

PETIT
GUIDE
PRATIQUE
d'écriture

OSTRAMUS

SALUT !

Soyons clair, tout ce que je pourrais dire ici ne sont pas des lois universelles. Je vous invite à considérer ces éléments comme un ensemble de suggestions ou de propositions de méthode que je mets à disposition. **Mon seul souhait est de vous être utile.**

Ce qui suit est une vision comme une autre d'écrire, et **libre à vous de les adopter, les modifier, ou de les rejeter.** D'ailleurs, je vous invite à partager votre expérience, vos trucs ou tout autre remarque.

Sachez seulement qu'il est parfaitement possible d'écrire un bon texte qui va à l'encontre de plusieurs des principes exposés présentement. Aussi, prenez ce qui vous convient dans ce guide et oubliez le reste. **L'important est de se faire plaisir.**

Bonne lecture
&
bonne écriture !

*Cet ouvrage représente du temps et du travail. Vous avez le droit de le transmettre à qui vous le souhaitez à condition de ne pas le modifier, de toujours citer l'auteur **Ostramus** comme l'auteur de ce document, et faire mention de sa provenance, en l'occurrence le site : <http://ostramus.com/>.*

LES RÈGLES D'OR

Lire, beaucoup et de tout

Parmi les outils de l'écrivain, **le vocabulaire est la base de tout**. La lecture régulière est le moyen le plus efficace d'apprendre de nouveaux mots, de nouvelles tournures de phrases, de nouvelles intrigues qui influencent et enrichissent l'esprit, et à terme, l'écriture.

Ecrire, beaucoup et de tout

Il ne s'agit d'écrire pour la longueur, mais de s'exercer. Si une personne sait jongler, c'est parce qu'elle a passé du temps à s'entraîner, avec son lot d'échec et de réussite. Ecrire permet de délier les pensées, de voir comment les mots se combinent, comment les phrases se construisent, voir ce qui cloche dans le style, et aussi ce qui le rend attrayant.

Persévérer, se forcer

Il existe une citation apocryphe : « *La motivation et l'inspiration ont été inventées par les paresseux et les médiocres* ». Entendons par là qu'il ne faut pas attendre qu'un soudain éclair nous illumine, car c'est trop rare. Il faut devenir le maître de cette foudre et se forcer à écrire même qu'on croit n'avoir aucune idée. **La régularité est la meilleure alliée contre la page blanche** car elle installe une mécanique dans l'esprit.

LES RÈGLES D'ARGENT

Respecter l'orthographe

Les règles du français sont complexes, nombreuses, atypiques. Comme un citoyen qui se doit de respecter les lois, un auteur ne peut déroger à l'orthographe. Si c'est la chose la moins attrayante dans l'écriture, c'est heureusement la chose qui se corrige le plus facilement. **La lecture est un excellent outil pour faire rentrer ces règles naturellement** et le plus souvent une simple relecture de son texte permet de prévenir contre les plus grosses coquilles.

Respecter la grammaire et la syntaxe

Là encore, ce sont des règles. L'avantage, c'est que lorsque la grammaire ne va pas, ça se voit tout de suite : une lecture orale permet souvent de voir que la phrase peut être mieux construite. **Le meilleur conseil étant de faire simple, mais pas simpliste.** Pour ce faire, il existe trois petites astuces : limiter les participe présent, les pronoms relatifs et la longueur des phrases.

Respecter la ponctuation et la typographie

L'usage des points et des virgules paraît simple. Ça l'est. Toutefois, une virgule, une majuscule, ou des points de suspension ne se placent pas n'importe comment. L'exercice le plus délicat reste le dialogue et la gestion de guillemets. Il est préférable de ne pas les employer, et de se contenter des tirets marquant les répliques.

LES RÈGLES DE BRONZE

Eviter les verbes ternes

Ils sont au nombre de trois, formant un triangle maudit : **être, avoir, faire**. Bien qu'il y a des cas où leur usage est incontournable (le plus-que-parfait par exemple), les proscrire au maximum d'un texte en usant de synonyme permet de varier très efficacement le lexique des verbes.

Eviter les répétitions, redondance, l'allitération et assonance

Les mots qui reviennent trop souvent, ça se remarque tout de suite. **Un seul remède : du vocabulaire !** La langue française est riche, il existe forcément un synonyme quelque part qui rendra le style plus travaillé.

Eviter la voix passive

La voix est la forme que prend le verbe pour signifier soit que le sujet fait (voix active), soit qu'il subit l'action (voix passive). Il est ainsi préférable d'écrire « *Anne aime Pierre* » au lieu de « *Pierre est aimé par Anne* ».

QUELQUES ASTUCES

Bien commencer une phrase

Il est préférable de ne pas commencer une phrase par des pronoms indéfinis, en particulier « **on** », et une conjonction de coordination. De plus, un texte gagne en clarté et compréhension avec une utilisation judicieuse de connecteurs logiques pour structurer le récit et organiser les idées.

Soigner le sens

Il est souhaitable d'employer le moins souvent possible adverbess et de privilégier les adjectifs. Les adverbes servent davantage pour le mouvement et à accompagner l'action. Quant à eux, les adjectifs sont plus utiles pour conférer une qualité à un élément du récit et imaginer le propos.

Travailler le rythme

Il est recommandable d'user avec parcimonie de la virgule afin de rythmer le texte correctement. Les scènes d'action sont plus réussies avec des mots avec un faible nombre de syllabes et des phrases courtes avec peu d'adverbes. Les descriptions, au contraire, peuvent s'autoriser des phrases plus longues, plus élaborées, de sorte à marquer un temps dans le récit et mieux installer une ambiance.

LES BASES DU RÉCIT

Le personnage

- La caractérisation d'un personnage
- La création du protagoniste
- L'élaboration de l'antagoniste
- La définition de l'objectif
- La différence entre l'objectif et la motivation

Le conflit

- Le conflit est au centre de l'histoire
- Le duo protagoniste-obstacle
- Une histoire est le déroulement d'un conflit
- L'explosion du conflit L'action
- L'action au cœur du récit

Comment écrire une scène

- Qu'est-ce qu'une scène ?
- Méthodologie pour l'écriture d'une scène

La description

- Mêler description et action

L'émotion

- Les 4 émotions de base
- La différence entre émotion et sentiment
- Provoquer une émotion chez le personnage

QU'EST-CE QU'UNE HISTOIRE ?

Une histoire c'est :

Quelque chose qui arrive à quelqu'un,
qui veut **quelque chose**, et qui est
SOUS- ÉQUIPÉ pour l'obtenir.

En termes plus techniques c'est :

Une série de *péripéties* vécues par
un personnage qui poursuit **un**
objectif et lutte contre une
OPPOSITION FORTE (le conflit).

LE PERSONNAGE

Le personnage est le point central de la fiction. Sans personnage, pas d'histoire. L'intrigue va découler directement des actions du protagoniste et l'intérêt du lecteur va découler de la qualité des personnages et de la capacité à les rendre vivants. L'action de définir un personnage s'appelle «la caractérisation».

Le personnage se caractérise par un petit nombre de traits qui doivent le rendre cohérent et réaliste. Il faut définir les personnages selon ce qui est nécessaire à l'histoire et selon ce qui nous est nécessaire pour «sentir» le personnage, pour le cerner, le comprendre, et avoir la capacité de se projeter dans sa peau. Il y a néanmoins quelques traits qui sont communs à tous les personnages et qui servent à initier le travail de caractérisation.

1. Caractérisation archétypale (*données primaires visibles*)

- état civil
- le statut social apparent
- les gens qui l'entourent
- son univers
- sa faille
- la faille, perçue moins immédiatement.
- une partie de son passé
- le physique (les particularités en priorité)
- le ressort émotionnel principal
- trait de caractère dominant

Identifier un et un seul trait de caractère qui caractérisera le protagoniste afin de le marquer et de le définir en surface afin que le lecteur le retienne facilement est utile pour être personnage. Ainsi, ne pas hésiter à faire caricature, poussé à l'extrême pour être immédiatement perçue par le lecteur.

2. Caractérisation par le système de valeur et ses représentations

(données secondaires enfouies)

- influence directe du personnage
- son environnement social
- famille
- milieu social
- éducation
- expériences personnelles
- profession
- tissu social (ville, pays)
- religion et croyance
- amis
- communautés (personnages secondaires et comment ils influent sur le protagoniste)
- sa plus grande peur
- son plus grand rêve
- ses faiblesses et ses forces
- comment il gère l'imprévu et les pressions
- ses valeurs morales
- ce qu'il veut plus que tout au monde (et pourquoi)
- la première impression qu'il dégage
- occupation personnelle (travail, hobby, loisir)

3. La caractérisation par l'action

(données révélées par le récit)

Il faut montrer tout ça en le faisant agir, pas seulement dans leur manière d'agir seul, mais aussi avec d'autres personnages qui incarnent d'autres valeurs. La confrontation crée un contraste qui met en valeur la caractérisation du personnage.

Faire agir le personnage de manière à incarner toute la caractérisation en amont, et la renforcer en contrastant avec l'action d'autres personnages. Le lecteur doit percevoir pour comprendre intuitivement plutôt que d'avoir un narrateur qui livre tous les détails, et ça permet au personnage de vivre et de créer un attachement, un lieu entre le lecteur et le personnage. Si ça passe par le narrateur, ça passe par le filtre de l'analyse, de l'intellect, ce qui fait sortir le narrateur de l'émotion. En étant témoin des trucs, le lecteur est plus investi dans le récit.

Ce qu'il possède, ce qu'il fait, ce qu'il dit reflète la caractérisation du personnage (qui peut avoir un objet fétiche qui résume tout de lui pour l'auteur, qu'on peut essayer de voir dans le récit, et un objet que lui-même se fait de lui-même, ce qui est souvent révélateur de la faille).

5. La caractérisation affective

Les ressorts émotionnels : la manière dont le protagoniste réagit face selon les situations qui font intervenir les sentiments tels que la tristesse ou la colère, s'il est expansif ou plutôt renfermé. Noter en quelques mots ce qui provoque des émotions chez lui.

La faille : Que manque-t-il à votre personnage pour qu'il soit épanoui ? Que lui faut-il ? De quoi a-t-il besoin ? Un trait de caractère particulier l'empêche-t-il d'être complètement lui-même ? Est-il trop colérique, maladivement jaloux, trop gentil, ou bien manque-t-il de confiance en lui.

Si votre personnage se retrouvait seul face à son objectif, sans rien pour l'empêcher de l'obtenir, sa faille est ce qui se mettrait en travers de sa route. La faille est la racine du conflit interne de votre personnage.

6. La caractérisation historique (optionnel)

Définir son passé. S'il y a, dans son histoire personnelle, un événement déterminant pour comprendre qui il est au moment du récit. Si le passé du protagoniste n'intervient pas, si le personnage ne traîne pas derrière lui un fantôme qui viendrait lui mettre des bâtons dans les roues, ce n'est pas la peine de perdre votre temps.

Le fantôme n'est pas forcément quelque chose de gros, vous n'avez pas besoin d'un ancien traumatisme. Un ex un peu encombrant, un licenciement qui s'est mal passé, une simple indiscretion peuvent avoir des conséquences désastreuses plusieurs années plus tard.

PROTAGONISTE & ANTAGONISTE

Le protagoniste est le personnage principal, celui dont vous racontez l'histoire.

Tout personnage d'une histoire possède un objectif. Le protagoniste est celui qui a l'objectif le plus puissant en ce sens qu'il est prêt à tout pour l'obtenir.

Le protagoniste est aussi le personnage qui agit le plus pour atteindre son objectif, **il est toujours proactif et jamais passif**. Si, dans votre histoire, votre protagoniste attend que les choses se passent, s'il est sans cesse en train de réagir plutôt que d'agir, alors votre histoire a un problème parce que pour qu'un lecteur s'intéresse à votre héros, il faut que celui-ci fasse quelque chose, qu'il prenne son destin en main. Si le protagoniste subit l'histoire c'est qu'il n'y est pas investi et le lecteur ne peut pas l'être non plus.

Si vous avez du mal à choisir votre protagoniste parmi tous les personnages de votre histoire, choisissez celui qui a le moins de chances d'atteindre son objectif : c'est lui qui va vivre le plus de conflit et qui va le plus en **baver pour arriver au but qu'il s'est donné**. C'est donc pour lui que le lecteur aura le plus de chances de se prendre d'affection et qu'il aura le plus de chances d'encourager.

En résumé, le protagoniste :

- **est le personnage dont on raconte l'histoire**
- **a un objectif lié à un enjeu fort**
- **est sous-équipé pour atteindre son objectif**
(il est donné perdant)
- **est proactif** (il agit pour atteindre son objectif)
- **est le personnage qui vit le plus de conflit**
(«chargez la mule»)

L'ANTAGONISTE

L'antagoniste est le personnage qui s'oppose au protagoniste

Ce n'est pas le « méchant » de l'histoire, c'est simplement un personnage qui a un objectif contradictoire avec celui du protagoniste. C'est aussi le favori dans la course à l'objectif. L'antagoniste peut vouloir la même chose que le protagoniste, mais un seul des deux peut l'obtenir ou il peut vouloir la chose opposée (et si l'un des deux réussit, l'autre échoue automatiquement).

L'antagoniste ne s'intéresse vraiment au protagoniste que dans la seconde partie de l'histoire mais il doit être présenté au lecteur dès le début (sans nécessairement révéler dès le début son caractère antagoniste).

En résumé, l'antagoniste :

- **est le personnage qui s'oppose directement à la réussite du protagoniste**
- **a un objectif lié à un enjeu fort et en contradiction directe avec celui du protagoniste**
- **a toutes les cartes en main pour atteindre son objectif** (*c'est le favori*)
- **est proactif**
- **met des bâtons dans les roues du protagoniste dans la deuxième moitié de l'histoire**
- **n'est pas méchant**

L'OBJECTIF

Tous les personnages d'une histoire ont un objectif, cet objectif peut être un objectif global, qui court sur toute l'histoire comme le sont celui du protagoniste et celui de l'antagoniste ou un objectif local, qui détermine leurs actions dans une scène donnée. (Nous verrons ces notions d'objectif local et global en détail plus tard dans l'année).

L'objectif est le moteur de l'action de vos personnages. S'ils n'ont pas de but vos personnages vont se contenter d'errer, de tourner en rond. Vous ne raconterez qu'une anecdote. L'objectif donne une dynamique à votre histoire, il lui permet d'entrer en mouvement et vous permet de construire de la cohérence.

L'objectif pose la question dramatique, qui est toujours :

Le protagoniste va-t-il ou non atteindre son objectif ?

C'est pour trouver la réponse à cette question que le lecteur lit votre histoire et votre travail consiste à maintenir le doute jusqu'au bout de l'histoire.

Parce que votre lecteur n'est là que pour obtenir cette réponse, elle doit être sans équivoque. Pour cela, **l'objectif doit être une chose matérielle et finie** dont tout le monde puisse savoir si elle a été obtenue ou non.

Une médaille, un baiser, un mariage, une nouvelle voiture, un déménagement, quitter un endroit, se débarrasser de quelqu'un, détruire un objet, obtenir un objet, sont autant d'exemple de choses matérielles et finies.

Le succès, la victoire, le bonheur, le respect, la paix, sont des idées, des abstractions qui sont laissées à l'interprétation du lecteur. On ne peut pas matérialiser ces idées si bien qu'il est

impossible de montrer au lecteur à coup sûr si elles ont été atteintes ou non.

Cela ne veut pas dire que vous ne deviez pas réfléchir à ces idées ou que vous deviez les abandonner quand elles se présentent. Après tout, si votre personnage a un objectif, **c'est pour une raison particulière**. L'idée abstraite que vous avez évoquée est bien souvent la motivation de votre personnage, la raison pour laquelle il veut la chose matérielle qui constitue son objectif.

Si votre personnage se donne un objectif, c'est pour répondre à un besoin inconscient, qui rejoint la faille que vous avez définie pour lui. C'est ce manque, ce mal-être (qui peut-être superficiel), qui pousse le personnage à agir. Il croit que l'objet qu'il convoite va lui permettre de combler sa faille mais c'est le chemin qu'il va parcourir pour l'obtenir qui va le faire avancer à l'étape suivante de sa vie.

LE CONFLIT

En fiction, le conflit est : une opposition franche qui empêche un personnage d'atteindre son objectif. **Le conflit est la notion la plus importante à maîtriser en écriture.**

Le conflit est au centre de l'histoire

Le conflit est au centre de l'histoire parce que c'est grâce à lui que l'on maintient l'incertitude dans l'esprit du lecteur. C'est cette incertitude quant à l'issue du récit qui fait que le lecteur va continuer à lire l'histoire ou va l'abandonner.

Le duo protagoniste-obstacle

Le conflit est partout dans l'histoire mais le principal conflit à développer est celui qui naît de l'opposition entre le protagoniste et son objectif.

Comme nous l'avons vu, le protagoniste est sous-équipé pour atteindre son objectif. C'est de là que va naître une bonne partie du conflit de l'histoire.

Pour garder cette notion en tête, vous allez développer ce que l'on appelle la prémisse de l'histoire. Elle a toujours la forme suivante:

Un protagoniste sous-équipé veut un objectif qu'il n'a aucune chance d'atteindre

Dans votre prémisse, vous n'aurez qu'à remplacer «protagoniste sous-équipé» par deux mots qui résumeront d'une part la caractérisation de votre protagoniste et d'autre part l'écart qui existe entre lui et son objectif. Vous remplacerez «objectif qu'il n'a aucune chance d'atteindre» par une formule qui permettra de se représenter l'objectif concret que poursuit le protagoniste.

niste et ce qui, dans la nature de cet objectif, entre en opposition directe avec la caractérisation du personnage. A la lecture de cette phrase, on doit pouvoir sentir le potentiel conflictuel de votre situation de départ.

La prémisse est un bon moyen de tester une histoire avant de l'avoir écrite. Vous apprendrez à percevoir si le conflit contenu dans votre situation de départ est suffisant pour animer toute une histoire (et vous saurez s'il y a matière à nouvelle, roman ou saga...).

La seule confrontation du protagoniste et de l'objectif doit contenir un potentiel conflictuel propre à nourrir un récit mais vous y ajouterez ensuite l'antagoniste, qui nourrira l'opposition de la seconde partie de l'histoire.

Une histoire est le déroulement d'un conflit

La structure de votre histoire sera simplement le déroulement logique de votre conflit de départ:

Le protagoniste posera une première action pour le rapprocher de son objectif mais comme il est sous-équipé, il se heurtera à un premier obstacle qu'il devra franchir... pour faire face à un nouvel obstacle, puis un autre, et un autre et encore un autre. C'est le déroulement du conflit.

Chaque obstacle devra être directement lié à la nature du protagoniste et à celle de l'objectif.

L'explosion du conflit

La succession de ces différents obstacles et leur dépassement par le protagoniste amènera celui-ci à une confrontation directe avec la source du conflit: son antagoniste. C'est là que la

tension que vous aurez construite au fil des péripéties arrivera à son comble, là que tout explosera. Les personnages donneront tout dans un combat à mort (littéral ou métaphorique) qui permettra à l'un des deux (de préférence le protagoniste) d'atteindre son objectif.

C'est pour cette scène que le lecteur a commencé l'histoire, c'est pour en arriver là qu'il a suivi toutes les péripéties. Tout ce que vous construisez avant cette scène n'a qu'un but : augmenter l'intensité de cette scène, augmenter l'implication du lecteur dans l'histoire et son envie de voir gagner le protagoniste. C'est pour ça que vous devrez en faire baver au protagoniste pendant toute l'histoire, plus il «reviendra de loin», plus l'émotion que ressentira le lecteur dans cette scène finale sera intense.

C'est la raison pour laquelle :

Quand votre héros est à terre, frappez le!

Si vous devez vous entraîner à quelque chose, c'est à cela, à imaginer une situation de départ paradoxale et conflictuelle et à mettre en scène sa résolution dans une explosion réussie.

L'ACTION

Dans une histoire, les personnages ne font qu'une chose : ils agissent. S'ils arrêtent d'agir, s'ils sont passifs, s'ils sont dans l'attente, c'est que l'histoire est au point mort et l'ennui guète. L'action permet au personnage de se dépasser, de grandir, de se transformer, et permet au lecteur de savoir qui sont véritablement les personnages.

Les actes ont plus de poids que les mots.

Pour que les lecteurs soient touchés par le récit, ils doivent y être impliqués. Ils doivent donc être témoins des situations dans lesquelles se trouvent les personnages, ils doivent voir leurs actions et leurs réactions de leurs propres yeux. C'est pour ça qu'il faut montrer et pas raconter. Montrer c'est donner la chance au lecteur de vivre les événements en même temps que les personnages. Raconter, c'est le mettre à distance, lui donner toutes les informations sans lui permettre de participer à l'histoire.

À éviter :

- **nommer les émotions et les sentiments**
- **entrer dans la tête des personnages**
(*pas de monologue intérieur*)
- **énoncer les doutes des personnages**
- **interpréter les situations à la place du lecteur**

LA SCÈNE

La scène est la plus petite unité narrative possible. Elle commence le plus tard possible et se termine le plus tôt possible, autrement dit, elle colle au maximum au conflit qu'elle déroule. Quand la scène commence, l'action est déjà engagée. Dès que l'action est conclue, la scène s'achève et le conflit en cours doit être résolu. Il faut sortir différemment de la manière dont on y est entré. Le passage d'une scène à la suivante s'opère par un changement de lieu ou par une ellipse temporelle. La séquence est constituée de plusieurs scènes qui sont liées par une unité thématique ou une unité de dynamique d'action. L'acte est composé de plusieurs séquences. L'histoire est composée de plusieurs actes. Lors de l'écriture d'une scène, il faut se demander :

- **Ce qu'elle doit apporter au récit**
- **L'émotion qu'elle doit véhiculer**
- **L'action à travers laquelle cette émotion va être véhiculer**
- **Les personnages engagés dans cette action**
- **Le conflit entre eux**
- **Comment ce conflit doit se résoudre**
- **Le lieu où la scène doit se dérouler pour renforcer l'information, l'émotion et le conflit**

1. Une scène se définit les éléments constitutifs suivants :

- **une unité de lieu et de temps**
- **un protagoniste avec un objectif**
- **un conflit** (*manifestation par des obstacles et/ou des antagonismes : deux volontés opposées*)
- **une évolution dans la tonalité émotionnelle narrative une émotion** (*elle part d'un registre et finit dans un autre ; en général +/- ou -/+*)
- **une utilité scénaristique** (*faire avancer le récit en priorité en faisant évoluer une situation*)

2. Il y a une histoire miniature dans chaque scène

- **exposition** (*elle se finit avec l'élément déclencheur et doit présenter un maximum d'éléments dont la caractérisation du personnage et son équilibre. Bien poser les motivations. Elle donne la tonalité de toute l'histoire ; l'émotion qui domine l'histoire. Créer un enjeu, avec la rupture de l'équilibre qui amorce le développement*)

- **développement**

- **résolution** (*le hasard ne peut pas être la condition de résolution du conflit*)

Ne pas oublier que les personnages vivent en dehors du récit, lequel agit comme un projecteur sur certains moments les plus significatifs en termes d'avancé de l'intrigue et/ou de l'action. Puis, il faut faire dévier l'action en cours vers l'action qui intéresse, et qui développe le conflit de la scène. Les conséquences du conflit sont mises en scènes par la suite.

Bien comprendre les dynamiques de la scène et comment les personnages réagissent selon leurs systèmes de valeur jusqu'à que le conflit se termine. Une fois que l'action est résolue, la scène s'arrête rapidement, et on passe à la scène suivante le plus rapidement possible. Le conflit est le moyen de révéler une information.

LA DESCRIPTION

Une bonne description s'opère dans l'action ; la description est indissociable de l'action dans la rédaction de l'histoire. Ainsi, lors de l'écriture des scènes, il ne faut pas commencer par un bloc de description du décor, ou des personnages, pour continuer par montrer ce qu'ils font. Au contraire, il faut commencer par l'action et distiller les éléments dont le lecteur a besoin pour bien se représenter le décor, les personnages, et les informations nécessaires à sa compréhension de l'histoire.

Voici un extrait du livre de Stephen King, *Ecriture*, qui explique pas mal de choses concernant les descriptions :

« Les descriptions sont ce qui font du lecteur un participant sensoriel à l'histoire. Bien décrire est un savoir-faire qui s'apprend et ceci est l'une des premières raisons pour lesquelles on peut réussir sans avoir beaucoup lu et écrit. Ce n'est d'ailleurs pas seulement une question de « savoir-faire », mais aussi de « savoir comment ne pas trop en faire ». Lire apprend comment ne pas trop en faire, écrire, comment faire. On ne peut apprendre que par la pratique.

Pour décrire, il faut commencer par visualiser ce que vous voudriez que le lecteur se représente. Cela se termine par des mots, sur le papier, censés restituer ce que vous voyez en esprit. Exercice loin d'être facile. Comme nous l'avons déjà tous entendu dire un jour ou l'autre : « C'était tellement génial (ou horrible/fabuleux/comique ; etc.) que je ne sais pas comment le décrire ». Si vous voulez réussir comme écrivain, vous devez précisément être capable de décrire cela et d'une manière telle que votre lecteur vibrera tant il s'y reconnaîtra. Si vous êtes capable d'y parvenir, vous serez payé de vos peines et vous l'aurez mérité. Si vous n'y parvenez pas, vous recevrez de nombreuses lettres de refus et pourrez alors peut-être envisager une carrière dans le

monde fascinant du télé-marketing.

Une description trop succincte laissera le lecteur désorienté et myope. Une description surabondante le noiera de détails et d'images. Le truc, c'est de trouver le juste milieu. Il est aussi important de déterminer ce qu'il faut décrire que ce qu'il vaut mieux laisser dans l'ombre, pour ne jamais perdre de vue que votre boulot est de raconter une histoire. [...]

Une description commence dans l'imagination de l'écrivain et doit s'achever dans celle du lecteur. Quand il s'agit de mettre cette technique en pratique, l'écrivain a beaucoup plus de chance que le réalisateur de cinéma, qui, dans la plupart des cas, est condamné à trop en montrer...

J'estime que le contexte et la texture sont bien plus importants, pour ce qui est de donner au lecteur le sentiment d'être dans l'histoire, que n'importe quelle description physique des acteurs. Je ne crois pas non plus que la description physique soit un raccourci pour rendre compte de la personnalité des personnages. Alors épargnez-moi, s'il vous plait, « les yeux bleus pétillant d'intelligence » de votre héros, ou son « menton carré et volontaire » ; de même, « les sourcils arrogants » de l'héroïne. Techniquement mauvaise, cette façon de faire trahit la flemme d'écrire — elle est l'équivalent de ces casse-pieds d'adverbes. »

Ainsi, pour les personnages, la meilleure manière de décrire leurs émotions lorsque le narrateur est omniscient avec une focalisation partielle, c'est de décrire ce qui est visible. Évitez à tout prix les « *Elle semblait inquiète* » ou « *La colère s'empara de lui* », c'est céder à la facilité et ça n'apporte rien. Il est bien meilleur d'approfondir les détails, par exemple pour une femme

inquiète, on la verra se tordre les doigts, être inattentive, regarder sa montre, être énervée par un petit bruit, se mordre les lèvres ou avoir le regard dans le vide. Il faut passer par les manifestations physiques des émotions qui rendent bien plus crédibles le récit.

Ainsi, au lieu de dire que « *la suspicion se lisait sur leur visage* », il est préférable de mettre qu'ils échangèrent un regard avant de faire une moue. Cela dit, quelques astuces hybrides sont bien, comme le remplacement des verbes d'état (sembler, paraître etc ...) par autre chose. Par exemple, « *une expression mêlée de tristesse et de colère déformait son visage* » ou « *la mine triomphante, il s'assit dans son fauteuil* ». Quelle différence ? Tout simplement que cela retire l'aspect hypothétique que donne les verbes d'état. Les descriptions passent ainsi davantage comme des faits établis et parfaitement lisibles. Car si une personne a l'air ou semble fatigué, qui nous dit qu'en réalité elle est en forme ? L'habit ne fait pas le moine.

Ensuite, toujours dans la lignée de la proscription des clichés, il ne faut pas lier l'apparence et le caractère. S'il y a un psychopathe, ne pas lui faire des « *regards meurtriers* », ou une « *mâchoire acérée* ». C'est proprement ridicule. Les personnages doivent plus se démarquer par leurs actions que leur apparence, d'ailleurs cela permet davantage de surprendre le lecteur. Le maître du monde n'est donc pas forcément un type de deux mètres de haut taillé comme une armoire et la secrétaire n'est pas une blonde écervelée à forte poitrine. L'inverse donne des histoires follement plus intéressantes...

Il en va de même avec les habits. Un tueur ne se promène pas tout le temps en noir, ou alors il faut expliquer une raison précise à cela comme un goût immodéré pour cette couleur ou parce que le personnage veut justement se faire passer pour un type pas net alors qu'en réalité il travaille bénévolement dans un orphelinat.

Idem pour les constructions. La maison du méchant n'est pas nécessairement une bicoque en bois avec de la végétation. Elle peut l'être cela dit, mais il faut le justifier en disant par exemple que l'habitant est handicapé et ne peut donc pas jardiner, et pourquoi pas creuser en disant qu'à cause de cet handicap il est devenu misanthrope et s'est replié sur lui-même. Ainsi, un élément d'apparence externe peut revenir compléter, enrichir une personnalité, l'expliquer, mais certainement pas la résumer ou l'illustrer.

Enfin, il faut éviter de faire tirer de grandes hypothèses sur ce qui est visible. « *Un nez crochu qui laissait penser à un caractère obtu* » Maladroit. Ou alors il faut être plus subtil : « *Jean était un homme voûté à la calvitie précoce. Pierre se dit que s'était peut-être dû à ces nuits entières à réfléchir, en se grattant la tête* ». C'est un élément physique qui correspond au caractère, mais il y a une explication car Jean travaille. Or, si rien ne vient étayer cette supposition et que Pierre le pense comme ça, sans rien pour appuyer sa réflexion c'est à proscrire. Ainsi, des yeux bleus grands ouverts ne sont pas les signes d'une grande intelligence, servez-vous en plutôt pour marquer la surprise.

Stephen King poursuit :

« À mes yeux, une bonne description consiste en général à donner quelques détails bien choisis qui se chargeront de tout. Dans la plupart des cas, ce seront les premiers qui vous viendront à l'esprit. Dans un premier temps, ils iront très bien. Si vous décidez plus tard d'en changer, d'en ajouter ou de les enlever, livre à vous : c'est à ça que servent les relectures. Je crois cependant que, dans la plupart des cas, les premiers détails qui vous sont venus à l'esprit seront les plus authentiques et les meilleurs. Vous ne devez jamais oublier (et vos lectures

vous le prouveront tous les jours, si vous doutez encore) qu'il est tout aussi facile de sur-décrire que de sous-décrire. Sinon plus facile. [...]

Dans beaucoup de cas, lorsqu'un lecteur abandonne un livre qu'il trouve « ennuyeux », cet ennui vient de ce que l'écrivain se trouve tellement séduit lui-même par ses capacités descriptives qu'il en perd de vue sa priorité, laquelle est que son histoire doit toujours avancer. [...]

Quand comparaisons ou métaphores ne fonctionnent pas, les résultats sont parfois comiques, voire même gênants. J'ai lu récemment cette phrase dans un roman qui va bientôt sortir et dont je préfère ne pas citer l'auteur : « Il resta assis sans bouger à côté du cadavre, attendant le médecin légiste avec autant de patience que s'il attendait un sandwich à la dinde ». Honnêtement, je n'ai pas vu le rapport, s'il y en a un. J'ai donc refermé le bouquin sans aller plus loin. [...]

La comparaison zen n'est que l'un des pièges potentiels du langage au figuré. Le plus courant (le manque de couleur littéraire est d'ailleurs à peu près toujours à l'origine de ce qui nous y fait chuter) est l'utilisation de comparaisons, métaphores et images qui sont devenues des clichés. Il « courait comme un fou », elle était « jolie comme un cœur », il s'est « battu comme un lion... »... ne me faites pas perdre mon temps (et ne perdez pas le vôtre) avec des poncifs aussi éculés. Vous risquez de passer pour paresseux ou ignorant. Aucune de ces descriptions n'améliorera votre réputation d'écrivain.

Mes comparaisons préférées, au fait, proviennent des romans policiers des années quarante et cinquante et des descendants littéraires des écrivains d'histoires à quatre sous. Parmi celles-ci, il y a : « Il faisait plus noir que dans un chargement complet de trous du cul » et : « Il alluma une cigarette (qui) avait le goût d'un mouchoir de plombier ».

Le secret de la bonne comparaison commence avec une vue claire des choses et finit par un texte clair qui utilise des images nouvelles et un vocabulaire simple. »

L'ÉMOTION

La raison pour laquelle nous lisons, écoutons, regardons des histoires, c'est pour vivre des émotions. (Note: les 4 émotions de base sont la peur, la colère, la joie et la tristesse). Vous devez donc apprendre à fabriquer ces émotions pour vos personnages et vos lecteurs.

Pour faire vivre une émotion à un lecteur, vous devez l'impliquer dans votre histoire afin qu'il soit collé au personnage quand celui-ci vivra des émotions au point qu'il oubliera le personnage, il oubliera le monde réel, il oubliera tout sauf l'émotion qu'il sera en train de vivre.

Il ne s'agit pas d'identification, mais d'empathie. Plus le lecteur sera familiarisé avec votre protagoniste, plus il le verra lutter pour réaliser son objectif, plus son empathie sera grande.

Votre seul et unique but quand vous racontez une histoire, c'est de lessiver le lecteur afin de le laisser sans aucune défense au moment de la scène d'explosion du conflit parce que c'est ainsi que vous pourrez le plus efficacement faire éclater en lui l'émotion la plus forte possible. C'est pour cette émotion et seulement pour cette émotion que vous écrivez l'histoire. Tout ce que vous faites avant d'en arriver là ne sert d'un seul objectif : cette émotion finale.

Vous voulez préparer votre lecteur, le cajoler, endormir sa vigilance, le captiver au point qu'il ne comprenne pas ce qu'il lui arrive à la fin de l'histoire. Vous voulez qu'il reste figé, le livre entre les mains, silencieux, dévasté, aussi longtemps que possible après qu'il aura lu le mot «FIN». Vous échouez si le lecteur lit le mot «FIN», hausse les sourcils, esquisse une petite moue, et referme le livre aussitôt.

Vous échouez s'il repose le livre et continue sa journée comme si de rien n'était.

Vous avez gagné s'il referme le livre lentement, s'il n'arrive pas à l'oublier une fois qu'il l'a reposé, si sa vie n'est plus la même une fois qu'il l'a reposé.

Ce sentiment, c'est votre idéal, c'est votre Graal, c'est la vision que vous devez sans cesse avoir en tête quand vous écrivez: «mon lecteur va-t-il être transformé par cette histoire ?»

Parfois vous saurez que non et ce n'est pas si grave. Vous avez le droit d'écrire des livres pour le simple plaisir de divertir votre lecteur, mais ultimement, vous devez quand même toujours avoir en tête cette question-là et être honnête avec la réponse.

Bien. Maintenant, comment crée-t-on une émotion ?

Par la surprise.

L'émotion naît dans l'instant, elle est contemporaine de la situation qui la provoque et s'évapore assez rapidement après le stimulus qui l'a provoquée. C'est ce qui la différencie du sentiment, qui est construit, intellectualisé (même inconsciemment), créé à partir d'une exposition répétée à une ou plusieurs émotions dans un même contexte.

L'amour naît de l'exposition répétée à un sentiment de joie intense quand vous êtes en présence de la personne aimée. La jalousie naît de l'exposition répétée à un sentiment de peur quand vous êtes en présence de la personne jalouée.

L'émotion naît de l'exposition à un certain stimulus. La nature de ce stimulus est déterminée par votre personnage. Observez autour de vous, observez-vous vous-même quand vous ressentez une émotion. Essayez d'identifier ce qui l'a provoquée. Essayez de comprendre le processus.

En attendant de développer cette compréhension intuitive (l'intuition étant la somme de l'expérience), vous pouvez procéder de la manière suivante:

- 1) déterminez l'émotion que vous voulez faire ressentir à votre personnage** (*ou votre lecteur, mais dans un premier temps, concentrez-vous sur le personnage*)
- 2) définissez l'état opposé à cette émotion**
- 3) trouvez une situation pour illustrer l'état #2**
- 4) trouvez l'événement ou la situation susceptible de provoquer un basculement de l'état #2 à l'état #1. Vous pouvez aussi avoir une idée de cet événement dès l'étape #1.**
- 5) trouvez la manière d'amener cet événement dans la situation de départ** (*celle de l'étape 3*)
- 6) écrivez**

Prenez le temps de bien installer la première émotion, c'est elle qui fera entrer votre lecteur dans la scène, qui lui permettra de prendre ses marques, d'être à l'aise. Quand il le sera et qu'il pensera avoir compris où vous l'emmeniez, provoquez une rupture de rythme et choquez-le en introduisant l'événement de l'étape 4. Votre personnage entrera alors dans la seconde émotion. Plus le contraste entre les deux états de votre personnage sera fort, plus votre effet sera réussi, plus votre lecteur sera désarçonné.

Vous n'êtes pas obligé de faire ça dans chaque scène mais essayez de créer un mouvement de ce type, même s'il est léger, dans chaque scène. Passez d'un état positif à un état négatif, ou l'inverse, à chaque fois que vous montrez des personnages en train d'agir. Vous attaquerez petit à petit la résistance émotionnelle de votre lecteur et le préparez pour le gros coup de bâton de la scène finale.

LA PROGRESSION DU RÉCIT

L'équilibre du personnage précède le récit, c'est extra diégétique. Un grain de sable qui va conduire à l'élément déclencheur.

Les motivations viennent d'une souffrance et d'une frustration qui va lui donner un objectif pour en sortir. Incident déclencheur sans conséquence désastreuse, qui fait vaciller l'équilibre sans le perturber, est avant l'élément déclencheur. Où, quand, qui ? Un nageur voit un aileron c'est l'incident déclencheur, quand il tombe à l'eau c'est l'élément déclencheur.

L'élément perturbateur (le grain de sable qui entre dans la machinerie mais qui ne bloque pas totalement les rouages) vient tôt dans l'histoire (le ciel se couvre) avant l'incident déclencheur (c'est quelque chose de soudain qui casse l'équilibre du protagoniste) - (la foudre qui tombe).

Comment le protagoniste peut aider le personnage secondaire ? Du fait de ces liens le personnage secondaire va demander de l'aide au protagoniste, ce qui va l'entraver dans ses propres objectifs en le faisant dévier de sa quête. Comment les intrigues s'entrecroisent et comment cela crée des rebondissements.

Dans la situation initiale il faut faire apparaître qui sont les personnages principaux, il faudrait présenter l'antagoniste sans révéler que c'est l'antagoniste. Il faut caractériser les personnages, il faut qu'ils révèlent qui ils sont dans les scènes de présentation. Glisser des indices pour une résolution au cours de l'intrigue c'est de la préparation payement. Les objectifs des personnages et leurs relations, et les informations nécessaires pour la suite.

Mettre le système de valeur du protagoniste, comment il se représente les choses, les interactions sociales, le monde, son éthique. Tout doit passer dans un résumé. LA FAILLE du per-

sonnage doit être visible. Montrer le problème pour que le personnage puisse évoluer, sortir des blocages qu'il a. Sortir un petit peu le personnage en dehors de son univers. Il faut caractériser à l'opposé où il doit aller. Le monde réel et les habitudes du protagoniste doivent un peu continuer jusqu'à disparaître.


Un système de valeur est hautement subjectif.

Le conflit central est l'opposition entre le protagoniste et l'antagonisme (cela peut se manifester par des obstacles externes non personnifiés). Cela va engendrer d'autres conflits en suivant. Le conflit doit être au centre de l'histoire. Il faut commencer directement par le conflit central dès le début de la scène.

Le personnage va perdre son système de valeur au cours du récit. Le personnage reste le même tout au long du récit, mais il change par un manque qui est comblé, une faille résorbée, qui n'entre pas en contradiction avec sa nature profonde.

Dans un moment du récit, un personnage de son univers peut ressurgir pour rappeler le chemin parcouru depuis le début de l'intrigue et le changement du protagoniste. Cela montre que l'univers continue d'exister malgré la focalisation sur le protagoniste. Cela s'approche du point de non retour (il se situe à la moitié de l'histoire) où le protagoniste ne peut plus faire marche arrière.

Avant, le protagoniste doit devenir acteur du nouvel univers dans lequel il s'intègre pour assimiler les codes du monde dans lequel il vient d'arriver. A un moment, le personnage va devoir vivre des choses qui sont vraiment très difficiles pour lui. Il y a un moment de doute où le personnage va vraiment douter en s'approchant du conflit. Il a quand même beaucoup à vivre jusqu'à que sa transformation soit achevée. Bien comprendre la logique de l'évolution du personnage. Les repères sont nécessaires pour comprendre les étapes dans l'esprit du personnage.



Niveau d'intrigue secondaire avec des potentialités narratives portées par les personnages secondaires qui ont en eu des germes d'une autre histoire, avec un objectif parallèle qui va créer un obstacle. Les découvrir en leur donnant une vie qui n'a rien à voir avec l'objectif principal du protagoniste. Travailler au niveau des microcosmes et mettre un cadre, travailler sur les interactions avec les autres communautés. Peupler les lieux. Découvrir à rebours leur utilité.

Il doit y avoir une progression dans l'intensité de l'obstacle dans toute histoire. Cette progression doit être logique et la conséquence des actions précédentes et cohérente avec le protagoniste. Les obstacles doivent être le fait du personnage principal. Il est responsable dans la merde où il se trouve. Tout repose sur le personnage.

L'IRONIE DRAMATIQUE

L'ironie dramatique consiste à donner des informations au lecteur que le protagoniste ne sait pas. Montrer que ça mettra des complications lors de la scène de révélation.

Les gens s'étonnent d'un type aussi simplet que Jean-Paul arrive à savoir autant de truc. Jean-Paul arrive à arrêter des petites magouillent de certains détenus qui se demandent comment ils font, ils en ont vraiment marre de ce nouveau gardien qui les entrave, et pensent qu'un autre détenu les trahi en l'informant.

L'ironie dramatique est de dire au lecteur de manière explicite des informations que certains personnages peuvent savoir mais pas tout pour créer du suspense ou de la comédie en exploitant l'information plus tard. C'est une autre forme de préparation paiement, car ça met le lecteur à partie en jouant un autre rapport. C'est bien de montrer les personnages en action pour leur révéler leur secret. Pas nécessairement un secret, et peut être à l'inverse une information que le protagoniste ne sait pas.

Cela se différencie de la préparation paiement car l'ironie dramatique est cachée au protagoniste, et pas la préparation paiement.

La préparation paiement est noyée sous d'autres informations. Il faut en empiler en créant plus de cohérence et de faire vivre l'histoire de manière plus forte. Il faut toujours garder en tête qu'une scène à un objectif précis. L'information doit être clairement transmise sous l'illusion d'un conflit à travers une action. La scène est comme un petit histoire avec une exposition un développement, une résolution, il faut un protagoniste et un antagoniste (pas spécialement les principaux de l'histoire) avec chacun un objectif qui sont caractérisés de manière contradictoire. Il faut éviter des scènes de pure description. Le protagoniste de la scène peut être l'antagoniste de l'histoire. La scène tient dans un lieu et un temps sans ellipse.

CHECKLIST POUR UNE HISTOIRE RÉUSSIE

1. *Le protagoniste a un objectif paradoxal*
2. *Les scènes contiennent toutes un conflit*
3. *Le protagoniste suis la ligne directive donnée par son objectif*
4. *Il y a un enjeu fort associé à l'objectif du protagoniste*
5. *Le protagoniste est responsable de ses malheurs*
6. *Le protagoniste a été frappé quand il était à terre*
7. *L'antagoniste est de qualité*
8. *L'univers est soigné*
9. *Les scènes commencent le plus tard et se terminent le plus tôt possible*
10. *L'histoire véhicule des émotions fortes et variées.*