



L'ART DU RECIT

Par David Sicé

PREMIERE PARTIE : APPRENDRE

INTRODUCTION

Ce livre s'adresse à ceux qui souhaitent apprendre à raconter des histoires, sous quelque forme que ce soit : conte, roman, pièce de théâtre, bande dessinée, scénario interactif ou musique.

L'idée de récit dépasse en effet de loin l'écriture d'un roman : les mêmes règles s'appliquent aussi bien à la création d'images (animées ou non), à l'écriture d'une musique de film ou à la conception d'un parc d'attraction. L'art du récit dépasse également les frontières entre les genres. Cependant, la création d'un récit de science-fiction révèle de manière plus claire et percutante les limites ou la virtuosité d'une écriture. Un récit réaliste ne diffère d'ailleurs d'un récit fantastique que parce qu'il prétendra que son univers est la réalité.

Dans une première partie, vous trouverez une série d'outils qui vous permettront de maîtriser la création et l'écriture d'un récit. Dans une seconde partie, vous trouverez une série d'ateliers. Ceux-ci vous permettront de comprendre par la pratique les propriétés intimes du signe, du langage et du développement d'une histoire. Une troisième partie vous proposera de suivre les pas d'un romancier de Science-fiction pour construire votre propre récit. Bonne lecture – et surtout, bonne écriture.

David Sicé.

CHAPITRE UN : L'ESSENTIEL

Créer un récit est facile : Il suffit d'être familier du genre d'histoires que l'on veut construire, et, sans aucun effort, de laisser son imagination s'emparer des personnages, des décors et des actions. En effet, ce n'est pas la partie consciente de notre esprit qui crée le récit, mais bien la part du cerveau qui engendre le rêve : voilà pourquoi tant d'auteurs décrivent leurs meilleures expériences créatives comme une sorte d'ivresse, une transe.

PARLONS TECHNIQUE

La technique du récit comprend deux parties : la **création** du récit et sa **transcription**.

LA CREATION DU RECIT

Créer un récit se fait en trois étapes :

1°) Accumuler l'expérience ou **assimiler la documentation** sur le sujet qui vous intéresse (regarder des films, des photos, lire des articles, des reportages, des romans se rapportant aux décors, personnages, événements et questions que vous souhaitez inclure dans votre histoire).

2°) Laisser l'imagination vagabonder : en clair, fantasmer sur le sujet – ou alors aller tout simplement dormir, et laisser l'inconscient fantasmer tout seul comme un grand pendant votre sommeil. Vous pouvez aussi écouter de la musique ou pratiquer une activité manuelle simple et répétitive comme la marche à pieds ou le jardinage, ce qui amènera peu à peu votre cerveau dans l'état de transe créative qui vous intéresse.)

3°) Assembler les idées : noter tout ce qui vient à l'esprit sur papier, et combiner les différents éléments en présence jusqu'à obtenir un résumé du récit final – plus ou moins complet, plus ou

moins précis, scène par scène. C'est à cette troisième étape qu'interviendra une partie des techniques d'écriture.

Bien sûr, il est possible d'arriver à un résultat convaincant sans utiliser de ces techniques. Cela arrive lorsque l'inconscient les a de lui-même assimilées : l'auteur, d'instinct, va alors droit au but dans l'élaboration de son histoire. Si ce n'est pas encore votre situation, le recours aux techniques d'écriture vous ouvre de nouvelles perspectives créatrices. Il permet le franchissement des obstacles, le repérage et la correction de certaines erreurs de scénario.

LA TRANSCRIPTION

La transcription du récit en mots, images ou musique comprend elle aussi trois phases, dont une optionnelle.

1°) Le premier jet : Il consiste à rédiger le récit comme il vient : on se branche sur son cinéma intérieur en couleur, relief, son, odeur – et on commente ce que l'on voit « dans sa tête », avec ses propres mots, sans rechercher l'artifice ou les effets de narration. Si l'on crée une image, on fait un croquis. Si l'on crée une bande dessinée ou un film, on dessine un story-board.

2°) La mise en arborescence : Il s'agit d'une étape optionnelle, et très complexe. Elle consiste à déployer le premier jet souvent linéaire en un récit déployé en de multiples bifurcations – chaque scène pouvant avoir plusieurs ouvertures, plusieurs déroulements, plusieurs dénouements – autant que le l'imagination peut livrer.

Cette étape facilite : **la création d'un récit interactif**, c'est à dire se métamorphosant au gré des initiatives du lecteur ; **la construction de chapitres fantômes** jouant avec les attentes des lecteurs, la construction de **récits univers** permettant l'immersion du lecteur dans un monde générant de lui-même une multitude de récits simultanés ou à venir ; **la déclinaison paradoxale** d'un récit, c'est à dire son dédoublement en deux récits se contredisant l'un l'autre et mettant le

lecteur en position de décider ou d'enquêter sur la réalité des faits qui lui sont présentés.

Bien que très enrichissantes, ces techniques demandent une grande maîtrise de l'écriture linéaire, aussi nous ne nous attarderons pas à leur propos dans ce chapitre d'initiation.

3°) La révision consiste à corriger et mettre au propre le récit linéaire ou arborescent : il devient le manuscrit définitif, celui qu'on remet à l'éditeur lorsqu'il s'agit d'un roman, ou au réalisateur, lorsque le récit est un script pour la télévision ou le cinéma.

La révision d'un récit demande au moins autant de temps que sa création (jusqu'au premier jet). C'est aussi la révision qui réclame le plus de connaissances techniques et d'expérience. C'est durant cette étape que vous aurez **de véritables efforts** à accomplir, à la fois physiques et mentaux – jamais au moment de la création. La création en elle-même ne procure en effet que des sensations de plaisir, de facilité, de liberté et d'ivresse – ce, sans l'usage de drogues d'aucune sorte.

Si vous avez des difficultés à être spontané, à vous « lâcher », apprenez à le faire naturellement sur des petits gestes, de petites distances : faites appel à des exercices de détente et de défoulement physique, à l'art de la comédie, au graffiti, au jerk... Et protégez-vous des gens qui, par leurs attitudes et leurs paroles, travaillent à vous bloquer et vous rabaisser, ne serait-ce que sur des infimes détails. Ne sous-estimez jamais la jalousie et la mesquinerie humaine.

Enfin, n'ayez jamais peur ou honte du résultat : Laissez sortir de ce qui doit sortir, même si ça ne vous plaît pas, même si ça ne leur plaît pas. Vous n'en serez que plus libre pour créer, plus tard, ce que vous voulez vraiment créer.

PREMIERS PAS DANS L'ECRITURE

Prenez du papier et un stylo : c'est le matériel qui fatigue le moins la main et les yeux. Le récit fourni en exemple appartient à la Science-Fiction. Toutefois la même méthode permet de générer n'importe quel type de récit, d'article ou de discours.

1°) Commencez par choisir un cadre pour vos attentes.

Il peut s'agir d'un thème, d'un titre de film ou de roman dont vous cherchez à retrouver l'ambiance, voire même une simple image – un poster ou un portrait ou une photo qui vous inspire. **Décrivez en quelques mots ce thème** sur votre feuille de papier. Précisez en dessous de ce thème ou de ce titre les éléments qu'il contient.

Plus vous connaissez votre sujet, plus riche sera votre imagination. Préférez donc un thème de récits qui vous est familier, ou alors faites en sorte de devenir familier de ce thème avant de vous lancer dans la création de votre récit. Retenez enfin **un titre de travail** pour votre récit. Evitez bien entendu de reprendre mot pour mot le titre de l'œuvre qui vous a inspiré.

Par exemple : Je veux écrire un récit policier futuriste, très court. L'idée initiale est d'en faire une bande dessinée, mais il sera facile d'en tirer une nouvelle – voire une série de courtes nouvelles. Je m'inspire d'un dessin de samouraï d'origine occidentale et portant des lunettes, en kimono rouge sang.

Mon titre de travail sera « **Burn, baby burn** ». C'est une expression qui me trotte dans la tête, probablement entendue dans une musique rock, qui signifie « Brûle, mon p'tit, brûle... ». On dit aussi « brûler » un compact disc, quand on le grave pour conserver des informations. Et c'est en rapport direct avec mes premières idées.

2°) Choisissez un personnage, un décor et une action parmi les éléments du cadre que vous avez choisi.

Faites au plus simple : un héros facile à cerner, un seul décor, une action élémentaire (se battre, tomber amoureux, faire une découverte etc.). Pourquoi faire simple ? Parce que vous n'imaginez peut-être pas encore à quel point les choses vont se compliquer à partir de l'idée de départ jusqu' à la rédaction du texte définitif.

S'il vous manque le décor, ou le personnage ou l'action, **inventez** – c'est à dire, empruntez à une autre source d'inspiration. Vous devez toutefois veiller à piocher d'abord dans les éléments que vous avez rassemblés à l'étape précédente. Dans le cas contraire, vous risquez de perdre du temps et d'arriver à un résultat confus et décevant. Rien ne vous empêche en revanche de partir de plusieurs cadres, plusieurs sources d'inspiration.

Notez tout sur la feuille : vous tenez un **sujet**.

Par exemple : **le héros** sera un intellectuel idéaliste – un informaticien, qui se déguise en samouraï rouge pour jouer les justiciers ; **le décor** : une boîte branchée futuriste ; **l'action** : une tentative d'assassinat, que le héros va tenter d'empêcher.

3°) Laissez vagabonder votre imagination

Vous devez **fantasmer**, c'est à dire **visualiser** les éléments que vous avez retenus, comme si votre tête contenait un écran de cinéma. Ajoutez à l'image, les sons et toutes les autres **sensations** (odeurs, goûts, toucher, sensations internes, imagination du héros...). Vous pouvez même vous isoler dans une pièce et mimer l'action : le personnage, l'exploration du décor, les gestes du héros, de ses alliés ou adversaires. Vous pouvez aussi parler pour eux. Sûr, si quelqu'un vous voit, il vous prendra pour un fou...

Par exemple : une idée supplémentaire me vient, à cause d'une nouvelle lue sur un site d'actualité du net. Les savants américains auraient mis au point une drogue qui enlève le remord d'avoir tué, pour éviter aux soldats les syndromes post-traumatiques qui les poursuivent une fois qu'ils ont tués d'autres soldats ou des civils. Et dans les discothèques, il y a aussi ces drogues qui font perdre la mémoire à leur victime. Et si l'assassin prenait ces drogues, pour tuer, puis pour oublier ? D'autre part, s'il y a un assassinat, c'est qu'il y a un assassin et une victime. L'assassin devra paraître inoffensif, coller avec l'ambiance de la boîte, pour mieux surprendre sa victime. Et puis, avec une drogue comme celle qu'ont inventée les américains, n'importe qui pourrait devenir un assassin sans craindre de ressentir des émotions désagréables, perdre son sang-froid, ou encore avoir des hésitations.

4°) Récapitulez au propre tous les détails dictés par votre imagination sur le papier.

Vous pouvez raconter votre histoire par bribes et dans le désordre. Veillez surtout à **pouvoir vous relire**, et à pouvoir retrouver dans le futur toute description, fragment de dialogues ou d'action qui pourront vous servir plus tard. Si vous utilisez des feuilles volantes, n'oubliez jamais de les **dater** et de les **numéroter**. Surtout n'écrivez que sur le recto des feuilles, jamais sur le verso. Pourquoi ? Parce que sinon, la confusion est assurée : vous perdrez du temps, des idées et vous vous perdrez vous-même dans votre histoire. Ajoutez les détails qui vous manquent en utilisant **la logique**. Restez simple. S'il vous manque trop de choses, coupez la scène – à condition qu'elle soit dispensable – ou revenez aux étapes précédentes, pour alimenter votre inspiration.

Par exemple : Dans une discothèque futuriste japonaise bourrée à craquer, une rave party, une fille brune et mignonne – qui gobe une pilule rouge – la drogue qui « transforme » en tueur, enlève tout scrupule. Elle approche un jeune cadre dynamique (son « contrat », sa cible), qui saute sur l'occasion en croyant que c'est son

charme qui opère. La fille l'attire vers la sortie, un coin tranquille, elle l'attaque. Le samouraï rouge intervient, fait semblant de se battre avec elle pour mieux lui administrer un antidote à la drogue. La fille redevient elle-même et ne comprend plus rien, mais le jeune cadre dynamique sort un pistolet et abat la fille, croyant qu'il est en légitime défense. Le héros est dégoûté. Pour ne pas avoir de remords, le jeune cadre avalera plus tard une pilule pour oublier qu'il vient de tuer quelqu'un, lui aussi.

5°) Remettez toutes les actions dans l'ordre chronologique, en numérotant chaque scène (même décor, mêmes personnages, même type d'actions).

Par exemple :

Scène 1 : la discothèque, la fille avale la pilule rouge.

Scène 2 : la fille s'approche du jeune cadre en lui souriant, ils dansent.

Scène 3 : ils s'embrassent dans une allée déserte, à la sortie de la boîte.

Scène 4 : la fille le frappe, le jette à terre et va pour le décapiter avec une espèce de sabre futuriste, camouflé dans ses vêtements.

Scène 5 : le samouraï rouge s'interpose, ils se battent.

Scène 6 : le samouraï rouge lui fait une injection au cours du combat.

Scène 7 : la fille lâche le sabre, ne comprend plus rien.

Scène 8 : le jeune cadre l'abat, persuadé d'avoir le droit de se défendre

Scène 9 : le samouraï rouge s'en va, dégoûté.

Scène 10 : plus tard, le jeune cadre prend une pilule bleue pour oublier.

6°) Maintenant, prévoyez du temps et du calme. Et lancez-vous dans la rédaction du premier jet : au fur et à mesure, notez rapidement tous les détails de votre « film intérieur », tels qui vous viennent à l'esprit, sans vous soucier de grammaire ou d'orthographe – seulement de pouvoir vous relire.

Notez tout ce qui vient sous votre plume, même ce qui ne vous ne conviendrait pas tout à fait. **Ne faites aucun effort** : ne retenez rien, ne forcez rien non plus. Ne cherchez pas les fioritures. Ne vous compliquez pas la vie : un premier jet doit couler sans interruption. **Un mot, une phrase vous échappe ?** Mettez à la place

entre crochets une formule qui explique ce que vous cherchez à dire et comment vous voulez le dire : vous remplacerez les crochets plus tard.

Attention : si vous rédigez votre premier jet sur ordinateur, faites dès à présent l'effort de respecter les règles de typographie, car cela ne freine pas l'imagination, et la correction des erreurs typographiques systématiques prend trop de temps après coup. Voici un résumé des règles à respecter.

Par exemple :

Une pilule pour tuer... Une pilule rouge qui brille au creux de sa main. La fille est mignonne, courte vêtue. Dans la foule en transe, elle lui sourit : c'est son jour de chance, il pense. C'est un coup de foudre. Ils se sont plus de suite. Une bonne soirée en perspective, enfin, c'est ce qu'il croit. Il l'entraîne – ou bien c'est elle ? – dehors, ils s'embrassent, contre la porte de la sortie de secours de la boîte. Soudain elle lui donne un coup bas, et le fait tomber. Il se retrouve par terre, sans comprendre. Là, elle sort de sa ceinture un fil, comme une corde à piano, qui se tend et s'aplatit comme un sabre une fois qu'elle a activé l'arme. Elle va pour décapiter le malheureux – mais un autre sabre du même genre bloque son coup. Un jeune binoclard, longiligne s'est interposé, il porte un kimono rouge (en fait, il peut changer de couleur, c'est un costume caméléon qui reflète l'humeur de celui qui le porte). Elle donne un coup de pied, le samouraï rouge esquive, il fait comme s'il allait la frapper, mais comme elle pare le coup, lui, de l'autre main lui plaque une sorte de pistolet seringue hypodermique sur le cou, et il lui injecte l'antidote. Elle lâche le sabre, l'air complètement perdue, elle dit : « Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce que je fais ici ? ». Il y a alors un grand BANG. Et la fille s'effondre, une balle en plein cœur, dans les bras du samouraï. Le jeune cadre tient encore le pistolet fumant pointé sur eux : « Elle voulait m'assassiner ! » il dit. Le samouraï répond « imbécile ». Il dépose à terre la fille, et s'en va. Relâché par la police, le cadre rentre chez lui, va dans sa salle de bain et récupère dans sa pharmacie une pilule bleue. Une pilule pour ne plus y penser.

Ce que vous obtenez ainsi est **une suite d'idées rédigées en forme de récit** – en aucun cas le récit définitif, prêt à être publié. Notez cependant qu'au fur et à mesure que le muscle imaginaire se chauffe et se développe, des phrases complètes se forment, des dialogues apparaissent, et le premier jet commence à ressembler au récit définitif. **Mais il ne faut surtout pas forcer cette ressemblance**, sans quoi vous bloquerez votre imagination.

7°) La mise en arborescence.

Nous sautons cette phase, trop compliquée pour un chapitre d'initiation, mais qui est pourtant très utile pour vérifier qu'un récit a une vie propre et n'est pas simplement un bête texte qui tire par le bout du nez ses héros et son lecteur.

8°) Corrigez enfin le texte que vous venez d'obtenir

Corrigez les erreurs ou les lacunes de l'histoire, la mise en scènes, les noms, le point de vue, le style, les conjugaisons, l'orthographe, la typographie... Chaque mot, chaque signe de ponctuation doit à présent être parfaitement en place.

Si vous êtes un débutant complet en matière d'écriture, ne vous attendez pas à un miracle. Contentez-vous d'un texte imparfait, mais rapidement terminé. Vous ferez mieux la prochaine fois, et il y aura beaucoup de prochaines fois. Ce ne sera pas le cas si vous en faites une maladie ou une torture.

Si, au contraire, vous connaissez toutes les techniques sur le bout des doigts, méfiez-vous : vous ne devez pas vraiment « réfléchir » ; vous sentirez « d'instinct » ce qui cloche, et la correction qui convient le mieux. Surtout, évitez de vous reporter sans arrêt à vos manuels, de vous raccrocher à la règle, ce qu'a dit « untel » à ce sujet et ainsi de suite : vous risqueriez de perdre de vue l'essentiel : l'histoire que vous voulez raconter, les idées que vous voulez partager.

En fait, il s'agit d'un véritable **exercice de traduction** : du récit brut, vous devez passer à un texte (une image, une musique, un film...), respectant toutes les conventions du genre, et qui, par la manière dont il est rédigé (peint et présenté, arrangé et interprété, joué et réalisé...) dépasse la simple témoignage de ce qui « est arrivé ». Vous pouvez arriver ainsi à **un résultat extrêmement différent de votre premier jet** : ne vous attachez donc pas trop à vos premiers mots, ils sont comme une glaise que vous modélerez à nouveau autant de fois que nécessaire.

Par exemple :

BURN BABY BURN

Une pilule pour tuer... Juste une pilule rouge qui brille au creux de sa main.

La fille est mignonne, elle est courte vêtue et au milieu de la foule en transe, elle l'a remarqué. Elle lui a souri : c'est son jour de chance, il pense.

Parfois un regard suffit : on se dit, « C'est ça, un coup de foudre ! ». Et après la fille ne te quitte plus. Elle te mange dans la main. Elle te suit où tu veux.

« Enfin, une bonne soirée en perspective ! » il pense, tandis qu'ils s'embrassent, dans la ruelle, contre la porte de la sortie de secours.

La douleur explose ! La fille lui a donné un coup de genou dans les parties. Elle le pousse. Il tombe sur les fesses, incapable de crier tellement ça fait mal. Elle tire sur quelque chose accroché à sa ceinture et, de nulle part, elle sort un sabre japonais, qui étincelle sous la lumière du réverbère. L'autre écarquille les yeux : il comprend enfin ce qui lui arrive. Elle va pour le décapiter. Un tintement sonore.

Un autre sabre a arrêté sa lame. Le samouraï est vêtu d'un kimono rouge. Il est long, pâle et frêle. Il porte des lunettes !

Elle lui décoche un coup de pied fouetté. Son adversaire l'esquive, et se fend pour la frapper. Elle réussit à se dégager du coup dans un fracas métallique. Mais le samouraï a profité de la manoeuvre pour lui plaquer quelque chose de froid contre son cou : Un chuintement, et le liquide glacé est propulsé d'un battement de coeur en direction du cerveau.

Le monde est soudain complétement différent. La jeune fille ouvre des grands yeux, elle lâche le sabre, dont la lame disparaît aussitôt, avalée par la garde de plastique noire. Elle murmure : « Qu'est-ce que... je fais... ici ? »

Une détonation sèche. La fille s'effondre dans les bras du samouraï, une balle en plein coeur :

« Elle voulait m'assassiner ! gémit le jeune homme, un pistolet fumant à la main : C'était de la légitime défense !

— Imbécile ! » souffle le samouraï. Il dépose doucement le corps à terre, tandis que des sirènes retentissent dans le lointain. Puis il s'en va, dégoûté.

Le jeune homme a tout expliqué à la police. La fille avait sûrement été engagée pour l'assassiner. Il travaille pour une multinationale très importante. Il vient d'être promu. Quelqu'un de sa compagnie aura lancé un contrat sur sa tête pour l'éliminer et prendre sa place. La fille était droguée. Une drogue courante dans ce genre d'affaire.

Il a quand même tué une fille. Ce n'est rien, son assurance fera le nécessaire. Il n'a plus qu'à rentrer chez lui. Mais tout ça le tracasse encore. Il entend encore le « bang » du pistolet résonner dans ses oreilles. Et il revoit le regard de cette fille, chaque fois qu'il ferme les yeux.

Mais ce n'est rien : il a ce qu'il faut dans sa pharmacie. Juste une pilule bleue qui brille dans le creux de sa main. Une pilule pour ne plus y penser.

FIN

CHAPITRE DEUX : LES IDEES

Au commencement d'un récit, il y a les idées.

UN SUJET, DES IDEES

Vous devez comprendre la différence entre un sujet et des idées. Les idées ne sont en aucun cas aussi complexes, aussi arrêtées et aussi détaillées qu'un sujet complet.

Voici par exemple un sujet : Dans un futur proche, un ex-policier est devenu chasseur de prime de robots. Ceux-ci ont acquis une apparence humaine si parfaite, qu'il est désormais difficile de les distinguer de véritables êtres humains.

Voici comment se présenteraient les idées équivalentes : Une ville tentaculaire, un policier, des robots humains, des humains robots, une chasse au robot, une chasse à l'homme...

Les idées sont des notions élémentaires : des images, des sensations, des mots isolés. Accumulez ces idées et rangez-les par catégorie : idées relatives au décor, idées relatives à l'action, idées relatives aux personnages – et vous verrez émerger un récit d'une page blanche. Ce phénomène tient seulement à la manière dont le cerveau organise sa mémoire, et à la masse d'informations que contient déjà cette mémoire.

Les idées peuvent faire naître une quantité de récits différents. Tandis que le sujet vous emprisonnera dans un remake du film *Bladerunner* de Ridley Scott, d'après le roman Philip K. Dick : La formulation du sujet en phrases figées et achevées emprisonne de fait l'imagination.

Si vous avez malgré tout à créer un récit à partir d'un sujet (par exemple pour une simple rédaction scolaire ou pour une commande,

ou encore écrire la suite d'un récit existant), décomposez-le en **mots idées** élémentaires.

Par exemple, si le sujet tient en une phrase, prenez une feuille et écrivez les mots principaux du sujet verticalement, puis tirez de chaque mot les idées qu'il appelle.

L'IMPREGNATION

Pour avoir des idées, **commencez par nourrir votre cerveau** de toutes sortes d'informations, en particulier celles qui se rapportent au genre de récit que vous voulez créer.

L'ANCRAGE

Ensuite, partez d'un ou plusieurs mots (ou d'une image, ou de n'importe quelle expérience résumée en mots), puis trouvez-en d'autres, reliés entre eux par un lien logique. Une **ancree** est une idée qui permet de fixer un discours ou un récit : sans ses ancrs, le récit partirait à la dérive. Les ancrs sont souvent invisibles une fois le récit achevé, mais peuvent se retrouver par déduction. Un **implant** est une idée qui en prépare une autre, mais elle ne suffit pas à ancrer le récit.

Par exemple, l'idée que le héros est un robot est une ancre. Le fait qu'il ne saigne pas lorsqu'une balle le traverse est un implant.

LA CARTE DE L'ESPRIT

Vous pouvez dresser par ce moyen ce qu'on appelle une **carte de l'esprit (Mind Mapping)** : on prend une page blanche, on écrit au centre le mot de départ. Puis on relie chaque nouveau mot au précédent par des flèches.

Si vous travaillez à partir d'un cahier de charge (une **bible**) ou d'un sujet imposé, dressez votre carte de l'esprit à partir de chaque mot-clé du sujet ou à partir de chaque élément imposé du cahier de charge.

Par exemple : reprenons les idées du film *Bladerunner* de Ridley Scott et, inspiré par le succès du *Seigneur des anneaux*, lançons-nous dans une entreprise de transposition de ces idées dans un univers de Fantasy proche de celui de Tolkien, tel que l'a évoqué Peter Jackson...

Une ville tentaculaire : la cité médiévale d'Ulma Thoras. **Un policier** : Yanis, chevalier renégat engagé par les autorités pour une mission spéciale.

Des robots humains : des automates ou des monstres se dissimulant sous une enveloppe humaine, que l'on tisse, ou que l'on fait pousser.

Des humains robots : des humains possédés par des démons, ou enchantés par des sorciers, ou simplement devenus fous ou criminels.

Une chasse au robot : les monstres ou les automates sont interdits par un décret du prince d'Ulma Thoras.

Une chasse à l'homme : un complot (une foule de complot) visant à conquérir le pouvoir suprême ou simplement à éliminer un ennemi, que ce soit son rival en amour ou éliminer le messie d'une religion concurrente.

Le seigneur des anneaux : des combats dantesques, une nature extraordinaire, des elfes, des nains, des petits hommes, des monstres bestiaux, démoniaques ou féeriques, différentes cultures humaines (orientales, nordique...), des labyrinthes souterrains, des forteresses formidables, etc.

LE CLASSEMENT DES IDEES

Il faut beaucoup d'idées pour créer un récit. Au minimum une trentaine de mots, voulant chacun dire quelque chose de très précis – et non quelque chose de vague, général ou de fourre-tout.

Tous ces mots devront recouvrir la plupart des aspects de l'histoire : sans que cela freine votre imagination, classez-les en trois catégories : **décors**, **actions**, **personnages**. La raison de ce

classement est simple : Quand vous juxtaposez un décor, une action et un personnage, vous obtenez une **scène**. Et un récit est avant tout une succession de scènes.

LE PRINCIPE D'UNITE

Au fur et à mesure que vous notez vos idées, vous allez vous rendre compte que certaines se confondent : **deux mots peuvent désigner le même objet**. Un même décor peut convenir à plusieurs actions. Deux personnages peuvent n'en faire qu'un – et ainsi de suite.

Sans le forcer, laissez faire ce mouvement de concentration de l'intrigue : il va rendre votre récit plus efficace, plus puissant – sans l'appauvrir. Vous arriverez ainsi à une histoire où **chaque élément compte et aucun ne peut être retiré ou ajouté sans déséquilibrer l'ensemble**. C'est le principe d'unité qui fait jaillir une histoire d'un tas d'idées sortis en vrac.

QUAND S'ARRETER DE CHERCHER ?

La recherche des idées ne s'arrête qu'à la livraison du manuscrit définitif. Il y a quand même une énorme différence entre les idées qu'on trouve au dernier moment et celles qu'on trouve au tout début du processus de création.

LES DEGRES DE RECHERCHE D'IDEES

1°) La recherche ouverte

Toute idée est la bienvenue, excepté celle qui contredit de manière flagrante vos attentes ou votre cahier de charge. Cela ne doit normalement pas arriver si vous respectez le principe de la carte de l'esprit, qui veut que chaque nouveau mot / nouvelle idée découle logiquement du ou des mots de départ. En revanche, rien ne dit que vous utiliserez toutes les idées rassemblées à cette phase de la création du récit.

2°) La recherche sectorielle

Elle débute lorsque vous avez classé vos premières idées dans les catégories **décors, actions, personnages**, et que vous cherchez à développer ces idées par catégories ou les liens qui les relient entre elles. Toute idée qui comble les trous, précise, rassemble ou bien relie logiquement des idées précédentes est alors la bienvenue. A ce stade, la recherche ouverte n'est plus de mise, sauf s'il vous manque vraiment trop d'idées.

3°) La recherche de pointe

L'objectif est de **trouver l'idée la plus précise**, univoque et arrêtée qui soit, pour boucher un trou dans le récit.

On l'utilise lorsqu'on travaille sur un décor, un personnage, une ligne d'intrigue ou encore une scène en particulier : Comment s'appelle le fleuve qui traverse la ville de Prague ? Quel genre de carburant utilisait-on pour se chauffer dans la Russie du 19ème siècle ? Comment se déroule un procès mexicain ? Comment pense un adepte d'une secte millénariste ? Etc.

Ce genre de recherche nécessite souvent le recours à une documentation de qualité supérieure, ou une enquête personnelle (sur le terrain ou auprès de témoins directs).

4°) La recherche de détail

Les idées recherchées ne concernent plus le corps ou la structure du récit, mais son habillage ou les détails mineurs de son univers. Autrement dit : **la toile de fond (Background)**. On mène ce genre de recherches soit parallèlement à la recherche de pointe (on recherche alors le détail qui marque, celui qui fait « vrai »), soit lors de la rédaction du premier jet, lorsqu'on s'efforce de restituer l'ambiance exacte du récit, au mot près.

5°) La recherche technique

C'est une recherche non plus basée sur le fond du récit, mais sur sa forme. Elle vise à identifier les manquements aux règles narratives que l'auteur s'est lui-même fixées, les erreurs commises vis à vis des attentes ou du cahier de charge, les problèmes de cohérence, de vraisemblance, de message, ou encore de censure.

La difficulté de cette phase est qu'il faut continuer de créer, sans brider l'imagination, sans effort, le plus naturellement possible – tout en tenant compte d'un savoir très technique. En effet, si on n'y prend garde, la technique peut aisément stériliser l'imagination, et transformer un récit à l'origine chaleureux et débordant d'énergie en un produit froid et aseptisé.

Pour éviter ce biais, il vous suffit de bien vous imprégner des connaissances techniques qui vous intéressent avant de la création effective de votre récit : ainsi, vous n'aurez pas à vous soucier de ces techniques pendant la production imaginative du récit : Votre cerveau tiendra naturellement compte des méthodes que vous aurez assimilées au même titre que le reste de votre expérience.

LA MISE EN ARBORESCENCE

La mise en arborescence du récit est une forme de recherche technique qui oblige l'auteur à refaire de la recherche de pointe et de détail : **Il faut réinventer l'action, développer l'univers, approfondir la narration** pour les besoins de la mise en place de nouveaux développements de l'histoire, afin de donner au lecteur des libertés d'exploration qu'il n'avait pas au départ. Ce type de recherche est également caractéristique de **la phase de révision**. Il est par exemple utile de déployer un récit qui vous paraît terne, vide, trop plat ou trop monotone, ou pas assez original. Elle est indispensable pour maîtriser l'écriture des **chapitres fantômes**.

RESPECTEZ VOS ATTENTES

Vous devez respecter à la lettre vos attentes, sous peine de livrer un récit incohérent et déséquilibré : par exemple, on ne transforme pas un récit de Space opera en récit de Fantasy au milieu de la recherche d'idées, pas plus qu'on ne transforme une comédie légère en drame romantique. Si vous n'êtes pas content du tour que prend votre histoire, mettez plutôt tout de côté et repartez de zéro. Bien sûr, vous pouvez mélanger les genres. Mais vous ne pouvez créer un récit dans un genre en prétendant que vous le créez dans un autre genre. Pas sans en payer le prix quant au résultat final.

N'oubliez cependant pas que l'imagination se fatigue exactement comme un muscle : Il y a une limite physique à l'inspiration : pensez aussi à vous reposer ou tout simplement, à changer d'activité de temps en temps !

LES GENERATEURS D'IDEES

Voici une liste d'outils logiques qui, à partir d'un ou plusieurs mots (idées), en fait naître d'autres. Ils vous seront particulièrement utiles en cas de panne d'inspiration ou si vous manquez de temps pour remplir une page blanche.

1 : Préciser : à partir d'une idée vague, trouver une idée plus spécifique qui est contenue dans la première. [Train] contient [Wagon]. [Crime] contient [Meurtre].

2 : Elargir : à partir d'une idée précise, on remonte à une idée plus générale, contenant la première. [Train] est contenu dans [Gare]. [Crime] est contenu dans [Police] et [Justice].

3 : Expliquer : à partir d'une idée, trouver une autre idée reliée à la première par un lien de cause à effet. [Train] implique [Voyages d'affaires]. [Crime] implique [Criminel].

4 : Reformuler : à partir d'une ou plusieurs idées, les exprimer en d'autres mots, autant de fois que nécessaire. Comme aucun synonyme n'est en réalité l'exact équivalent du mot d'origine, vous découvrirez rapidement d'autres facettes, d'autres idées associées aux mots de départ.

5 : Confondre : de plusieurs idées distinctes, ne faire qu'un seul élément. Le [Criminel] est un [Homme en voyage d'affaire]. C'est une utilisation du principe d'unité cité plus haut.

6 : Assembler : à partir de deux idées distinctes, trouver une idée qui les rapprochent, par l'apparence, une qualité commune, l'appartenance à un même ensemble, ou encore la conjonction habituelle (l'un vient toujours avec l'autre). [gare] est le [lieu du crime].

7 : Opposer : à partir d'une idée de départ, trouver l'idée qui contraste avec la première. Si [Criminel] est blond, [Policier] est brun.

8 : Représenter : à partir d'une idée de départ, trouver une idée qui la représente. Le [Criminel] se fait passer pour une [victime] en maquillant le meurtre en autodéfense.

9 : Inférer : à partir d'une idée de départ, reconstituer un ensemble d'idées qui contiendra la première. [Meurtre] est relié à un [complot] contre un tiers.

Les procédés suivants sont plus risqués, car ils remettent en cause la cohérence de l'ensemble des idées déjà collectionnées.

Lorsque vous les utilisez, veillez surtout à **ne pas contredire vos attentes** et à bien séparer les idées compatibles entre elles, de celles qui ne le sont pas. Vous vous servirez de ces dernières comme options à explorer. Celles qui vous inspirent le moins seront écartées. Celles qui vous intéressent pourront être maintenues par le procédé narratif approprié (niveaux de narration, arborescence etc.).

10 : Juxtaposer : à partir d'une idée de départ, trouver une idée qui ne semble avoir a priori aucun lien avec la première. Un [fou] est le seul [témoin] du [meurtre].

11 : Contredire : ajouter un lien incompatible avec les autres. Le [Meurtrier] est en réalité [innocent] : la balle du meurtrier était à blanc.

12 : Déstabiliser : ajouter un lien compatible avec les autres possibles, mais rendant le rapport entre deux idées équivoques. Le [policier] se trouvait sur les lieux du crime au moment du crime et a pu avoir accès à l'arme du crime.

13 : Compliquer : ajouter à un lien simple entre deux idées une série de liens plus complexes (des nuances, plusieurs causes, plusieurs effets, des ressemblances et des oppositions entre deux individus etc.). Le [policier] couchait avec la femme du [Meurtrier].

CHAPITRE TROIS L'ENCYCLOPEDIE

Un récit représente une certaine quantité d'idées, reliées les unes aux autres par des liens logiques. C'est cet ensemble que l'on appelle **l'encyclopédie**. L'encyclopédie est comme un iceberg : sa partie la plus importante est cachée aux yeux du lecteur. Nous nous limiterons dans ce chapitre à trois classes d'idées : les **personnages**, les **décor** et **l'action**. En les combinant, on obtient **des scènes**, et en mettant les scènes bout à bout, on obtient **un récit**.

A. LES PERSONNAGES

Ils sont la clé du récit : le lecteur est un être humain. Il ne peut s'immerger émotionnellement et de manière sensorielle dans votre récit, qu'à moins de lui donner des personnages assez complets pour lui permettre de s'identifier à eux.

LA CREATION DES PERSONNAGES

Un personnage se crée dans trois directions :

1°) Ce qu'il paraît être, par exemple : *une brute de deux mètres de haut, bâti comme Arnold Schwarzenegger, le crâne rasé et tatoué de partout, qui vous pousse et vous insulte systématiquement.*

2°) Ce qu'il est en réalité, par exemple : *un enfant terrorisé, convaincu qu'il est mauvais mais que les autres sont pires que lui, et que le seul moyen d'être en sécurité est de terroriser, un homme dépendant d'une drogue hallucinogène douce, dont il use et abuse pour échapper à sa vie.*

3°) Ce qui l'entoure, par exemple : *un soldat interstellaire rescapé d'une guerre de type Viêt-Nam, reconverti en videur de boîte louche, mercenaire et trafiquant d'occasion, avec un certain nombre*

de relations dont les filles d'une maison close voisine.

Documentez-vous, et surtout, fréquentez le plus de gens possibles, issus de milieux différents du vôtre : **Empruntez à la réalité chaque fois que vous le pouvez**. Et utilisez vos connaissances et votre sens de la logique pour mieux comprendre comment un être humain « fonctionne ».

Évitez le raisonnement inverse qui consiste à construire les personnages qui arrangent vos croyances, vos préjugés, votre philosophie de la vie – à moins que votre objectif soit de faire de la propagande ou du prosélytisme.

LES PERSONNAGES CACHES

Certains personnages ne sont pas forcément là où on les attend. L'auteur ne doit cependant pas les oublier au cours de la création du récit. En voici une liste :

a) **L'auteur présumé** : lorsqu'il raconte une histoire, l'auteur joue un rôle, parfois concrétisé par un pseudonyme. Ce rôle va jouer dans la perception que son lecteur aura de l'histoire : un roman signé *Maria Chapdelaine* ne sera pas interprété de la même manière que le même roman signé *Crapulax*. L'auteur présumé par le lecteur est donc un personnage à part entière.

b) **Le lecteur présumé** : de même, un auteur va présumer qu'il s'adresse à un ou plusieurs lecteurs, qui sont autant de représentations fictives, donc de personnages. La ménagère de moins de cinquante ans, la jeune fille romantique, l'adolescent boutonneux etc. Il ajustera son récit pour mieux communiquer avec ce lecteur présumé : un roman *Arlequin* (à l'eau de rose) ne sera pas écrit comme un *Ailleurs et Demain* (science-fiction « sérieuse ») ou un *SAS* (roman de gare macho, violent et porno).

c) **Le narrateur et son destinataire** : une technique consiste à

raconter le récit comme s'il était la création d'un personnage, adressée à un autre personnage. Par exemple, le *Dracula* de Bram Stoker est présenté comme une collection de lettres et de journaux intimes. Le narrateur et son destinataire doivent être créés avec le même soin que les autres protagonistes.

d) **Apparence et réalité** : un récit a habituellement au moins deux niveaux de représentation, à savoir : les choses telles qu'elles se sont passées, et les choses telles qu'on vous les raconte. Ainsi, les personnages peuvent être déformés par le point de vue, et plusieurs « vérités » peuvent coexister. Par exemple, le « héros » selon un premier narrateur, sera présenté comme un monstre par le second.

e) **Archétypes et figures** : aucun personnage n'est innocent. Leur description, leur comportement, leurs propos vont entrer en résonance avec la culture et l'inconscient du lecteur. Les **archétypes** (le Pilote Valeureux, la Femme Enfant etc.) sont des clichés culturels faciles à identifier, souvent tirés d'œuvres de fiction préexistantes. Les **figures** (l'Ogre, la Sorcière, la Mère Nourricière, le Père Terrible...) passent souvent inaperçues au yeux du grand public : ce sont des rôles correspondant à des expériences primordiales (petite enfance, sexe, mort, apprentissage etc.), ayant un impact psychologique profond sur le lecteur.

CREER UN ENSEMBLE DE PERSONNAGES

Une fois un personnage créé, vous pouvez utiliser les procédés suivants pour créer les autres personnages. Parce que ceux-ci ont été créés à partir du premier, ils interagiront de manière plus puissante que s'ils avaient été créés isolément.

1°) **Opposition** : *qui s'oppose se pose*. Le lecteur doit pouvoir distinguer le second personnage du premier, et ainsi de suite. En lui attribuant des caractéristiques physiques ou mentales opposées, on est certain qu'il se passera quelque chose quand les deux personnages seront confrontés.

2°) Ressemblance : *qui se ressemble s'assemble.* Deux personnages doivent avoir des traits en communs pour pouvoir être rapprochés ou comparés. On peut ainsi créer une équipe plus soudée, ou des ennemis plus complexes.

3°) Complémentarité : *chaque individu est unique.* Chaque personnage doit avoir un trait que les autres n'ont pas. Cela est vrai pour une équipe comme pour des ennemis. Sans quoi le personnage devient facilement inutile, redondant.

Bien sûr, ces « lois » peuvent être retournées. Par exemple, lorsque vous voulez créer un récit où justement l'un des personnages se retrouve confronté au problème de la redondance et du sentiment d'inutilité.

L'ANIMATION DU PERSONNAGE

Une fois que l'on a créé un personnage, il faut le faire penser, agir et réagir.

1°) Initiative et résolution

Ne confondez pas **l'initiative** (le héros veut faire quelque chose) et **la résolution** (le héros est arrivé à faire ce qu'il voulait). Posez-vous les questions suivantes :

Que veut-il faire et pourquoi ? (La nature de ses motivations)

Qu'est-ce qui l'en empêche et pourquoi ? (La nature des obstacles)

Qu'est-ce qu'il arrive à faire et pourquoi ? (La part de sa volonté, sa persévérance, ses compétences, son discernement, sa débrouillardise).

Ne faites jamais faire des choses à votre héros simplement parce que cela vous arrange (en tant qu'auteur ou qu'en tant que personne croyant en certaines « vérités ») qu'il les fasse. Laissez le personnage avoir une vie propre. Laissez-le vous contredire. Et tirez le meilleur profit dramatique de son évolution.

2°) Identité, unicité

Ne confondez pas le personnage et vous-même. Ne réduisez pas non plus tous vos personnages au même schéma de pensée : chaque individu est unique, parce que son expérience est unique.

En gros on peut distinguer deux types de psychologie : **ceux qui sont enfermés** dans des comportements appris la plupart du temps dès l'enfance, ou par la répétition d'une certaine expérience ; **ceux qui choisissent librement** parmi les comportements qu'ils ont assimilés et/ou identifiés. Les premiers sont des marionnettes et réagissent en fonction des apparences, les seconds sont libres et agissent en

fonction des faits. Cependant, cette liberté peut se révéler toute relative pour deux raisons : **la manipulation** (consciente ou inconsciente) de la part de personnes que le héros est contraint de côtoyer (famille, voisins, couple, école, entreprise, armée etc.), et **la pression du plus grand nombre** (l'effet **Panurge**).

Par exemple :

a) Un homme venant d'un pays où il pleut toujours, pourra emporter un parapluie la première fois où il visite un pays où il ne pleut jamais.

b) Un enfant à qui l'on a répété depuis qu'il est petit qu'il risque de tomber malade s'il est surpris par la pluie s'encombrera d'un parapluie même les jours où le ciel est complètement bleu.

c) Un homme qui a appris ou observé les signes qui précèdent l'orage (y compris le bulletin météo !) n'emportera son parapluie que s'il le juge nécessaire.

d) Un scientifique ou un secourisme qui a vu des éclairs dans le ciel ne prendra jamais son parapluie pour sortir, même sous une pluie battante.

LA MISE EN SCENE DU PERSONNAGE

Une fois le personnage créé et animé, il faut le montrer au lecteur. En règle générale, on replace dans le récit les éléments rassemblés ci-dessus, au moment où ceux-ci sont utiles au développement de l'intrigue. Ces éléments peuvent s'implanter dans le récit de trois manières :

1°) le **comportement** (le personnage fait **ou ne fait pas** quelque chose ou le fait d'une manière qui trahit un trait de caractère, une manière de penser, un vécu particulier).

2°) le **discours** (le personnage dit **ou ne dit pas** quelque chose ou le dit d'une manière qui trahit le trait de caractère).

3°) le **spectacle** (ce qui entoure le personnage, par exemple ses amis ou ses ennemis, ou encore sa maison, montre ou ne montre pas quelque chose ou une manière de faire qui trahit le caractère).

Par exemple : Si mon héros est une brute et que mon intrigue est la suivante : une pauvre jeune fille pourchassée par des assassins à la solde d'une multinationale dont elle a piraté les secrets. Le héros traitera brutalement la fille à leur première rencontre, et encore plus brutalement les assassins.

Autre exemple : Dans la comédie *Et l'homme créa la femme parfaite* (d'après le roman *Les femmes de Stepford* d'Ira Levin), l'héroïne rend visite une première fois à son amie et découvre un intérieur dans un désordre inimaginable : il n'est pas un meuble qui ne soit recouvert d'aliments, d'affaires abandonnées ou de détritrus. Plus tard dans le film, l'héroïne revient voir son amie et découvre une maison impeccable, et parfaitement rangée.

B. LES DECORS

Par décors, on entendra à la fois les lieux et les moments ou époques traversés par les personnages, ainsi que les accessoires, véhicules, et les figurants dont les actions n'interviennent pas directement dans l'intrigue mais qui sont les révélateurs d'une culture, ou d'une ambiance particulière. Même si vous ne savez pas dessiner, faites-vous des croquis et des plans pour mieux vous repérer dans le monde que vous inventez. Même si votre histoire se déroule dans la rue d'à côté.

LA CREATION D'UNIVERS

La Science-fiction prétend **immerger son lecteur dans des univers étranges**. La fiction dite « réaliste » procède exactement de la même manière. Seulement **la fiction réaliste prétend que**

l'univers d'immersion n'est pas étrange. Une conséquence de cette situation est qu'il est possible de raconter une histoire loufoque comme si elle était ordinaire, ou encore une histoire ordinaire comme si elle était loufoque. C'est à partir de cette possibilité que l'on construira des récits publicitaires, humoristiques ou encore d'anticipation scientifique.

Un univers – réaliste ou étrange – se compose en gros d'**une réalité physique** (les choses telles qu'elles sont ou ont été ou seront) et d'**une culture** (les choses telles que les habitants de l'univers croient qu'elles sont ou ont été ou seront).

1°) Lorsque vous créez un univers de toutes pièces, ne détaillez que **les points essentiels** au développement de votre intrigue. Autrement dit, tout ce qui va vous servir pour faire avancer l'intrigue. Sinon vous allez perdre votre temps.

Par exemple peu importe que dans votre royaume de Fantasy il y a un désert de pierres qui parlent si les héros n'y mettent jamais les pieds, ou même s'ils le traversent, mais que les pierres ne parlent pas, ou encore n'ont rien à dire d'intéressant – c'est-à-dire qui compte pour la suite du récit.

En revanche, lors de la rédaction, vous pouvez **saupoudrer votre histoire de tous les détails** annexes qui vous paraissent ajouter à la couleur locale. Le **saupoudrage** est le plus sûr moyen de mettre de l'ambiance, et celui qui vous coûtera peut-être le moins cher, en tout cas, en termes de création de récit. Certains auteurs iront ainsi jusqu'à écrire un, voire plusieurs « livres » dans leurs livres.

Par exemple : Tolkien saupoudre des chapelets entiers de mythes et légendes inspirés des légendes nordiques à travers ses différents récits. Cela lui aura pris du temps, mais imaginez seulement qu'il ait dû écrire le récit de la vie de tous les personnages qu'il cite, ainsi que rédiger intégralement le dictionnaire de toutes ces langues, puis faire en sorte que l'intégralité de ces histoires croisent celle de la

quête du *Seigneur des Anneaux* de manière déterminante, tout en ponctuant le récit de traits d'humour, de références poétiques ou de quiproquos que le lecteur ne peut comprendre que si il maîtrise l'ensemble des langues de la Terre du Milieu !

2°) Si vous créez un récit à partir d'un univers préexistant (qu'il appartienne au monde réel ou à la Science-fiction), vous devez au contraire veiller à ce que votre intrigue utilise de manière **déterminante** des éléments de cet univers – et rester cohérent avec ce dernier.

Par exemple : il sera sans doute vain de raconter une histoire d'amour entre une Cheyenne et un Irlandais, si leur héritage culturel et génétique n'a aucune incidence sur le récit et si tout ce qu'on raconte aurait pu arriver entre n'importe quel homme et n'importe quelle femme.

LA CREATION DES DECORS

Pour acquérir une tangibilité, un lieu doit être défini dans cinq directions :

1°) **Apparences :** ce qu'il paraît être (*un débit de boisson ouvert au public*)

2°) **Réalité :** ce qu'il est (*un lieu de rencontre pour mercenaires, les salles privées*)

3°) **Environs :** ce qui l'entoure (*une ville gigantesque que se disputent trois corporations et plusieurs mafias*),

4°) **Contenu :** ce qui l'équipe et ceux qui le peuplent (*du détecteur d'armes du sas d'entrée, au groupe de techno-rock et sa danseuse nue*),

5°) **Symbole :** ce dont il témoigne, ce qu'il symbolise ou représente (*l'insécurité, la corruption, la loi de la jungle, la désorientation, une certaine classe sociale*).

L'EXPLOITATION DES DECORS

Le décor peut jouer :

1°) **un rôle actif dans l'intrigue** : les éléments qui le composent vont constituer des clés ou des freins à la progression des héros.

2°) **un rôle passif** : les éléments qui le composent distillent une ambiance, reflètent un sentiment ou caractérise le personnage ou l'univers traversé.

LA CARACTERISATION DES DECORS

Comme les personnages, les décors sont montrés au lecteur, en ventilant les éléments qui les composent à travers l'intrigue. On peut d'ailleurs transposer toutes les règles de créations et d'animation de personnages à des décors.

Par exemple : *Brutus poursuit un des assassins dans les toilettes de la boîte dont il est le videur, ce qui permet de découvrir à quoi ressemble des toilettes des boîtes de nuit en 2025.*

L'ACTION

L'action c'est le mouvement : la situation change et ce changement est important aux yeux du lecteur (qui vit l'action au travers des personnages et s'immerge dans la réalité fictionnelle grâce au décor). On distingue cinq phases dans l'action.

1°) **l'Exposition** : ce sont tous les éléments qui expliquent où nous en sommes. Par exemple : *Ana a piraté les secrets de la Kobayashi Korps, et on l'a dénoncée.*

2°) **l'Implication** : ce sont les éléments qui font que les personnages sont obligés d'agir ou de réagir. Exemple : *Dès lors, la*

tête d'Ana est mise à prix et elle détient des secrets industriels qu'elle peut monnayer.

3°) **La réaction** : ce sont les réponses des personnages à leur implication dans l'action exposée. Exemple : *Ana prend la fuite devant les assassins recrutés à l'évidence par la Kobayashi et se réfugie dans la boîte où Brutus est videur.*

4°) **L'initiative** : ce sont les décisions prises par les personnages si ils disposent d'une expérience en la matière, d'un choix, ou de plusieurs stratégies. Exemple : *Ana décide de mentir à Brutus sur les motivations des assassins en prétendant que c'est son frère qui a piraté les informations et que la Kobayashi supprime simplement les témoins. Brutus décide d'abattre les assassins, non pas pour protéger Ana, mais parce qu'il est interdit d'entrer armé dans son bar.*

5°) **La résolution** : c'est l'impact de la réaction et éventuellement de l'initiative sur la situation et ses conséquences. Ces dernières pouvant constituer l'exposition d'une ou plusieurs actions futures. Exemple : *Brutus ayant descendu les assassins devient l'ennemi de la Kobayashi. En restant dans le bar, Ana dispose d'un répit pour vendre ses informations. Le propriétaire du bar ne tenant pas à être l'ennemi de la Kobayashi songe à les livrer tous les deux.*

Pour décrire une action de manière « réaliste », l'auteur s'inspire de ce qu'il a déjà vécu, des témoignages directs qu'il a pu recueillir ou d'une documentation. Il est plus que conseillé de **croiser ses sources** dans tous les cas de figures : Il manque toujours un détail, il y a toujours des erreurs.

Croiser ses sources consiste à recueillir non pas un témoignage mais trois (sinon plus), provenant de personnes différentes, et produits sur des supports différents. Le fait de disposer du même témoignage en plusieurs langues est également très intéressant, car cela fait apparaître les incohérences.

Par exemple, une dépêche en français annoncera qu'un mannequin vedette aura été hospitalisé après une intoxication liée à des drogues. La dépêche en anglais parlera d'intoxication liée à des « *drugs* », ce qui anglais veut aussi dire « médicaments » tout à fait communs et légaux.

Enfin, l'auteur peut facilement détecter une documentation suspecte aux procédés suivants (la liste est non exhaustive) :

Généralité, flou artistique : « On dit que... » ; « Les Français pensent que... » ; « Tout le monde est d'accord pour dire que... » ; « La Banque a décidé ... ». L'information est fautive car elle vient d'un être vivant qui n'existe pas dans la réalité. Or les seules sources d'information fiables proviennent d'êtres vivants que vous pouvez toucher et auxquels vous pouvez parler, vous-même inclus.

Appel à l'autorité : « Einstein a dit que... » ; « Le patron dit que... » ; « Papa a toujours raison... » ; « Je sais ce que tu penses... ». Une autorité est un être vivant dont les compétences, l'expérience et les recherches donnent un peu plus de crédit qu'au premier venu. L'information est fautive car la source n'est pas là pour confirmer par elle-même ses propos, elle peut ne pas exister du tout (être morte depuis longtemps), elle peut ne jamais avoir dit ça. Elle peut aussi s'être trompée ou n'avoir aucune compétence dans la matière qui nous intéresse.

Représentation prise pour la réalité : « Au commencement il y avait le Big Bang. ». La carte n'est pas le territoire. Le tableau n'est pas le modèle. Le mot « arbre » n'est pas un arbre avec des feuilles, des fruits, une écorce. Le chiffre «2 » n'est pas les deux vaches que l'on a comptées. On ne peut manger le gâteau mangé hier. La théorie, l'hypothèse, la supposition ne sont jamais la réalité. Pour éviter d'induire le lecteur en erreur, il faudrait rétablir les « si » et les conditionnels qui ont été omis ou oubliés.

Incohérence / Double contrainte : « On ne peut pas voyager plus vite que la lumière. » (qui voyage de 0 km/s – n'importe quoi peut aller plus vite – à 300.000 km/s). Le texte contient des faits ou des affirmations contradictoires. Les contradictions se révèlent souvent en croisant les sources, et en particulier lorsqu'on change de langue ou de support : dans un cas tel chef viking est né en l'an 940, dans un autre il est né en l'an 960. Vingt ans de différence, c'est quand même beaucoup, surtout si l'on sait que notre calendrier n'est pas exact (on a plusieurs fois décrété que la date de tel jour était en fait une autre date) et n'était probablement pas non plus celui des vikings.

CHAPITRE QUATRE : L'INTRIGUE ET LE DECOUPAGE

Il est possible d'écrire d'instinct, sans un travail sur la manière dont les événements s'enchaînent et se lient aux personnages. Cependant, un travail très court sur l'intrigue suffit à métamorphoser une histoire simple, faible ou banale en un récit original, complexe et bourré de rebondissements. Ce travail est indispensable lorsqu'il s'agit de mener à bien des histoires complexes ou lorsqu'il faut se renouveler.

HISTOIRE, RECIT, INTRIGUE

L'histoire, c'est ce qui s'est passé, dans l'ordre chronologique et avec tous les détails nécessaires à la description des causes et des effets.

Par exemple (tiré du film **A propos d'Henry** de Mike Nichols) :

Un enfant idéaliste devient un jeune homme ambitieux et cynique en faisant ses études de droit. Il devient un avocat sans scrupule qui trompe sa femme, jusqu'au jour où, pris dans un braquage, il reçoit une balle dans la tête. Il perd la mémoire et retrouve sa personnalité d'enfant idéaliste, et retombe amoureux de sa femme. Alors qu'il enquête sur l'homme qu'il était, ce qu'il découvre le révolte. Il cherche désormais à réparer le mal qu'il a pu causer.

Le récit, c'est ce que l'auteur a bien voulu vous montrer, dans l'ordre où il a voulu vous le montrer. Certains détails, même très importants, peuvent être omis.

Par exemple :

L'avocat est pris dans un braquage ; il reçoit une balle dans la tête et se réveille à l'hôpital. Il a perdu la mémoire. Il suit une rééducation physique, puis retrouve sa place dans l'entreprise. En consultant ses

dossiers, il découvre le mal qu'il a pu faire. Il découvre aussi qu'il trompait sa femme alors que celle-ci l'aime et est restée à ses côtés malgré la difficulté présente de leur situation. Il intervient pour réparer le dommage. En conséquence, il est écarté de son poste, mais il réalise qu'il est aimé et heureux de vivre désormais une vie honnête.

L'intrigue c'est la manière dont les faits, les événements constituant l'histoire s'enchaînent logiquement les uns par rapport aux autres. Décrire une intrigue implique souvent des retours sur les événements passés ou au contraire des sauts dans le futur de l'histoire.

Une ligne d'intrigue est une série de faits ou d'événements constituant un ensemble, un cheminement, une petite histoire avec son début, son développement et sa conclusion, sans bifurcation vers une autre histoire.

Par exemple :

Ligne 1 : Henry fume. Il a besoin de s'acheter des cigarettes. Il descend s'acheter des cigarettes au drugstore en bas de chez lui.

Ligne 2 : Tommy s'injecte de l'héroïne. Il a besoin de beaucoup d'argent pour acheter sa dose. Il va braquer un drugstore dans ce quartier chic.

Un arbre d'intrigue est la représentation de plusieurs lignes d'intrigues reliées entre elles, le plus souvent à partir d'un tronc central, l'intrigue **principale**.

Par exemple :

Ligne principale : La vie de la famille d'Henry est brutalement interrompue lorsque Henry reçoit une balle en pleine tête. Amnésique, Henry survit et réapprend à vivre. Il apprend qui il était avant et décide, avec l'aide de sa femme et d'un ami, de se construire une autre vie. La vie de la famille d'Henry aura changé du tout au tout.

Les intrigues secondaires sont les branches bifurquant à partir de ce tronc ou les racines servant à expliquer tel ou tel évènement croisant l'intrigue principale.

Par exemple :

Ligne d'intrigue secondaire : Henry trompait sa femme à l'hôtel Ritz avec une collègue de bureau. Il a perdu la mémoire de son aventure. Mais le premier mot qu'il arrive à prononcer à nouveau est « Ritz ». Par hasard, il se retrouve devant l'hôtel Ritz. Il entre et il est reconnu par le personnel, et retrouvé par sa maîtresse, qui lui explique ce qui se passait entre elle et lui. Il décide de revenir à sa femme.

LE DEVELOPPEMENT DE L'INTRIGUE

Une ligne d'intrigues se construit à partir d'un personnage, d'un décor ou d'une action. L'intrigue avance par :

1°) L'écoulement du temps : la faim, la soif, le froid, la fatigue, les rituels quotidiens, la réalisation d'une entreprise, d'une mission, la durée d'un voyage, la minuterie d'une bombe, la succession des saisons, la progression d'une maladie, l'avancée de l'âge... Tous les changements d'états liés au temps force un personnage à agir ou à en subir les conséquences.

2°) Le développement, la frustration ou l'extinction de mobiles d'un personnage (pulsion, intérêt, devoir) : le désir d'approcher une jolie fille poussera le héros à la suivre ; un fonctionnaire fera disparaître une preuve pour l'argent qui épongera ses dettes de jeu ; un soldat réalisant l'horreur d'un massacre de civils cherchera à fuir la guerre, même si cela conduit à une folie encore plus meurtrière.

3°) les réactions et les initiatives qui en découlent : une femme soupçonne son mari de la tromper (action), elle décide de se laisser séduire par le meilleur ami de son mari (réaction).

4°) l'évolution d'un système : un système est un ensemble d'éléments en interactions. Un système peut-être équilibré (il se maintient dans la durée en l'état) ou déséquilibré (il se transforme, il décline ou il explose).

Par exemple : *Un mari bat sa femme pour se venger de sa honte d'être au chômage ; la femme maltraite sa fille pour se venger d'être maltraitée par son mari, la fille fait une tentative de suicide pour se venger sur elle-même de son malheur ; du coup sa mère joue les victimes et les mamans éplorées pour se faire plaindre et récolter un minimum de bénéfice de sa situation ; ce qui rend le mari jaloux (personne ne le plaint lui !) alors il bat sa femme et le système s'équilibre.*

LA PREMIERE LIGNE D'INTRIGUE

Avant de se lancer dans des intrigues complexes, mieux vaut faire au plus simple et bâtir une histoire en trois phases :

1°) Comment ça commence ?

2°) Comment ça finit ?

3°) Comment on passe du début à la fin, ou de la fin au début

?

Par exemple :

A-1°) *Un extraterrestre veut se venger des humains qui en ont fait leur esclave.*

A-2°) *Il décide d'en tuer le plus possible*

A-3°) *Il est capturé, torturé et publiquement exécuté par les Humains. Il devient de ce fait le messie d'une nouvelle religion parmi les esclaves extra-terrestre.*

Bien sûr, un auteur qui souhaite avant tout explorer son inconscient (ou, plus prosaïquement, qui n'a pas le temps ou les connaissances pour de construire une intrigue...) pourra écrire son

histoire « comme elle vient ». Par ailleurs, avec l'expérience, la construction d'intrigue devient un réflexe, une sorte d'intuition, une source d'inspiration – qui ira d'ailleurs s'ancrer jusque dans vos rêves.

LA SECONDE LIGNE D'INTRIGUE

Pour construire une nouvelle ligne d'intrigue à partir de la première, il suffit de bâtir une nouvelle histoire, toujours en trois courtes phases, dont un ou plusieurs éléments sont communs à la première ligne d'intrigue. Si vous débutez, n'allez pas au-delà d'une ligne d'intrigue supplémentaire.

Par exemple :

B-1°) Une humaine tombe amoureuse d'un esclave extra-terrestre employé par son père. Il s'agit du futur messie dont l'histoire est racontée dans la ligne d'intrigue A.

B-2°) Elle l'aide à échapper à sa condition.

B-3°) Elle découvre son plan de vengeance. Il se refuse à l'assassiner. Elle le dénonce aux autorités "pour son bien et celui de son peuple ". Elle pleure de chaudes larmes à son exécution.

LES INTRIGUES-TYPE

Voici douze types d'intrigues élémentaires, chacune comportant deux variantes par intrigue-type, ce qui au total vous donne trente-six intrigues de base, toutes combinables entre elles.

Ces intrigues-types ne permettent pas à elles seules d'écrire une histoire : Utilisez-les seulement pour structurer une intrigue qui s'ébauche mais que vous avez de la peine à cerner ou à terminer. Sinon votre récit tournera « à vide » et sonnera « creux ».

De même si vous tenez déjà un arbre d'intrigues parfait, n'allez pas le gâcher en y greffant de force une intrigue-type. Cessez le plus

tôt possible de raisonner en termes « techniques » – pour vous concentrer sur la cohérence, en terme de personnages, d'actions et de décors.

1. PROFIT

Ligne : 1°) Désir — 2°) Action — 3°) Satisfaction

Ingrédients : Un héros, ce qu'il désire, pourquoi il le désire, une action indispensable pour satisfaire son désir.

Exemple : 1°) Un aventurier désire un trésor dans une jungle, 2°) Il va dans la jungle. 3°) Il récupère le trésor et il est satisfait. **Variantes :** **ANTI-PROFIT** 3°) Perte. Le héros meurt dans la jungle. **PROFIT-NUL** 3°) Frustration. Le héros ne trouve pas le trésor ou perd le trésor.

2. DANGER

Ligne : 1°) Menace — 2°) Défense — 3°) Sécurité.

Ingrédients : un héros, quelque chose à perdre, une menace, l'origine de la menace, une action indispensable pour se protéger.

Exemple : 1°) Une femme est menacée par un tueur psychopathe. 2°) Elle se bat contre lui. 3°) Elle le tue et est en présent en sécurité. **Variantes :** **ANTI-MENACE** 3°) Perte. La femme est tuée par le psychopathe. **MENACE-NUL** 3°) Insécurité. La femme est toujours menacée par le psychopathe.

3. DON

Ligne : 1°) Volonté — 2°) Partage — 3°) Confortation.

Ingrédients : un héros quelque chose à donner, des raisons pour donner, un destinataire du don.

Exemple : 1°) Un médecin désire soigner des enfants dans un pays lointain. 2°) Il va dans ce pays pour les soigner. 3°) Il les soigne et se sent mieux. **Variantes :** **ANTI-DON** 3°) Refus. Le médecin se voit interdire d'approcher les enfants. **DON NUL** 3°) Délai. Le médecin pourra peut-être les approcher plus tard.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

PREMIERE PARTIE : LES OUTILS

CHAPITRE 1 : L'ESSENTIEL

La création du récit – La transcription –
Premier pas dans l'écriture.

CHAPITRE 2 : LES IDEES

Sujet et idées – Ancres et implants –
La carte de l'esprit – Degrés de recherche d'idées
Mise en arborescence – Les générateurs d'idées

CHAPITRE 3 : L'ENCYCLOPEDIE

Les personnages : Création – Personnages cachés
Groupes de personnages – Animation
Les décors : la création d'univers, de décors
Exploitation et caractérisation des décors
L'Action – Croiser ses sources

CHAPITRE 4 : INTRIGUE ET DECOUPAGE

Histoire, récit, intrigue – Les lignes d'intrigues
Les intrigues-type – Développer en accordéon
Raccords, découpage, synopsis – Le premier jet
Narration arborescente, narration paradoxale

CHAPITRE 5 : DIALOGUES ET DESCRIPTIONS

Les dialogues – structures, niveaux, rites et jeux
Les descriptions – inventaire, vocabulaire, focalisation,
découpage en plans, ambiances

CHAPITRE 6 : LA NARRATION

Conventions – Distance à l'action – Niveaux
Points de vue narratifs – Ecoulement du temps
Existence de l'action

CHAPITRE 7 : LE STYLE

Transpositions – Ecriture en plusieurs langues –
Traduction – Subvocalisation – Les effets de style :
Saillance, rythme, tension, mimétisme, texture –
Les effets littéraires

EN CONCLUSION

SECONDE PARTIE : LES ATELIERS

CHAPITRE 1 : LANGAGES

CHAPITRE 2 : LES MOTS DANS LES MOTS

CHAPITRE 3 : CLES ET CODES

CHAPITRE 4 : REVE ET REALITE

CHAPITRE 5 : LIGNES ET TRAMES

CHAPITRE 6 : VERS LE TEXTE FINAL

EN CONCLUSION