

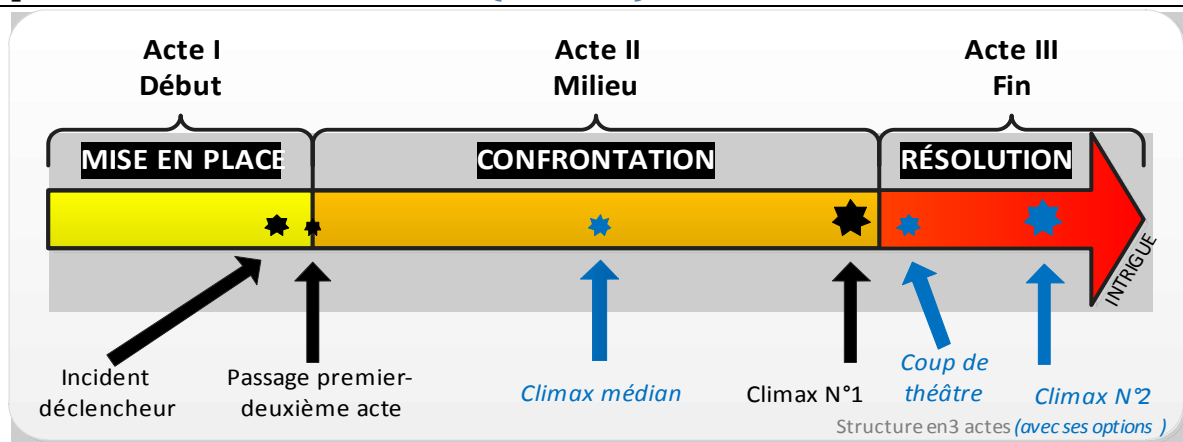


Ce qui suit n'est qu'une suite de points HYBRIDES pour aider à CONSTRUIRE un roman de FICTION DRAMATIQUE (au sens dramaturgique du terme), l'écriture elle-même reste un long processus créatif et ce guide n'est là que pour aider avec la structure. Le plus important est de ne pas brimer le désir d'écrire et de ne pas ANALYSER À OULTRANCE. 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 deux séries d'articles 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, visualiser leurs actions. Savoir quel sera le thème profond du livre. Se concentrer particulièrement du le conflit (objectif vs obstacles), l'action et l'émotion. Ensuite seulement peut-on commencer la conception (et l'étape 2).

## Étape 2 – Les éléments de base (12-24 h)



- Titre
- Pitches
  - Pitch Dramatique (résume l'action du récit) – Obligatoire
  - *Pitch révélateur (résume le sens, la leçon du récit) - Facultatif*
- Protagoniste
- *Arène (facultatif)*
- Incident déclencheur
- Objectif général
- Enjeu
- Motivation
- *Passage premier acte-deuxième acte (facultatif)*
- Obstacles internes
- Obstacles externes d'origine interne
- Obstacles externes
- *Ironies dramatiques (facultatif)*
- *Ironies dramatiques diffuses (facultatif)*
- *Coups de théâtre (facultatif)*
- *Point de non-retour (facultatif)*
- Climax médian
- Climax
- Réponse dramatique
- *Réponse révélatrice (facultatif)*
- Troisième acte
  - *Coup de théâtre du 3<sup>e</sup> acte (uniquement si 3<sup>e</sup> acte à structure enrichie)*
  - *Climax du 3<sup>e</sup> acte (uniquement si 3<sup>e</sup> acte à structure enrichie)*
  - *Réponse dramatique du 3<sup>e</sup> acte (uniquement si 3<sup>e</sup> acte à structure enrichie)*
  - *Troisième acte du 3<sup>e</sup> acte (uniquement si 3<sup>e</sup> acte à structure enrichie)*

## Étape 3 – Résumé (1 h)

Développer le pitch dramatique de l'étape 2 en un paragraphe complet décrivant la mise en place de l'histoire, les principaux nœuds 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 nœud principal (incident déclencheur / passage acte 1→2, climax médian, climax) ;
    - 1 phrase pour raconter la fin.
- ⇒ Cela devrait donner une idée générale du roman.


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

Il ne s'agit pas encore de la caractérisation à proprement parler, mais de placer les personnages et lieux marquants au sein du récit. Écrire une page d'information pour chaque personnage et lieu principal.

- Le nom du personnage ;
- Pitch d'UNE phrase de l'histoire du personnage (dramatique et/ou révélateur) ;
- Objectif(s) du personnage ;
- Enjeu pour le personnage ;
- Motivation du personnage ;
- Obstacles ;
- Révélation 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 mais pour chaque personnage).

⇒ Ceci donne une vue générale des personnages

 Les personnages apprennent souvent des choses à l'auteur à propos de l'histoire, revoir « les éléments de base » (étape 2) et/ou « le résumé » (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, garder le momentum. Des révisions futures sont inévitables une fois l'histoire mieux comprise et l'une des étapes à venir est la caractérisation complète des personnages.

## Étape 5 – Développer le résumé en un synopsis de l'intrigue (1 j)

À ce stade, si l'histoire ne fonctionne pas, cela devrait être apparent (mieux vaut le savoir maintenant qu'après avoir écrit 300 pages du premier jet...).

Développer la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> phrase ensemble, puis chaque phrase du paragraphe de résumé indépendamment (étape 3), en un paragraphe complet. (Tous les paragraphes sauf le dernier devraient se finir sur un nœud dramatique, le dernier devrait quant à lui raconter le dénouement.)

- Essayer de faire tenir le synopsis sur une ou deux pages ;
- Faire évoluer les idées ;
- Développer le conflit (objectifs vs obstacles).

⇒ Il devrait maintenant y avoir une histoire solide.

## 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 ;
- Intégrer les différents fils conducteurs des personnages ;
- Déterminer la logique de haut niveau du récit ;
- Prendre les décisions stratégiques sur le déroulement de l'histoire ;
- Revenir en arrière et arranger les étapes précédentes au fur et à mesure que l'histoire devient vivante et que de nouvelles idées jaillissent.

## Étape 8 – Caractérisation (1 j/personnage)

Développer les descriptions des personnages (étape 4) en une véritable fiche signalétique de personnage détaillant tout ce qu'il y a à connaître de chacun d'eux.

- Ne pas bâcler la caractérisation des personnages secondaires ;
- En même temps, ne pas analyser à outrance. Il faut simplement les comprendre pour pouvoir les faire agir de manière cohérente avec eux-mêmes ;
- Un personnage qui marque est un personnage qui ne se comporte pas comme tout le monde ;
- L'antagoniste doit paraître bien plus fort que le protagoniste.

Pistes à suivre :

| Physionomie                         |                      |                                       |
|-------------------------------------|----------------------|---------------------------------------|
| Sexe                                | Charisme             | Force physique/endurance              |
| Poids/taille                        | Apparence            | Agilité/souplesse                     |
| Cheveux/yeux                        | Marques/cicatrices   | Santé                                 |
| Voix                                | Habillement          |                                       |
| Sociologie                          |                      |                                       |
| Date et lieu de naissance           | Vie familiale        | Profession / Environnement de travail |
| Racines ethniques                   | Casier judiciaire    | CV                                    |
| Croyances religieuses               | Occupations          | Statut social / Possessions           |
| Opinions politiques                 | Hobbies              | Biographie (brève)                    |
| Affiliations à des groupes, réseaux | Éducation            |                                       |
| Psychologie                         |                      |                                       |
| Peurs/Phobies                       | Complexes            | Valeurs                               |
| Superstitions                       | Problèmes personnels | Ambitions                             |
| Secrets                             | Type d'intelligence  | Motivations                           |
| Tempérament                         | Imagination          | Addictions                            |
| Troubles de la personnalité         | Habitudes            | Préjugés                              |
| Inhibitions                         | Morale               |                                       |

⇒ Revenir en arrière dans les étapes précédentes maintenant que les personnages deviennent « réels » et imposent leurs demandes sur l'histoire.

## Étape 9 – Créer le plan (1 s)

Étendre et segmenter le synopsis complet de 4 pages pour lister les scènes nécessaires afin de changer l'histoire en un roman.

Utiliser des fiches cartonnées, un tableur ou un logiciel dédié, peu importe, mais lister les scènes sous un format où elles seront facilement interchangeables.

- 1 ligne par scène ;
- 1 colonne pour numéroté ;
- 1 colonne pour identifier le point de vue utilisé (scène vue/vécue par quel personnage) ;
- 1 colonne pour décrire ce qui arrive dans la scène ;
- 1 colonne pour indiquer le conflit (objectif local ou global vs obstacles) ;
- 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, bribes de dialogue...).

⇒ 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, 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.