

EDITION
2013

L'ART DU RECIT

MÉTHODE. PRATIQUE. MATIÈRE
TOUS GENRES. TOUS SUPPORTS
LINÉAIRES ET ARBORESCENTS



PAR
DAVID SICÉ

L'ART DU RÉCIT

Méthode, pratique, matière
...pour écrire tous les genres de récits.

par David Sicé

*À Jean-Claude Dunyach,
...pour son précieux soutien aux auteurs débutants.*

EXTRAIT

L'intégralité de l'Art du Récit 2013 est notamment disponible sur [Amazon.fr](https://www.amazon.fr).

Table des matières

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

PREMIÈRE PARTIE : LA MÉTHODE

CHAPITRE 1 : L'ESSENTIEL

- A. PARLONS TECHNIQUE
- B. PREMIERS PAS DANS L'ÉCRITURE

CHAPITRE 2 : LES IDÉES

- A. UN SUJET, DES IDÉES
- B. L'IMPRÉGNATION
- C. LE CLASSEMENT DES IDÉES
- D. QUAND S'ARRÊTER DE CHERCHER ?
- E. LES GÉNÉRATEURS D'IDÉES

CHAPITRE 3 : L'ENCYCLOPÉDIE

- A. LES PERSONNAGES
- B. LES DÉCORS
- C. L'ACTION

CHAPITRE 4 : L'INTRIGUE ET LE DÉCOUPAGE

- A. HISTOIRE, RÉCIT, INTRIGUE
- B. LE DÉVELOPPEMENT DE L'INTRIGUE
- C. LES INTRIGUES-TYPES
- D. LE DÉCOUPAGE
- E. LE SYNOPSIS

CHAPITRE 5 : LE PREMIER JET

- A. SE LANCER SANS MÉTHODE
- B. SE LANCER AVEC MÉTHODE

CHAPITRE 6 : LA MISE EN ARBORESCENCE

- A. LES BASES DE L'ÉCRITURE ARBORESCENTE
- B. LES RÉCITS ARBORESCENTS TYPES
- C. LA NARRATION PARADOXALE

CHAPITRE 7 : DIALOGUES ET DESCRIPTIONS

- A. LES NIVEAUX DE RÉDACTION
- B. LES DIALOGUES
- C. LES DESCRIPTIONS

CHAPITRE 8 : LA NARRATION

- A. LA DISTANCE À L'ACTION
- B. LES NIVEAUX DE NARRATION
- C. L'ÉCOULEMENT DU TEMPS
- D. L'EXISTENCE DE L'ACTION

CHAPITRE 9 : LE STYLE

- A. LA SAILLANCE
- B. LE RYTHME
- C. LA TENSION
- D. LE MIMÉTISME
- E. LA TEXTURE

CHAPITRE 10 : CORRIGER UN TEXTE

- A. LE TRANSFERT MATÉRIEL
- B. LA RÉVISION

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

SECONDE PARTIE : LA PRATIQUE

CHAPITRE 1 : LANGAGES

- A. L'ECRITURE ICONIQUE
- B. LE PORTRAIT ICONIQUE ET LA CARTE DE L'ESPRIT
- C. ALPHABETS ÉTRANGES ET MÉTAMORPHOSES

CHAPITRE 2 : LES MOTS DANS LES MOTS

- A. LE PRIMORDIAL
- B. MOTS IMAGES ET MOTS FANTÔMES

CHAPITRE 3 : CLÉS ET CODES

- A. L'ALPHABET DE CÉSAR
- B. LA LANGUE ÉTRANGE

CHAPITRE 4 : RÊVE ET RÉALITÉ

- A. ENCYCLOPÉDIE ET MISE EN SCÈNE
- B. TRANSPOSER UNE FICTION

CHAPITRE 5 : LIGNES ET TRAMES

- A. DÉCOUPAGES
- B. MISE EN SCÈNES

CHAPITRE 6 : VERS LE TEXTE FINAL

- A. VISUALISER
- B. LE MANUSCRIT
- B. IDENTIFIER LES JEUX

CHAPITRE 7 : JOUER AVEC LES MOTS

- A. DU THÈME À LA CARTE
- B. DE LA CARTE DE L'ESPRIT AU SUJET VERBE COMPLÉMENT
- C. DU SUJET VERBE COMPLÉMENT A LA PROGRESSION

CONCLUSION DE LA SECONDE PARTIE

TROISIÈME PARTIE : LA MATIÈRE

ÉCRIRE DE LA SCIENCE-FICTION

- A. BASES
- B. BIBLIOGRAPHIE
- C. ARCHÉTYPES
- D. VOCABULAIRE
- E. MÉTHODE
- F. LANGAGE
- G. COMMUNICATION
- H. L'INTRIGUE

ÉCRIRE DE LA PROSPECTIVE

- A. BASES
- B. LE DOMAINE
- C. ARCHÉTYPES
- D. VOCABULAIRE
- E. CALENDRIER
- F. IDÉES POLITIQUES
- G : PHILOSOPHIE

ÉCRIRE DU SPACE OPERA

- A. BASES
- B. DOMAINE
- C. ARCHÉTYPES
- D. PLANÈTES
- E. EXTRATERRESTRES
- F. VOCABULAIRE
- G. SCIENCE

ÉCRIRE DU FANTASTIQUE

- A. LES BASES
- B. LE DOMAINE
- C. CATALOGUE

D. ETHNOLOGIE JURIDIQUE
E. LOGIQUES TRUQUÉES
F. L'ÉPOUVANTE

ECRIRE DE LA FANTASY

A : BASES
B : LE DOMAINE
C : ARCHETYPES
D. LE BESTIAIRE
E. LA PENSÉE MÉDIÉVALE
F. LA SYMBOLIQUE
G : MAGIE ET SORTILÈGES
H : LÉGENDES URBAINES ET SUPERSTITIONS

ESSAIS

DE L'ORIGINALITÉ
QU'EST CE QUE LA TRANSCENDANCE ?
ÉCRIRE, MAIS AVEC QUELLES LIMITES ?
MAIS QUE FAIRE DES TROPES ?

Du même auteur

A paraître

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Si vous ne connaissez rien à l'écriture, commencez par lire la première partie de ce manuel – **La méthode**. Vous y trouverez tous les gestes créatifs et toutes les explications nécessaires au développement d'un récit, depuis l'idée première jusqu'au point final, sans forcément entrer dans tous les détails.

Si vous préférez la pratique à la théorie, commencez par tester la seconde partie de ce manuel – **La pratique**, et suivez pas à pas les instructions proposées. Attention, ne vous contentez pas de lire, sinon autant commencer par la première partie. Vous n'aurez pas besoin de réfléchir, seulement de faire.

Si vous manquez d'inspiration, vous n'avez pas de difficulté à vous lancer dans l'écriture ou à finir un récit, mais vous ne savez pas quoi écrire, vous avez juste envie d'écrire... ou alors vous ne savez pas par quelle histoire commencer : découvrez la troisième partie de ce manuel – **La matière**, et mettez-vous à écrire dès que vous tenez une piste, n'importe laquelle.

Si vous ne comprenez pas un passage, sautez-le. Vous reviendrez à la partie qui vous pose problème quand vous aurez davantage d'expérience, et seulement quand vous en aurez besoin.

PREMIÈRE PARTIE : LA MÉTHODE

Table des matières

CHAPITRE 1 : L'ESSENTIEL

- A. PARLONS TECHNIQUE
- B. PREMIERS PAS DANS L'ÉCRITURE

CHAPITRE 2 : LES IDÉES

- A. UN SUJET, DES IDÉES
- B. L'IMPRÉGNATION
- C. LE CLASSEMENT DES IDÉES
- D. QUAND S'ARRÊTER DE CHERCHER ?
- E. LES GÉNÉRATEURS D'IDÉES

CHAPITRE 3 : L'ENCYCLOPÉDIE

- A. LES PERSONNAGES
- B. LES DÉCORS
- C. L'ACTION

CHAPITRE 4 : L'INTRIGUE ET LE DÉCOUPAGE

- A. HISTOIRE, RÉCIT, INTRIGUE
- B. LE DÉVELOPPEMENT DE L'INTRIGUE
- C. LES INTRIGUES-TYPES
- D. LE DÉCOUPAGE
- E. LE SYNOPSIS

CHAPITRE 5 : LE PREMIER JET

- A. SE LANÇER SANS MÉTHODE
- B. SE LANÇER AVEC MÉTHODE

CHAPITRE 6 : LA MISE EN ARBORESCENCE

- A. LES BASES DE L'ÉCRITURE ARBORESCENTE
- B. LES RÉCITS ARBORESCENTS TYPES
- C. LA NARRATION PARADOXALE

CHAPITRE 7 : DIALOGUES ET DESCRIPTIONS

- A. LES NIVEAUX DE RÉDACTION
- B. LES DIALOGUES
- C. LES DESCRIPTIONS

CHAPITRE 8 : LA NARRATION

- A. LA DISTANCE À L'ACTION
- B. LES NIVEAUX DE NARRATION
- C. L'ÉCOULEMENT DU TEMPS
- D. L'EXISTENCE DE L'ACTION

CHAPITRE 9 : LE STYLE

- A. LA SAILLANCE
- B. LE RYTHME
- C. LA TENSION
- D. LE MIMÉTISME
- E. LA TEXTURE

CHAPITRE 10 : CORRIGER UN TEXTE

- A. LE TRANSFERT MATÉRIEL
- B. LA RÉVISION

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

CHAPITRE 1 : L'ESSENTIEL

A. PARLONS TECHNIQUE

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

LA CRÉATION DU RÉCIT

Créer un récit se fait en trois étapes :

1°) Accumulez l'expérience : vous vivez votre vie, vous écoutez pour de vrai les autres raconter la leur, vous parcourez la documentation sur les sujets qui vous intéressent (films, photos, articles de presses, reportages, tout ce qui peut être en rapport avec ce que vous voulez raconter).

2°) Laissez votre imagination vagabonder : en clair, fantasmez sur le sujet – ou alors allez tout simplement dormir ou faire une sieste, et laissez votre inconscient fantasmer tout seul comme un grand pendant votre sommeil ou votre repos. Vous pouvez aussi écouter de la musique ou pratiquer une activité manuelle simple et répétitive en solitaire, 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°) Assemblez vos idées : notez tout ce qui vous vient à l'esprit sur du papier ou ailleurs, et combinez les différents éléments en présence, jusqu'à obtenir un résumé du récit à venir – plus ou moins complet, plus ou moins précis, scène par scène. C'est seulement à cette étape que vous allez commencer à utiliser des techniques d'écriture.

LES SITUATIONS DE CRÉATION

1°) Le récit vous vient naturellement, d'un coup, et vous revient sans effort après une pause dans votre travail. Cela arrive lorsque l'inconscient est maître à bord : l'auteur, d'instinct, va alors droit au but – les images, les sensations, les voix de ses personnages lui viennent directement à l'esprit au fur et à mesure et il n'a plus qu'à tout recopier.

2°) Un grand blanc vous vient naturellement. Vous ne savez pas quoi écrire, ni comment l'écrire; vous accumulez les problèmes ou vous pensez que vous n'y arriverez pas : si vous êtes dans ce cas, vous n'aurez qu'à pratiquer les techniques qui vont suivre et vous franchirez tous les obstacles.

3°) Le récit vous vient naturellement mais vous n'arrivez pas le mettre en mots (en dessin, en musique, en pas de danse etc.). Dans ce dernier cas, vous devez absolument **apprendre à marcher avant de courir**, et sur de toutes petites distances au début. Lancez-vous dans des projets courts, pour être récompensé tout de suite : des nouvelles brèves, puis des nouvelles plus longues – avant d'entreprendre un roman de 600 pages; un gag en une seule vignette, puis en trois – avant de commencer l'album, le manga ou le roman graphique en 12 volumes. Peu importe le support, **vous avez besoin de forger vos outils**, quels qu'ils soient, et de vous entraîner à les manier, et ce, sans que jamais l'exercice ne vous paraisse insurmontable.

LA TRANSCRIPTION

La transcription du récit en mots, images ou sons 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 de l'étape optionnelle. Le premier jet est considéré comme le tronc d'un arbre. On déploie ce tronc en branches, qui porteront de nombreux autres récits dérivés – les feuilles de l'arbre. Ces récits seront ensuite lus / regardés / joués par un lecteur / spectateur / joueur de manière interactive, c'est-à-dire en laissant des choix de découverte du récit. C'est une étape très technique et comme il faut d'abord savoir écrire des récits linéaires avant de se lancer dans l'écriture de récits arborescents, nous n'entrerons pas ici dans les détails pratiques avant le chapitre 6.

POURQUOI TENTER LA MISE EN ARBORESCENCE ?

La mise en arborescence facilite :

- a) **La création d'un récit interactif**, c'est-à-dire qui se transforme au gré des initiatives du lecteur;
- b) **La construction de chapitres fantômes** qui jouent avec les attentes des lecteurs;
- c) **La construction de récits univers** qui permettent l'immersion du lecteur dans un monde générant de lui-même une multitude de récits simultanés ou à venir;
- d) **La construction d'un récit paradoxal**, qui met le lecteur en position de décider ou d'enquêter sur la réalité des faits qui lui sont présentés;
- c) **L'adaptation du récit à un support interactif**, comme un jeu sur plateau, un jeu de rôles sur table, un jeu vidéo, un cours interactif, un parc d'attraction, la création d'un langage ou d'une langue.

La mise en arborescence est aussi un moyen d'éviter de nombreux défauts d'écriture, parmi lesquels :

- a) le **récit prévisible** : le lecteur / spectateur / joueur devine la fin du récit dès le début du récit ;
- b) le **récit rengaine** : écrire toujours la même chose ;
- c) le **récit-pelure** : sans épaisseur ni relief ;
- d) le **récit-guignol** : les personnages n'ont l'air que de marionnettes ;
- e) le **récit-poisson rouge** : seul un poisson rouge pourrait croire à un tel récit.

Donc, une fois que vous commencez à savoir terminer vos récits, testez les techniques de mise en arborescence, car elles vous rendront de très précieux services, et vous ouvrirez des portes créatives dont vous n'avez pas idée.

3°) La révision : elle consiste à corriger et mettre au propre le texte que vous avez créé : celui-ci devient la version finale, celle que vous remettrez par exemple 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. **Notez bien que la révision d'un récit demande au moins autant de temps que sa création** (jusqu'au premier jet).

LA RÉVISION EST L'ÉPREUVE DU FEU

C'est la révision qui réclame le plus de connaissances techniques et le plus d'expérience. Et c'est aussi durant cette étape que vous allez fatiguer et devoir faire preuve de persévérance – jamais au moment de la phase de création. C'est à cause de la phase de révision qu'il faut absolument commencer par créer des récits courts, afin de vous construire une endurance intellectuelle et physique, ainsi que d'excellents réflexes d'efficacité.

LES OBSTACLES ÉLÉMENTAIRES

1°) **Si vous avez des difficultés à être spontané**, à vous « lâcher » lorsque vous construisez un récit, 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 **Pshh Pshh**, ou au **Jerk** (n'importe quelle danse complètement improvisée, éventuellement inspirée des danses des années 1960)...

2°) **Si vous êtes mal entouré**, apprenez d'une manière ou d'une autre à vous protéger des gens qui, par leurs actes et leurs paroles travaillent à vous bloquer et vous rabaisser. Vous devez avoir la paix pendant le temps de votre vie que vous avez décidé de consacrer à créer.

3°) **Ne soyez pas votre pire ennemi**, n'ayez jamais peur ou honte du résultat obtenu : 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. Votre premier récit est une grosse daube ? Aucun problème, le prochain sera meilleur.

NE RACONTEZ JAMAIS VOS HISTOIRES AVANT DE LES AVOIR ÉCRITES

Que ce soit à un membre de votre famille, un professeur, un ami et encore moins un autre auteur, un éditeur, un producteur ou un journaliste, ou sur votre page Internet. Non seulement **votre inconscient va croire qu'il a déjà raconté cette histoire**, il va se croiser les bras lorsque vous aller vouloir l'écrire; et vous allez souffrir inutilement sans son aide – mais en prime après avoir perdu votre temps, ceux à qui vous avez raconter l'histoire avant de la finaliser vont vous sortir que ce qu'ils imaginaient était mieux : forcément, c'est leur inconscient qui est au commande et ils n'ont pas eu à écrire l'histoire pour de vrai ! **Votre voix de créateur, c'est votre voix de créateur**, laissez-la créer jusqu'au bout ce qu'elle a à créer, sinon vous allez devenir un gros frustré et vous aller le payer avec votre santé et celles de vos proches.

LE PITCH

Le « **pitch** » est l'étape à laquelle vous essayer de vendre vos histoires à un éditeur, un producteur, un collaborateur. N'allez jamais à un pitch sans avoir terminé votre récit sous la forme d'un texte final, même court.

Ce texte final, **vous le protégez** avant d'en parler, en vous envoyant à vous-même en recommandé le tapuscrit, avec le recommandé scellant l'enveloppe solide, le cachet de la Poste prouvant que vous êtes l'auteur original du texte protégé à cette date, donc que vous avez des droits dessus, qu'un juge pourra éventuellement faire respecter.

Notez bien qu'un pitch dure très peu de temps (pensez « speed-dating ») et qu'en aucun cas vous ne devez raconter votre récit dans ses moindres détails ou résoudre des problèmes d'écriture : vous n'êtes pas en train d'apprendre à votre interlocuteur à écrire mieux que vous et / ou à vous voler vos idées. **Le pitch met en appétit mais il ne nourrit pas.**

B. PREMIERS PAS DANS L'ÉCRITURE

Prenez du papier et un stylo : c'est le matériel qui fatigue le moins la main et les yeux, et qui survivra à la panne d'électricité, au nuage qui s'évapore à la première injonction des USA, ou à la mise à jour qui tue. Le récit fourni en exemple appartient au domaine de 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** (un seul nom commun ou un seul nom propre), 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. Enfin retenez un **titre de travail** pour votre récit. Évitez 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 chanson rock, qui signifie « Brûle, mon p'tit, brûle... » et veut dire « laisse libre cours à ton excitation ». On dit aussi « brûler » un disque compact, quand on le grave pour conserver des informations. Et c'est en rapport direct avec mes premières idées.*

Plus vous connaissez votre sujet, plus riche sera votre imagination. Préférez donc un thème 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.

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, en partant 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.

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 essayer 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 (c'est la technique du **PSHH PSHH**). Vous pouvez aussi parler pour eux. Sûr, si quelqu'un vous voit ou vous entend, il vous prendra pour un fou – alors évitez tout simplement de vous faire prendre en pleine action créative.

Par exemple : Au cours de ma rêverie, 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 leurs victimes. 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 – sauf si elle vous paraît indispensable – ou alors, revenez aux étapes précédentes, pour alimenter à nouveau 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 que vous viennent à l'esprit, sans vous soucier de grammaire ou d'orthographe – **préoccupez-vous seulement de pouvoir vous relire**. Notez tout ce qui vient, même si ce n'est pas bon. Ne faites aucun effort : ne gardez rien pour vous, ne sortez rien de force non plus. Ne cherchez pas à faire des jolies phrases, ne cherchez pas la petite bête. Ne vous compliquez pas la vie : un premier jet doit couler sans interruption, et **tant pis si votre histoire ne tient même pas debout**. Un mot, une phrase vous échappe ? Mettez à la place

un point d'interrogation. Mettez à la place entre crochets quelque chose qui explique ce que vous cherchez à dire et comment vous voulez le dire : vous boucherez les trous plus tard.

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, ou si vous préférez, **le récit du récit** – un simple plan de route, en aucun cas la version finale, complète et parfaite. Notez cependant qu'au fur et à mesure que le muscle imaginaire se chauffe et se développe, des phrases complètes et parfaites vont se former, des dialogues géniaux vont apparaître, et le premier jet se mettra à ressembler au récit définitif beaucoup plus vite que prévu.

TRAVAILLER AVEC SON INCONSCIENT

Ne forcez surtout pas le jaillissement du récit final, ne l'entravez pas non plus, sans quoi vous bloquerez votre imagination : vous êtes en train de travailler avec votre inconscient, et l'inconscient est comme un petit enfant qu'on tient par la main sans brutalité, seulement si c'est nécessaire – et qui adore se lancer tandis que vous l'admirez en train de faire ses acrobaties, et parfois ses pitreries. Laissez-le grandir, devenir beau et sûr de lui, ne vous moquez pas de lui, ne le tenez pas en laisse et surtout ne croyez pas une seule seconde qu'il ne sera pas capable un jour de vous dépasser en audace comme en talent. Croyez en lui, il vous le rendra au centuple.

ÉVITEZ UNE CATASTROPHE INFORMATIQUE

Si vous utilisez un traitement de texte, sauvegardez systématiquement votre texte à chaque phrase, chaque paragraphe – au moyen du raccourci clavier **CTRL S** sur un PC. Si vous revenez en arrière dans votre texte pour changer un passage, sauvegardez l'ancienne version avec un nom très clair, puis sauvegardez avec un autre nom la version que vous allez modifier, là aussi avec un titre très explicite (par exemple **MON TEXTE 20131025 CHP 003 MACHIN SURVIT**).

Sauvegardez ensuite tous vos travaux sur une clé ou un support fiable en plus de votre ordinateur chaque fois que vous avez terminé votre journée, voire toutes les heures. N'hésitez pas à imprimer chaque page complétée au fur et à mesure que vous les

complétez : **un texte perdu est un texte perdu à jamais** – exactement comme le temps perdu à le taper, jamais personne ne vous le rendra, à part vous-même, si vous avez été suffisamment prudent.

ÉVITEZ UNE CATASTROPHE TYPOGRAPHIQUE

Si vous rédigez votre premier jet sur ordinateur et que votre traitement de texte ne corrige pas automatiquement les erreurs de typographie, faites dès à présent l'effort de respecter les principales règles de typographie, car cela ne freine pas l'imagination. **Pensez alors à rendre visibles les caractères invisibles** de votre tapuscrit.

Point : points de suspensions et virgule : pas d'espace avant, espace ordinaire après.

Point d'interrogation, tiret : point d'exclamation, point-virgule et deux points : un espace insécable avant, un espace ordinaire après.

Guillemets, parenthèses, crochets ouvrants : un espace ordinaire avant, pas d'espace après. **Guillemets, parenthèses, crochets fermants** : pas d'espace avant, un espace ordinaire après.

Apostrophes et traits d'union : pas d'espace avant, pas d'espace après.

LES TRAÎTRISES DE LA CORRECTION AUTOMATIQUE

Les traitements de texte peuvent aussi ajouter des erreurs au moment même de la saisie du texte ou lors d'une opération sur le texte. Par exemple gare au **couper / coller** qui fait disparaître les espaces insécables. Attention lorsque vous changez de traitement de texte, ou encore lorsque vous utilisez des vieux fichiers ou des textes capturés par un scanner. Par exemple, le pronom « Il » qui devient « ii » (deux i majuscules) ou les apostrophes sont transformées. Enfin, surveillez particulièrement les citations et les dialogues : par exemple, et à ce jour, les traitements de textes étant sont de faire la différence entre un verbe ordinaire et un verbe utilisé **en incise** (« *C'est une question ?* » **Demanda-t-il** – *Oui.* »). Le traitement de texte va donc ajouter une majuscule au verbe en incise (« *demanda* ») au lieu de respecter la minuscule.

7°) La mise en arborescence. Nous sautons cette phase, trop compliquée pour un chapitre d'initiation.

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, chaque retour à la ligne, saut de paragraphe et ainsi de suite, doit à présent être parfaitement en place.

N'oubliez pas le mot **FIN** ou son équivalent au bout du texte final. N'oubliez pas de **dater** la version « finale » de votre texte. Si vous imprimez un exemplaire papier (et c'est indispensable), le **titre**, le nom de l'**auteur**, et le numéro de **page** doivent figurer sur chaque page en en-tête.

LA DÉCANTATION

N'hésitez pas à laisser reposer le texte un jour ou deux. En effet, après une ou plusieurs nuits de repos, votre cerveau aura naturellement changé et vous aurez un regard neuf sur votre travail, qui révélera quantité de maladroites.

LE TEXTE FINAL

1°) 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. Si vous en tombez malade, si vous vous torturez, vous écrirez toujours moins et moins bien, certainement pas moins et mieux.

2°) Si, au contraire, vous êtes un vétéran de l'écriture, et que vous connaissez toutes les techniques sur le bout des doigts, méfiez-vous : vous n'avez pas besoin de « réfléchir » ; vous sentirez « d'instinct » ce qui cloche, et la correction qui conviendra le mieux. Surtout, évitez de vous reporter sans arrêt à vos manuels, de vous raccrocher à la règle, à 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.

RÉVISION ÉGALE TRADUCTION

De fait, la correction du premier jet est **un véritable exercice de traduction** : du récit brut, vous devez passer à un texte (une image, une musique, un film...), un texte qui respecte toutes les conventions du genre, un texte qui, par la manière dont il est rédigé (peint et présenté, arrangé et interprété, joué et réalisé...) dépasse le seul rapport sur ce qui est « arrivé ».

Le texte final peut être extrêmement différent de votre premier jet, ne vous attachez donc pas à vos premiers mots : ils sont comme la glaise que vous allez modeler et remodeler autant de fois que nécessaire, si nécessaire, et seulement si vous en avez le temps, quand vous en avez le temps.

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. Sorti de nulle part, 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. Il 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 manœuvre pour lui plaquer quelque chose de froid contre son cou : un chuintement, et le liquide glacé est propulsé d'un battement de cœur 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 noir. 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 cœur : « 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

Et voilà ! C'est mal écrit ? C'est trop court ? Trop de dialogues ? Pas assez de dialogues ? Ça ne vous plaît pas ? Vous auriez pu mieux faire ? En attendant c'est un récit achevé, que vous pouvez faire lire à d'autres, ou transformer en n'importe quel autre forme de récit – image, bande-dessinée, chanson, sketch, pantomime, court métrage, défilé de mode, attraction de foire – n'importe quoi.

Et surtout c'est un récit qui a déjà fait place au suivant dans votre imagination. Et c'est important de ne pas avoir l'imagination encombrée par tous les récits qu'on aurait pu finir mais que l'on n'a jamais terminé.

Vous terminez ce chapitre et vous n'avez pas encore commencé et terminé un récit, même nullissime à vos yeux ? Passez immédiatement à la seconde partie de ce livre si vous avez vraiment décidé de vous mettre à écrire – et profitez dès à présent, pour de vrai, de ce que l'Art du récit a vraiment à vous offrir, ici et maintenant, sans plus attendre.

CHAPITRE 2 : LES IDÉES

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

A. 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.

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 peuvent se présenter les idées équivalentes : *Une ville tentaculaire, un policier, des robots humains, des humains robots, une chasse au robot, une chasse à l'homme...*

Vous avez vu la différence ? 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 *Blade Runner* de Ridley Scott, d'après le roman Philip K. Dick *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* : La formulation du sujet en phrases figées et complètement 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**. 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.

Par exemple : Voici un extrait de l'épreuve de français du Brevet des collèges de 2012.

Il était une fois un calife d'Ispahan qui avait perdu son cuisinier. Il ordonna donc à son intendant de se mettre en quête d'un nouveau chef digne de remplir les fonctions de chef des cuisines du palais... (l'intendant trouve deux cuisiniers, le calife demande que chacun prépare un festin successivement. Le second prépare le même festin que le premier mais cuisine aussi bien).

Michel Tournier, *Les deux banquets ou la commémoration*, Gallimard 1989.

Sujet de rédaction : entre dialogue, description et argumentation (15 points)

À la fin du repas, le calife fait venir les deux cuisiniers devant la cour et demande au second de s'expliquer. Après l'avoir écouté, le calife annonce sa décision et la justifie.

Racontez cette scène en introduisant dans le récit les paroles échangées et en décrivant les réactions des différents personnages présents.

Calife > Personnage > Chef d'un pays > Tyran ombrageux=en colère facilement.

> Quel pays ? Ispahan. C'est où ? Comment c'est ?

Calife > Intendant > Ministre ou seulement Majordome ou les deux ?

Cuisinier > Chef des cuisine > Deux cuisiniers > Lequel est le meilleur ?

L'épreuve=festin à préparer, les deux menus = identiques mais cuisine excellente >

Pourquoi le même menu ? > Il copie ? Il ne sait pas cuisiner ? Il croit qu'il doit prouver qu'il sait cuisiner aussi bien ? Est-ce que c'est vraiment le chef qui cuisine ? L'équipe de cuisine n'a pas changé, c'est peut-être eux qui ont choisi et cuisiné le premier menu aussi.

Quelle réalité ? Les deux chefs sont bons, un n'est pas bon l'autre l'est, les deux sont mauvais. Est-ce que c'est seulement le chef qui est jugé ou ils ont leur équipe avec eux.

Quel jugement ? Comment juge le Calife ? Il tire au sort ? Il se met en colère et punit qui se moque de lui ? Mais qui s'est moqué de lui ? Les deux cuisiniers, un seul, aucun ? Pourquoi ?

Rédaction=récit de 3 pages.

Dialogue=Un personnage parle à un autre.

Description=Un personnage narrateur dit ce qu'il voit, entend, sent et ressent.

Argumentation=Un personnage donne un point de vue=jugement positif, négatif ou mitigé et le défend avec des faits, un raisonnement ou un coup bas.

Réactions < actions, situations, causes.

Personnages présents > au second festin=convives=la cour toute entière (c'est qui la cour d'un Calife exactement ?), calife, intendant, second cuisinier – premier cuisinier aussi ?

Vous constatez qu'il ne faut pas se gêner pour **poser sur papier les questions** qui vous viennent. Pas besoin de tout rédiger, un mot et un point d'interrogation suffisent.

Notez également **les flèches logiques** de toutes les formes ==> > // << et les petits dessins. Vous pouvez même commencer à dessiner grossièrement le plan de la salle de banquet ou gribouiller l'allure et le visage des différents personnages. Après tout, comment pourriez-vous vous mettre à la place d'un type dont vous ignorez la tête qu'il a, et raconter ce qui lui arrive dans un lieu dont vous ignorez tout de la disposition et de ce qu'il contient ? Seule précaution : **allez vite**, vous avez seulement besoin d'un ou deux détails par idée tirée du sujet. Vous êtes en train de réunir des ingrédients, pas de cuisiner.

BOUCHER LES TROUS

Et avez-vous noté à quel point le sujet est plein de trous ? On sait seulement que le calife est « ombrageux », tous les autres personnages n'ont ni visage, ni caractère. Les plats sont « succulents » mais on ne sait pas si c'est de la pizza ou du sushi ! Et qu'est-ce qui empêche le Calife d'avoir deux chefs cuisiniers ou de les tester sur plusieurs festins ou de faire une « période d'essai » à la manière d'aujourd'hui ? Vous allez devoir compléter le tableau, sinon le lecteur ne verra que des mots danser sur une page alors qu'il est d'abord là pour ressentir de nouvelles émotions, vivre d'autres vies. Et si les personnages n'ont pas de caractère, le lecteur ne pourra pas s'identifier à eux, c'est-à-dire ressentir leurs émotions et vivre à travers eux.

COMPLÉTER LE CONTEXTE

Souvent dans ce type de sujet, on ne sait pas à **quelle époque exacte** ni **dans quel pays exactement** les personnages habitent, ce qui change absolument tout – le contenu du récit et la forme du récit. Ispahan existe possiblement depuis le 4^{ème} siècle, et existe encore au 21^{ème} siècle. Elle peut avoir un calife (roi, gouverneur, chef religieux, successeur de Mahomet) depuis le 7^{ème} siècle. Cette fonction n'est abolie qu'en 1924. Ispahan est une capitale du 8^{ème} au 10^{ème} siècle, puis au 16^{ème} siècle. S'agit-il seulement d'une Ispahan de fiction, mais alors de quelle fiction, et à quoi ressemble exactement cette ville et cette époque dans cette fiction ? Sans détail d'époque ou de géographie, vous risquez **l'anachronisme** (le détail de la mauvaise époque), **l'in vraisemblance** (le détail du mauvais décor). Et surtout il devient tout simplement impossible au lecteur de s'immerger dans votre

univers : les mots qu'il va lire ne lui permettront pas de composer une image, des sons, des sensations dans sa tête qui composent un tableau que *vous* aurez peint, et pas un autre.

CRÉER AVEC STYLE

Avec un seul sujet pour construire un récit, on ne saura rien non plus du **style littéraire** ou artistique à respecter. Typiquement, vous voulez faire une bande dessinée, n'importe laquelle, ou vous voulez tourner une vidéo, n'importe laquelle. Cela ne suffira pas : vous devez aussi décider quel style aura votre bande dessinée ou votre vidéo, et vous allez devoir savoir ce que cela veut dire, « avoir un style », pour une bande dessinée ou une vidéo.

Dans notre exemple, l'examineur, quand il donne un texte de Michel Tournier à compléter, semble attendre que l'on imite le style de Michel Tournier. Mais cela pourrait très bien ne pas être le cas. De son côté, Michel Tournier semble copier très vaguement le style des traducteurs des *Mille et une nuits*, un recueil de contes très censuré dont le style varie terriblement selon la source, les époques, la traduction, les éditions et le public de destination. Nous ne disposons que d'un court extrait qui semble tout public, et d'apparence simple, et rappelle un conte pour la jeunesse, mais ce n'est pas forcément le cas de la version intégrale.

Or le style fait non seulement partie du plaisir à lire un récit, mais surtout il décrit le personnage du narrateur et le lecteur prétendu (celui que l'auteur s'imagine lire son récit). Le narrateur est le premier personnage auquel le lecteur est censé s'identifier, et le lecteur prétendu est censé être le plus proche possible du lecteur. Ces deux personnages auront toujours un caractère (le caractère qui manque est aussi un caractère), que le lecteur va soit rejeter, soit embrasser, soit analyser.

En conclusion, dans une épreuve comme le brevet ou toute création sur commande, et même si c'est vous-même qui faites la commande, vous allez devoir mettre votre grain de sel, boucher des trous, et vous faire plaisir. Parce que sinon, vous et votre lecteur, vous allez forcément souffrir – d'un ennui profond, de la frustration, et de la colère engendrée par toutes les insultes à l'intelligence que constitue un récit écrit à la va-comme-je-te-pousse.

B. L'IMPRÉGNATION

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. Nous sommes à l'époque d'Internet, on peut pratiquement trouver toutes les sources d'inspiration nécessaire en très peu de temps, si l'on est assez rapide, et que l'on vérifie un minimum ses sources, histoire de ne pas s'abreuver à un puits empoisonné.

Vous devez écrire une nouvelle fantastique à la manière des auteurs du 19^{ème} siècle ? Lisez douze nouvelles différentes à haute voix. Allez voir cent peintures et photos de cette époque. Lisez des fac-similés des journaux (les articles sont très détaillés, facilement rédigés à la première personne). Vous devez adopter le point de vue d'un jeune peintre du 19^{ème} siècle ? Et si vous alliez lire son courrier en plus de contempler ses œuvres chacune trois bonnes minutes chrono – parce qu'en peinture, après plusieurs minutes de contemplation, on ne voit plus et on ne ressent plus la même chose. Et qui étaient ses amis ? Avec qui il couchait ? Qu'est-ce qu'il aimait boire et manger ? Comment il trouvait du travail ? Quels genres de recettes il devait appliquer pour créer, et pour s'en sortir dans la vie ? Avec quoi il payait quoi et pour quel prix – pour de vrai ?

Vous devez raconter la vie d'un privé dans une ville futuriste à la *Blade Runner* ? Si vous n'avez pas vu *Blade Runner*, cherchez les images promotionnelles, la bande-annonce, les extraits. Puis allez voir à quoi ressemble les sites des illustrateurs qui ont travaillé sur le

film original, et ceux qui travaillent sur les couvertures des romans, les story-boards et les décors des films et des jeux vidéos qui visent à vous immerger dans cet autre monde.

Et pourquoi ne pas aller voir les films, les photos, les tableaux, les machines, les têtes des gens qui ont inspirés les créateurs de *Blade Runner*, des autres films et des jeux vidéos ? Si vous savez d'où ils sont partis, vous pourrez faire le même chemin en partant de ce que tous ces créateurs ont fait, pour vous offrir une nouvelle vision, un nouveau souffle, beaucoup plus puissant que si vous vous contentez de copier-coller ce que d'autres ont déjà fait cent fois avant vous.

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 ancre** est une idée qui permet de fixer un discours ou un récit : sans ses ancres, le récit partirait à la dérive. Les ancres 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.

Ne prenez pas un implant pour une ancre. L'ancre est à la racine de l'arbre du récit – l'implant n'est qu'une des branches de l'arbre. Le récit que va lire le lecteur sont les feuilles de l'arbre, et ce que le lecteur va pouvoir créer ensuite à partir de votre récit sont les fruits de l'arbre. Donc ne mettez pas la charrue avant les bœufs qui sont censés la tirer.

On peut toujours revenir à une ancre à partir d'un implant, c'est-à-dire redescendre de la branche pour remonter à ses racines. Si vous supprimez l'ancre (coupez les racines ou la partie du tronc qui porte la branche), l'implant tombe avec elle, et le récit commence à partir à la dérive (les branches plient) ou à heurter tous les récifs sur sa route (les branches tombent et se fracassent), peu importe la route que le récit a prise (la silhouette et les couleurs du feuillage).

Autre exemple : *Paris* est une ancre. *Le 19^{ème} siècle* est une ancre. Si mon récit n'a ni décor, ni époque, au moment où je dois le créer, il va partir à la dérive beaucoup plus facilement : mes descriptions seront vagues, mes dialogues seront vides, mon narrateur ne saura quoi penser ni quoi dire exactement à son lecteur, mes intrigues flotteront flasques et déliquescentes, car privées de charpente logique et de toutes leurs défenses. Sans décor ni époque, ou si vous préférez sans siècle ni nationalité, vous n'obtenez qu'un **sujet ouvert**, jamais un récit achevé digne de ce nom.

ANCRES PAR DÉFAUT

Maintenant, supposons que je m'appelle Jean-Paul Sartre et que je décide d'écrire une pièce qui n'aura ni contexte géographique, ni contexte historique. Hé bien je vais quand même avoir l'un et l'autre sous le coude, même si le lecteur n'en saura rien à l'arrivée. Même combat pour Saint-Exupéry et son *Petit Prince* – tout ce qu'il raconte est codé, rien n'est intemporel, rien n'est sans géographie – le contexte géographique et historique est simplement masqué ou camouflé aux yeux du lecteur.

Le lecteur va plaquer sur le récit les ancres qui lui manquent, et si cela donne un résultat qui ne lui plaît pas, il en tiendra responsable l'auteur, dira que le récit est « nul » et l'oubliera. De fait, le récit sera « démodé », « vieilli » ou « **daté** ». Au contraire, un récit qui affirme son époque n'est jamais daté : un personnage violent reste violent, à coup de massue, de katana ou de sabre-laser, un métro des années 1950 reste un métro des années 1950.

Sartre et Saint-Exupéry sont les enfants de leur époque, ils la réinjectent forcément par défaut dans leur récit dès qu'ils vont prétendre que celui-ci se déroulera hors du temps, hors

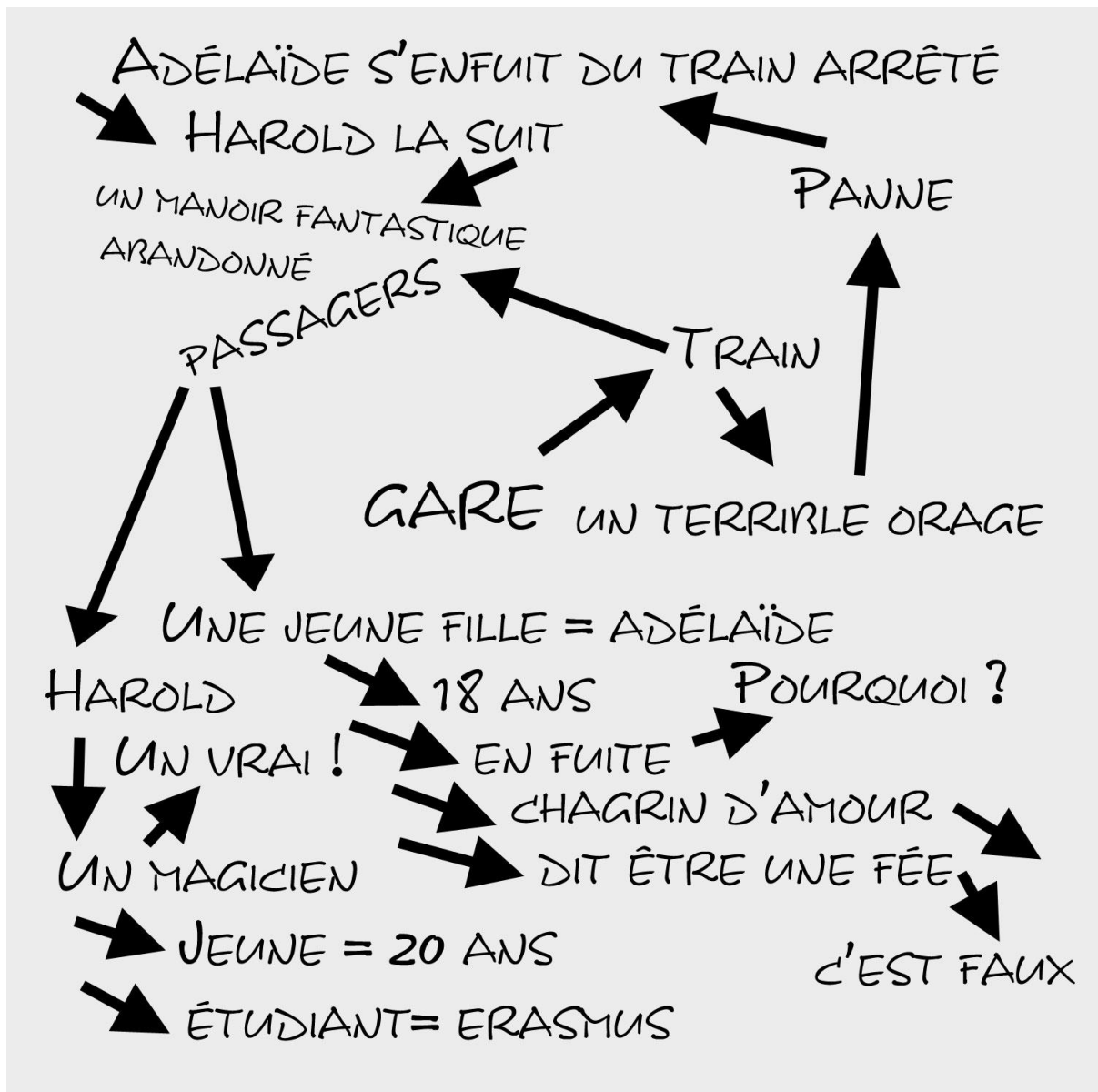
de l'espace – ou dans une lointaine galaxie où les gens s'habillent comme au Moyen-âge ou à l'Antiquité, ou il y a bien longtemps, à une époque où Raquel Welch arpentait la terre en bikini à fourrure.

LA CARTE DE L'ESPRIT

La carte de l'esprit ou *Mind Mapping* (qui se confond facilement avec le *Brainstorming*, la tempête sous le crâne – « remue-méninge ») consiste à :

- 1°) **prendre une page blanche,**
- 2°) **écrire au centre un mot de départ,** en général un thème.
- 3°) **relier chaque mot de départ à un ou plusieurs nouveaux mots** qui vous viennent à l'esprit dès que vous lisez un mot de départ.
- 4°) **Les mots d'arrivée deviennent alors des mots de départ,** et la page se remplit jusqu'à se retrouver pleine.
- 5°) **Si nécessaire, vous prenez alors une autre page** et vous recommencez en écrivant au milieu un mot de départ pris dans la page précédente.

Par exemple : je pars du mot « gare » (des trains) et j'ajoute à ma carte n'importe quel mot qui me vient à l'esprit, d'abord à partir de « gare », puis à partir des différents mots qui arrivent. Si j'ajoute des personnages et une action à ce premier décor, tout naturellement une histoire prend forme. Comme j'ai fait cette carte pour créer une histoire, je laisse l'histoire se former. Voici la carte en question, alors que j'ai complètement rempli ce premier espace.



Si vous travaillez à partir d'un cahier de charges (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, chaque élément cité dans la bible.

Par exemple : reprenons les idées du film *Blade Runner* 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.

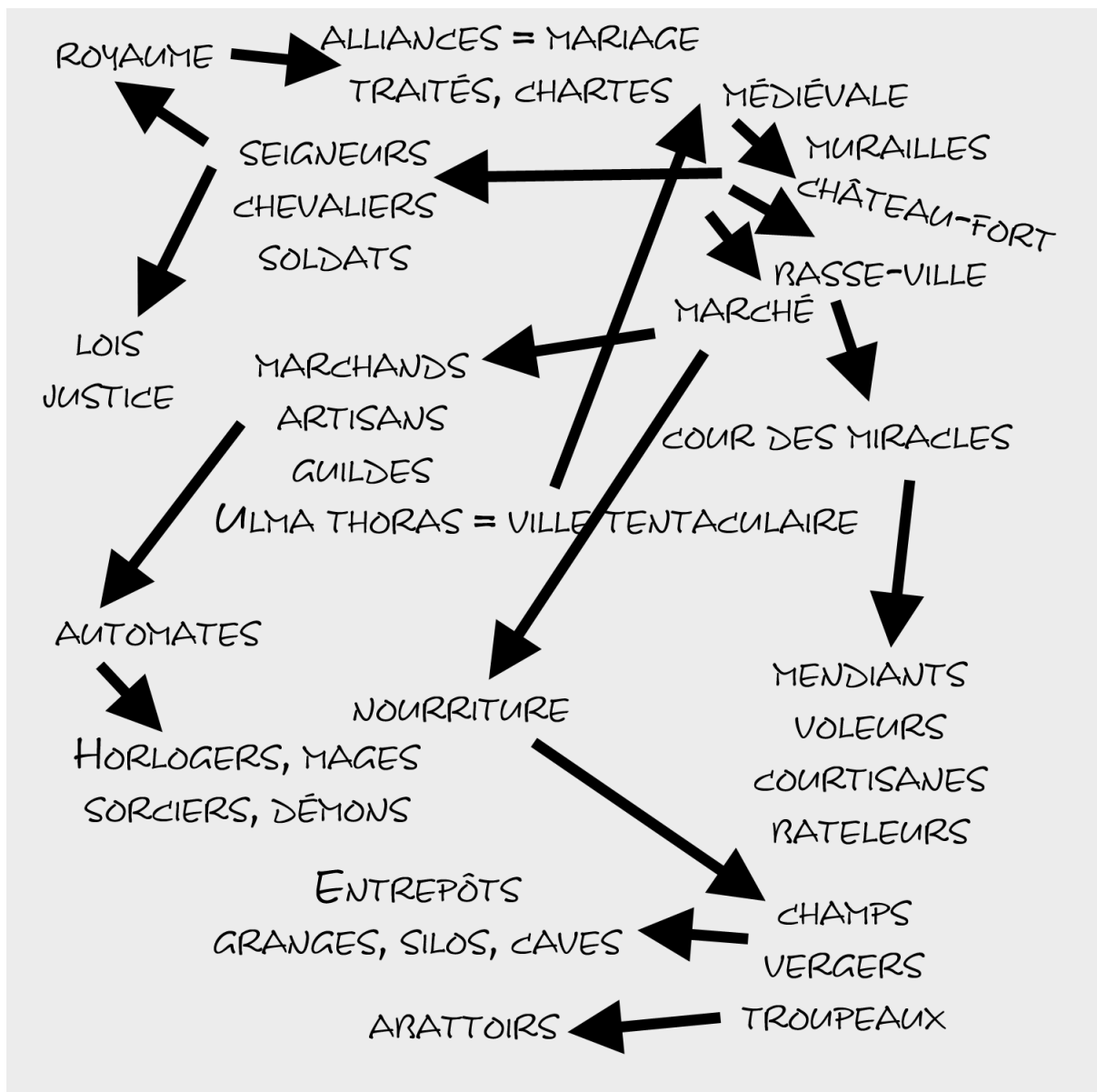
Des humains robots > des humains possédés par des démons, ou enchantés par des sorciers, ou simplement devenus fous ou criminels.

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 féériques, différentes cultures humaines (orientales, nordique...), des labyrinthes souterrains, des forteresses formidables, etc.

Et voici un bout de la carte de l'esprit qui peut en découler. je pars du nom de la ville, Ulma Thoras, que je place au centre de la carte, puis je tire une flèche vers le haut pour préciser ce que je veux dire par « ville médiévale ». Je réinsère les idées du cahier de charge (de la « bible ») dès qu'elles sont à relier aux nouveaux mots qui me viennent, mais je détaille ce que je veux, comme cela me vient, sans urgence, sans forcer :



SAVOIR NOMMER SES OUTILS

La carte de l'esprit peut se traduire en français par « *carte heuristique* » ou « *carte conceptuelle* » ou « *arbre de connaissance* » : autant d'expressions qui vont semer la

confusion et possiblement la peur chez ceux qui, paradoxalement, ont le plus besoin de cet outil. Personnellement, j'ai préféré traduire au plus près le nom anglais de cet outil, « *Mind* » (esprit) et « *To map* » (faire une carte). Résultat, **j'ai une idée claire de ce que je fais, et de ce que je veux obtenir** quand j'utilise cet outil, rien qu'en pensant au nom de cet outil. En effet, les mots difficiles à comprendre, à prononcer, à utiliser dans une phrase peuvent bloquer votre créativité. Vous ne devez rien à ceux qui ont nommé vos outils avant vous, surtout s'ils ont choisi un nom qui vous *emmerde*, passez-moi l'expression.

N'hésitez donc jamais à nommer vous-même vos outils créatifs : ils sont à vous, et si vous ne leur donnez pas un nom clair, vous n'arriverez pas à les utiliser à leur maximum d'efficacité. A travers ce manuel je donne des noms à quantité de **gestes créatifs** : pratiquez vous-même ces gestes créatifs, ressentez par vous-même ce que cela fait de les utiliser, et constatez par vous-même les résultats que vous obtenez. Ensuite, **donnez à ces gestes les noms qui vous arrangent**, qui vous mettent le plus à l'aise, qui vous permettent de travailler le plus efficacement possible. Le temps perdu ne se rattrape jamais, vous n'avez pas un centième de seconde à accorder à des noms inutiles ou tordus.

C. LE CLASSEMENT DES IDÉES

Il faut beaucoup d'idées pour créer un récit. Au minimum une trentaine de mots, chacun voulant dire quelque chose de très précis, de très imagé (« je peux remplacer le mot par un petit dessin »), de très concret (« je peux me rappeler ce que cela fait de toucher, sentir, écouter, goûter; voir l'objet que désigne ce mot »).

LES MOTS NULS

Donc, évitez les mots abstraits, vagues, généraux, qui pourraient vouloir dire n'importe quoi, du genre « j'ai besoin de donner en plus une explication pour pouvoir utiliser ce mot », donc c'est l'explication qui est utile, pas ce mot. Mieux vaut noter dans votre carte de l'esprit des mots complètement au hasard ou faux, barbares ou imaginaires qu'une expression verbeuse mûrement réfléchie dans un français parfait. En effet, les mots-idées qui sont hasardeux, faux ou imaginaires, vous pourrez plus tard les rayer et en tirer de meilleures idées, ou encore les rayer et les déplacer à un meilleur point de votre page. Tandis que les mots qui sont faits pour ne pas être compris ne vous serviront strictement à rien et vous empêcheront d'avancer.

Par exemple : voici une carte de l'esprit qui ne vous servira strictement à rien.

Truc > Machin

Bidule > Chose.

Super > réussi > raté.

Carrément mieux > Spontané.

Phénomène > étrange.

N'importe où > N'importe quand > N'importe qui > Fait n'importe quoi.

Une histoire > que tout le monde aimera.

Parce que c'est comme ça > Et soudain il se passe quelque chose.

Du même auteur

Le Tarot des Explorateurs (jeu de plateau, 1987)
L'Expérience du Docteur Crowley (jeu de rôles, 1988) – publié dans *Dragon Radieux*
Safari au Kenya (jeu de rôles, 1988) – publié dans *Dragon Radieux*
Les cœurs de glace (jeu de rôles, 1989) – publié dans *Dragon Radieux*
Le jeu du vampire (jeu de rôles, 1990) – publié dans *Graal*.
Le mur (jeu de rôles, 1990) – publié dans *Graal*.
One More Kiss, Dear (jeu de rôles, 1990) – publié dans *Graal*.
La dernière vogue de l'île aux vagues (jeu de rôles, 1991) – publié dans le *Triple Cercle* n°7.
Virtuel (nouvelle, 1995) – publié dans *Continuum* n°1
Science-fiction : passé, présent et avenir (essai, 1995)
La diffusion de la Science-fiction en France (débat, 1996)
Objectif Runes (critiques, 1996) – publié dans *Bifrost* numéro 1.
Ecrire de la Science-fiction (manuel, 1998)
L'Art du récit (manuel, 2005)
Ecrire comme Doyle, Gibson, E. A. Poe, Tolkien, K. Dick, Lovecraft... (tutoriels, 2005) – versions abrégées publiées dans *AOC*.
La Chair – publié dans *Casus Belli*, lauréat du concours de scénario du Festival des Jeux de Cannes (jeu de rôles, 2006)
Agence Arcane : le Mauvais Œil (jeu vidéo, 2009)
Haptique, vingt nouvelles de Science-fiction (nouvelles, 2013)
Treize nouvelles d'Halloween (nouvelles, 2013)

A paraître :

Ecrire comme Arthur C. Doyle : Le monde perdu / Les Aventures de Sherlock Holmes : La bande mouchetée (tutoriels, 2005 et 2013).
Ecrire comme William Gibson : Hôtel New-Rose / Philip K. Dick : Blade Runner (tutoriels, 2006 / 2013).
Ecrire comme Edgar Allan Poe : Double Assassinat dans la Rue Morgue / George Langelaan : Robot Pensants (tutoriels, 2013).
Ecrire comme J.R.R Tolkien : La Compagnie de l'Anneau / Bilbo le Hobbit (tutoriels).
Ecrire comme Lois McMaster Bujold : Miles Vorkosigan / E.C. Tubbs : Dumarest 1, les vents de Gath (tutoriels, 2013).
Ecrire comme H.P. Lovecraft : L'Appel de Cthulhu / Ira Levin : Un bébé pour Rosemary (Tutoriels, 2013).
Le Mat, vingt-et-une nouvelles fantastiques et horribles (nouvelles, 2013).
Contes des Noël Futurs (nouvelles, 2013).

Le texte et les images de *l'Art du récit* sont tous droits réservés 2013 par David Sicé.
Couverture et illustrations réalisées par David Sicé sous licence Cinéma 4D, Daz 3D,
Adobe Photoshop.