



Ce qui suit n'est qu'une suite de points pour aider à CONSTRUIRE la STRUCTURE d'un roman de FICTION, l'écriture elle-même reste un long processus créatif. Le plus important est de ne pas brimer le désir d'écrire, et de ne pas ANALYSER À OUIRANCE. Le document de conception doit s'adapter à l'histoire, pas l'inverse. Il est tout à fait normal de revenir en arrière durant les phases de conception et d'écriture pour modifier les étapes précédentes. Cette fiche récapitulative est le fruit de la série d'articles détaillés et publiés sur [\[Espaces Comprises\]](#).

Étape 1 – Ruminer (≠∞)

Avant même de conceptualiser ou structurer quoi que ce soit, il faut être créatif ! Penser, rechercher, rêver, réfléchir, partager. Entendre les personnages, voir leurs actions, articuler des bouts de dialogues. Savoir quel sera le thème profond du livre. C'est seulement après ce remue-méninges qu'on peut commencer la conception (et l'étape 2).

Étape 2 – L'accroche (de conception) (1 h)

Écrire un résumé du roman en UNE phrase. Il s'agit vraiment de la quintessence de l'histoire.

- Pour construire cette phrase, lier ensemble l'aspect global et personnel :
 1. Quel personnage a le plus à perdre dans cette histoire ?
 2. Qu'est-ce que ce personnage a à gagner ?
 3. Quelle est l'action qui lie les deux ?
- Plus c'est court, meilleur c'est. Essayer moins de 25 mots.
- Pas de nom de personnage ! Mieux vaut « un flic alcoolique » que « Bernard Duriez » (à ce stade, qui connaît les personnages de toute façon ? Exception faite s'il s'agit d'une suite dans une saga).

⇒ **Exemple** : « Un scientifique rebelle remonte le temps pour empêcher le meurtre de sa femme. »

Note : L'accroche de conception et l'accroche commerciale peuvent être très différentes. Voir l'avertissement de [l'article](#).

Étape 3 – La 4^e de couverture (de conception) (1 h)

Développer la phrase de l'étape 2 en un paragraphe complet décrivant la mise en place de l'histoire, les principaux écueils et la fin du roman.

- Idéalement, le paragraphe fera 5 phrases décomposées comme suit :
 - 1 phrase de présentation et de mise en place de l'histoire ;
 - 1 phrase par écueil (trois blocages principaux pour une structure classique) ;
 - 1 phrase pour raconter la fin.

Recapitulatif storytelling 101: (informatif uniquement, restez créatif)

- La structure en « 3 actes » (1^{er} écueil = fin de l'acte 1 ; 2^e écueil = au milieu de l'acte 2 ; 3^e écueil = fin de l'acte 2 et débouche sur l'acte 3 qui conclut le tout).
- La structure « 3 écueils et une fin » (chaque écueil prend un quart du livre à se développer et la conclusion prend le quart final).
- Le 1^{er} écueil peut être dû à des causes extérieures. Les suivants devraient être provoqués par les actions du protagoniste essayant de s'en sortir. Ça va juste de pire en pire (autrement dit, éviter les « parachutages » de problèmes sans justifications).

⇒ Cela devrait donner une idée générale du roman.

Note : La 4^e de couverture de conception et celle commerciale peuvent être très différentes. Voir l'avertissement de [l'article](#).

Étape 4 – Description des personnages et lieux (1 h/personnage principal)

Écrire une page de résumé pour chaque personnage et lieu principaux.

- Le nom du personnage ;
- Un résumé d'UNE phrase de l'histoire du personnage (l'étape 2 mais pour le personnage en question) ;
- La motivation du personnage (ce qu'il/elle veut de manière abstraite ?) ;
- Le besoin du personnage (ce qu'il/elle lui faut de manière concrète pour y arriver ?) ;
- Le conflit du personnage (qu'est-ce qui l'empêche d'atteindre son but ?) ;
- L'épiphanie du personnage (Qu'est-ce qu'il/elle apprend, comment change-t-il/elle ?) ;
- Un résumé d'un paragraphe de l'histoire du personnage (l'étape 3 pour le personnage en question) ;

⇒ Ceci donne une vue générale des personnages.

Les personnages apprennent souvent des choses à l'auteur à propos de l'histoire, revoir « l'accroche » (étape 2) et/ou « la 4^e de couverture » (étape 3) est parfaitement normal à ce stade.

Ces feuilles ne sont pas faites pour être parfaites. NE PAS ANALYSER À OUIRANCE. Chaque étape est là pour mener à la prochaine, gardez votre élan. Des révisions futures sont inévitables une fois l'histoire mieux comprise.

Étape 5 – Développer la 4^e de couv. en un synopsis de l'intrigue (1 j)

Reprendre le paragraphe de l'étape 3 pour en faire un synopsis de quatre paragraphes.

1. Développer la 1^{ère} et 2^{de} lignes ensemble dans un premier paragraphe ;
2. Développer les lignes 3, 4 et 5 chacune en leur propre paragraphe.

Cela devrait donner :

- Trois paragraphes (lignes 1+2, 3 et 4) qui s'achèvent chacun sur l'un des écueils ;
- Un dernier paragraphe (ligne 5) qui s'achève par le dénouement lui-même.
 - Essayer de faire tenir le synopsis sur une ou deux pages ;
 - Faire évoluer les idées et développer le conflit.

⇒ Il devrait maintenant y avoir une histoire solide. (Sinon, mieux vaut le savoir maintenant qu'au bout de 300 pages d'écriture.)

Étape 6 – Développer les résumés des personnages en synopsis (1-2 j)

Développer le résumé d'un paragraphe de ce qui arrive à chaque personnage (étape 4) en un synopsis d'une page pour les personnages principaux et une demi-page pour les autres personnages importants.

- Ces synopsis devraient raconter l'histoire du point de vue de chaque personnage ;
- Totale liberté de revenir en arrière sur les étapes précédentes lorsque les personnages s'imposent.

⇒ Il y a maintenant plusieurs fils conducteurs (un par personnage).

Étape 7 – Développer le synopsis de l'histoire (1 s)

Développer le synopsis de l'intrigue d'une page (étape 5) en un synopsis complet de l'histoire de quatre pages.

- Développer grosso modo chaque paragraphe de l'étape 5 en une page complète ;
- Déterminer la logique de haut niveau du récit ;
- Prendre les décisions stratégiques sur le déroulement de l'histoire ;
- Si besoin, revenir aux étapes précédentes au fur et à mesure que l'histoire prend vie, que de nouvelles idées jaillissent.

⇒ L'intrigue, les rouages et la logique de l'histoire sont maintenant clairement établis.

Étape 8 – Créer des fiches de personnages (1 j/personnage)

Développer les descriptions des personnages (étape 4) en une véritable fiche signalétique de personnage détaillée.

- Les choses classiques comme l'état civil, description physique, travail, loisirs, possessions ;
- Son passé/futur, biographie, motivation, but, épiphanie ;
- Toute caractéristique utile à comprendre sa spécificité ou susceptible de lui amener une particularité exploitable ;
- Revenir en arrière dans les étapes si les personnages imposent de nouvelles demandes sur l'histoire.

⇒ Une véritable bible de référence des personnages est maintenant disponible.

Étape 9 – Créer le plan (1 s)

Étendre et segmenter le synopsis complet (étape 7) pour lister les scènes nécessaires afin de changer l'histoire en un roman. Utiliser des fiches cartonnées, un tableur, un logiciel dédié, mais lister les scènes sous un format facilement interchangeable.

- 1 ligne par scène ;
- 1 colonne pour numéroter ;
- 1 colonne pour identifier le point de vue utilisé (scène vue/vécue par quel personnage) ;
- 1 colonne pour décrire ce qui se passe dans la scène ;
- Autant de colonnes nécessaires pour refléter la particularité du style/atmosphère/thème de l'histoire (nb de pages attendues, personnages impliqués, date/heure, intrigue, fil conducteur...).

⇒ Ceci donne un outil inestimable, 100+ lignes (ou fiches) qui montrent le récit en un coup d'œil et peuvent être facilement réarrangées. Au fur et à mesure que l'histoire se développe, ré-agencer les scènes et faire de nouvelles versions du tableau.

 Des logiciels dédiés peuvent aider de manière plus efficace qu'un simple tableau, notamment pour les histoires comportant de multiples récits, intrigues et interactions entre personnages.

Étape 10 – Premier jet (1 h/p)

Commencer à écrire le premier jet en s'aidant du plan. À mi-chemin, cela peut faire du sens de revenir en arrière dans les étapes de conception pour les « réparer » en fonction de la tournure. Encore une fois : ce document et ces étapes de conception ne sont pas coulés dans le béton et ne devraient jamais entraver la créativité, c'est plutôt le contraire en fait.