



Ce qui suit n'est qu'une suite de points pour aider à CONSTRUIRE un roman de FICTION, 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 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 publiés sur mon [blog](#).

## 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. Savoir quel sera le thème profond du livre. Et là seulement on peut commencer la conception (et l'étape 2).

## Étape 2 - L'accroche (de conception) (1h)

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

- 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).
- Lier ensemble l'aspect global et personnel. Quel personnage a le plus à perdre dans cette histoire ? Et maintenant qu'a-t-il/elle à gagner ?

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 Annexe.

## Étape 3 - La 4<sup>e</sup> de couverture (de conception) (1h)

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 (les incidents/blocages principaux, en général 3 pour une structure scénaristique classique)
  - 1 phrase pour raconter la fin

*Recapitulatif "storytelling 101" : (information uniquement, rester créatif)*

- La structure en « 3 actes » (1<sup>er</sup> écueil = fin de l'acte 1, 2<sup>e</sup> écueil = au milieu de l'acte 2, 3<sup>e</sup> écueil = fin de l'acte 2 et débouche sur l'acte 3 qui conclue 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<sup>er</sup> écueil peut être dû à des causes extérieures. Les suivants devraient être provoqués par les actions du protagoniste asseyant de régler les choses ; ça va juste de pire en pire... (autrement dit, éviter les « parachutages » de problème sans justifications)

⇒ Cela devrait donner une idée générale du roman.

Note : La 4<sup>e</sup> de couverture de conception et celle commerciale peuvent être très différentes. Voir Annexe.

## Étape 4 - Description des personnages et lieux (1h/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 veut de manière concrète ?)
- 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 mais 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<sup>e</sup> 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, garder le momentum. Des révisions futures sont inévitables une fois l'histoire mieux comprise et l'une des étapes à venir est la conception de fiches complètes de personnages.

## Étape 5 - Développer la 4<sup>e</sup> de couv. en un synopsis de l'intrigue (1j)

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>nde</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 écueil, 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

⇒ Il devrait maintenant y avoir une histoire solide.

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

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 (1s)

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
- 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 - Créer des fiches de personnages (1j/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.

- Les choses classiques comme l'état civil, description physique, travail, hobbies, possessions...
- Son passé/futur, biographie, motivation, but, épiphanie...
- Toute caractéristique utile à comprendre sa spécificité ou susceptible de lui amener une particularité exploitable dans le narratif.

⇒ 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 (1s)

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 numéroter
- 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
- 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, 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 (1h/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.

## Annexe

### Outils conceptuels vs. commerciaux :

« conceptuel » (honnête outil de travail)	« commercial » (mensonge pour faire vendre)
Un scientifique rebelle remonte le temps pour empêcher le meurtre de sa femme.	Parce qu'il faut parfois savoir tout recommencer.
<p>Un physicien et mathématicien de génie travaille avec sa femme et assistante sur un système révolutionnaire de projection probabiliste par modélisation du réel pour l'ONU afin de pouvoir prédire efficacement les catastrophes naturelles, humaines et sanitaires.</p> <p>Absorbé par son travail, il arrive en retard à un gala organisé pour lever des fonds et assiste impuissant à l'agression et au meurtre de sa femme.</p> <p>Rongé par le remord, il se plonge dans ses travaux afin de modéliser les évènements qui ont conduit au meurtre de son épouse et trouver un moyen de les enrayer, mais pour cela il fait fi de tous les protocoles et est renvoyé du projet, perdant ainsi toute chance d'aboutir.</p> <p>Il propose alors ses services à un consortium financier intéressé par les capacités de prédiction des marchés de son système, mais ses derniers découvrent ses intentions de retourner dans le temps et décident de l'éliminer pour s'emparer de son invention et dominer le monde.</p> <p>Le scientifique déjoue son assassinat et se projette dans le passé pour sauver son épouse, mais les sbires du consortium l'ont suivi et l'en empêchent, car si sa femme ne meurt pas, la machine à voyager dans le temps ne sera jamais inventée et le consortium ne peut passer à côté d'une telle invention dans son arsenal.</p>	<p>Lorsque sa femme est assassinée, Kevin Craft, paria asocial au génie hors pair, s'enfonce dans une dangereuse quête obsessionnelle sans précédent.</p> <p>Sur le point de finaliser l'invention la plus dangereuse de l'histoire de l'humanité, aucun tabou ne peut plus l'arrêter. Et si, après tout, il pouvait la sauver ?</p>

### À regarder:

- Bernard Werber (série des anges/dieux) pour l'approche cinématographique des scènes
- Stephanie Meyer (Twilight saga) pour la perspective à la première personne
- Jonathan Stroud (Bartimaeus trilogy) pour l'écriture narrative très descriptive
- Suzanne Collins (Hunger Games Trilogy) pour l'usage du présent, la perspective à la première personne, et l'intégration des descriptions dans l'action.