'Amour, en passant par les Drames familiaux et l'Action.

*Les catégories de développement* expriment le contenu : ils rendent l'histoire humoristique ou dramatique, réaliste ou poétique, factuelle ou fantaisiste, dans un cadre spécifique, pour une durée donnée, sur la page, la scène ou l'écran. Ces choix stylistiques s'étendent de la comédie musicale au documentaire, en passant par la farce et la tragédie.

## L'origine des principaux genres

Les principaux genres narratifs ont évolué en réaction aux quatre niveaux de base de conflit : physique, social, personnel, privé.

Les batailles contre les forces de la nature – feu, inondations, tremblements de terre, foudre, bêtes sauvages – ont incité les conteurs à mettre en scène des luttes physiques. Cependant, la menace la plus fréquente concernant la vie de chacun provient d'autres êtres humains, et les conteurs ont donc également développé des récits d'affrontements sociaux et personnels. Ces trois niveaux – physique, social, personnel – génèrent des arcs de transformation circonstancielle dans la vie extérieure d'un personnage. Les changements au sein de la nature intérieure d'un personnage, eux, se produisent à l'abri des regards, dans les domaines privés de la conscience de soi et du subconscient.

Peu d'histoires sont assez simples pour que leurs événements aient un seul niveau d'antagonisme pour moteur. L'action contemporaine mélange ou fusionne souvent avec d'autres formes de base, puisant dans de multiples sources d'inimitié. Afin de distinguer une histoire d'une autre, examinons la manière dont les niveaux de conflit ont inspiré les genres désormais familiers.

## Le soi *versus* les forces physiques

### *L'épopée antique*

Les premiers récits d'aventures opposent les héros aux puissances de la nature personnifiées en des dieux : parmi pléthore d'exemples, Ulysse affronte un ouragan causé par le souffle de Poséidon, Gilgamesh tue le taureau céleste.

### *L'histoire d'Horreur*

Outre la personnification de la nature sous forme de dieux, les anciens lui ont également donné chair par la figure de monstres tels que l'Hydre, la Chimère, le Minotaure, le Cyclope, Mormô le vampire, Lycaon le loup-garou, et Médusa la gorgone – chacun représente un cauchemar issu de l'imagination.

## Le soi *versus* les forces sociales

### *Histoires de Guerre*

Les conflits entre tribus se sont transformés en affrontements entre nations, inspirant l'*Iliade* d'Homère, son récit en vers décrivant la guerre de Troie.

### *Histoires Politiques*

Lorsque la Cité-État d'Athènes a instauré la démocratie en 508 avant J.-C., les luttes de pouvoir qui ont suivi ont motivé les tragédies de Sophocle (*Antigone*, *Ajax*, *Philoctète*) ainsi que les farces d'Aristophane (*Les Guêpes*, *Les Nuées*, *Les Grenouilles*).

### *Histoires Policières*

L'élucidation des crimes et délits a gagné en célébrité grâce à *Double assassinat dans la rue Morgue* (1841) d'Edgar Allan Poe et à son enquêteur de génie, Auguste Dupin. La fiction Policière est devenue particulièrement populaire lorsqu'Arthur Conan Doyle a créé le personnage de Sherlock Holmes.

### *Épopées contemporaines*

Sous l'influence de la montée de l'autoritarisme et de l'effacement de l'individu, les écrivains modernes ont transformé le récit d'aventures en une lutte pour la liberté opposant un héros solitaire à un tyran tout-puissant. Les récits opposant un David à un Goliath relèvent du réalisme tout comme ils peuvent en faire abstraction : *Spartacus*, 1984, *Braveheart*, *La servante écarlate*, *La Guerre des étoiles*.

### *Drames sociaux*

Les bouleversements survenus au cours du XIX<sup>e</sup> siècle ont mis en lumière les injustices économiques et politiques ainsi que les inégalités entre les sexes et