

COMMENT ÉCRIRE DES ROMANS À SUCCÈS !

LES EXERCICES

EXERCICE PRATIQUE N° 1 :

TROUVEZ VOTRE PREMIER *HIGH* *CONCEPT*

Bienvenue dans l'exercice pratique n° 1 (le plus difficile).

Là, vous allez devoir écrire sur la première page dix idées de roman qui vous tiennent à cœur en... une ou deux lignes. Puis, sur les deux pages suivantes, vous allez choisir ce qui vous semble être la meilleure idée et en faire un *high concept* qui soit costaud. Je vous laisse deux pages entières pour que vous fassiez plusieurs versions.

Au fur et à mesure que vous travaillez sur votre *high concept*, notez dans un coin toutes les idées qu'il fait naître. S'il y en a beaucoup, vous êtes sur la bonne voie. Soyez sérieux avec vous-même, donnez-vous à fond et prenez le temps de le faire.

N'oubliez pas, trouver une bonne idée, un bon *high concept*, prend au minimum un mois (à moins d'avoir une révélation ; ça arrive régulièrement, encore faut-il savoir la synthétiser en une histoire à fort potentiel). Et toute la suite, toute votre réussite, dépend de ces quelques phrases. Un mot de travers et vous allez dans le fossé. À vos crayons...

EXERCICE PRATIQUE N° 2 :

AFFINEZ VOTRE *HIGH CONCEPT*

Voilà pour les personnages. Maintenant que vous avez compris le principal, passons à l'exercice n° 2. Vous allez extraire de vos différentes prises de notes vos personnages que vous allez classer en trois catégories : principaux, secondaires, figurants. Normalement, vous avez deux personnages principaux (protagoniste et antagoniste), beaucoup de secondaires et quelques figurants. Vous pouvez noter entre parenthèses pour les deux dernières catégories des scènes clés que vous commencez à avoir en tête. Ça, c'est pour la première page.

Ensuite, vous disposez de quatre pages pour décrire vos personnages principaux et secondaires en quatre lignes maximum. Concentrez-vous uniquement sur leur caractère. Ne donnez aucun élément de caractérisation, sauf si c'est ESSENTIEL à l'intrigue. Inscrivez leur fonction et leurs objectifs en un minimum de mots. Vérifiez enfin que tous vos personnages, SANS EXCEPTION, peuvent être inclus ou rattachés à votre *high concept*. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous êtes en train de faire un dérapage incontrôlé et que le fossé du texte inachevé se rapproche dangereusement. Reprenez ce livre à la première page et recommencez tout depuis le début !

EXERCICE PRATIQUE N° 3 : LISTEZ VOS DIX LIEUX PRINCIPAUX, MAXIMUM

Bien. Normalement, vous commencez à avoir pas mal de notes en vrac, des idées de scènes, vos personnages sont esquissés, votre *high concept* tient le coup et peut-être même que vous l'avez affiné depuis votre dernier exercice pratique, donc passons aux lieux : listez sur une seule page et en deux ou trois phrases maximum les dix lieux (ou moins) essentiels à votre histoire. Ne faites aucune caractérisation des lieux : tout ça, c'est dans vos notes. Concentrez-vous sur la symbolique des lieux.

Allez, c'est parti. Vous n'êtes pas pressé (écrire est une course de fond), prenez le temps de choisir les bons mots. C'est à vous :

EXERCICE PRATIQUE N° 4 :

STRUCTUREZ VOS NEUF ÉTAPES

EN QUELQUES MOTS

Voici trois pages divisées en trois sections. Une section par étape. Maintenant que vous avez bien progressé sur vos idées, sur vos personnages, sur vos lieux, vous allez pouvoir définir en quelques phrases les neuf grandes étapes de la structure narrative que traverse(nt) votre (ou vos) protagoniste(s). Comme toujours, choisissez bien vos mots. Chaque mot a une signification et derrière chaque mot doivent se camoufler des centaines de situations possibles.

Concentrez-vous cependant sur la fin de chaque étape, qui va propulser votre protagoniste vers la suivante. C'est ce qui est le plus important. Tant que vous sentez qu'il y a un côté artificiel à cet « événement », revenez dessus encore et encore. Je vous conseille d'utiliser un critérium et une gomme... car vous allez gommer beaucoup pour obtenir un résultat concret. Bon courage !

Étape 1

Étape 2

Étape 3

Étape 4

Étape 5

Étape 6

Étape 7

Étape 8

Étape 9

EXERCICE PRATIQUE N° 5 : QUELS SONT LES CODES DE VOTRE GENRE ? IDENTIFIEZ VOTRE GENRE. QUI SONT VOS LECTEURS ?

Dans cet exercice, vous ne disposez que d'une seule page pour lister les codes de votre genre. Par exemple, Tarantino passe un an à voir tous les films du genre auquel il s'attaque, pour savoir transcender les codes, avant de prendre la moindre note. Et pour les transcender, il faut les connaître par cœur. Utilisez une ligne pour un code de genre. Pas plus. Si vous avez besoin de les décrire, c'est qu'ils ne sont pas définitivement ancrés dans votre tête.

EXERCICE PRATIQUE N° 6 :

LÂCHEZ-VOUS ! JETEZ SUR LE PAPIER TOUS VOS PIVOTS DRAMATIQUES

On y est presque. Vous disposez de trois pages disposées en neuf sections pour marquer les pivots dramatiques qui vont faire de votre histoire un roman addictif. Car on voudra savoir la suite, quoi qu'il arrive. Vous avez compris le principe, je vous laisse à vos crayons...

PIVOT 1

PIVOT 2

PIVOT 3

PIVOT 4

PIVOT 5

PIVOT 6

PIVOT 7

PIVOT 8

PIVOT 9

EXERCICE PRATIQUE N° 7 :

ÉCRIVEZ UN SYNOPSIS D'AUTEUR DE DEUX PAGES

Bien. Nous voilà aux choses sérieuses. Vous venez de bosser très dur. Vous disposez maintenant de toutes les mitrailleuses pour pulvériser le public de votre histoire. Vous avez cravaché dur pour ça, mais vous y êtes. Et maintenant, vous allez faire une chose très difficile pour un artiste, c'est expliquer son projet.

Vous disposez de deux pages pour raconter votre histoire, de manière littéraire cette fois, avec le ton que vous voulez. Mais attention : après l'écriture, ces deux pages vous serviront de page de vente. C'est à partir de ces deux pages que vous vendrez votre projet. Donc, reprenez bien tout ce qui a été fait dans les exercices précédents. Je vous jure que c'est important.

