

ECM-0198

Conseils pour les écrivains en herbe



Nature	Ouvrage publié
Titre	1001 conseils pour écrivains en herbe
Auteurs	Myriam Mallié, Pascal Lemaître
Date de publication	2004
Nombre de pages	109 p
Pays	France
Editeur	Casterman
Lien internet	www.casterman.com
Lieu de consultation ou mode d'accès	Bibliothèque Maltae

Note argumentaire de la contribution

En 110 pages, et 5 chapitres, les deux auteurs s’amusent ou pour le moins font de leur ouvrage « mille et un conseils pour écrivains en herbe » un mode d’emploi afin d’inviter à jouer avec les mots. Avec les mots, les phrases, les récits. Tout y passe : les proverbes, les poèmes, mais aussi plus sérieusement, la structure des contes et des récits, les temps

Avec leurs images de jardinier qui fait pousser ou de cuisinier qui prépare sa recette, avec dans son arrière cuisine d’écrivain des malettes de mots, des cabinets de curiosités, des boites à couleur, le trésor des quatre éléments, les auteurs rendent gourmands avant l’heure.

En empruntant aussi leurs références à la peinture, aux domaines des arts en général, c’est bien au développement pour tous et dès le plus jeune âge de l’art d’écrire qu’est destiné cet ouvrage. Il est indispensable a tous ceux qui souhaitent s’engager dans les apprentissages d’écrire les récits de demain, étape qui a été jugée indispensable, préalable ou concomitante pour préparer l’habiter autrement demain.

Le dire bien fait écho aux mots justes d’Albert Camus, de Erri de Luca ou Jean Giono

Abécédaire

COLLECTIONNER - CONTINUER - CREER - EXTRAITS - UNE HISTOIRE - UNE HISTOIRE EN COMMUN - DEROUILLER - DESSINER AVEC DES MOTS L’IMAGINAIRE - JARDINIER - MALETTE D’OBJETS - PHRASE - RYTHME

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION



DES IDÉES POUR AVOIR DES IDÉES

Collectionnez des images	13
Collectionnez des mots et des phrases	14
Des phrases lues	14
Des mots de dictionnaires	14
Des proverbes	14
Des extraits de poèmes	14
Constituez des mallettes d'objets	15
Les boîtes à couleurs	15
Les trésors des 4 éléments	15
Le cabinet de curiosités	16
Rédigez un journal intime	18
Écrivez les choses que vous aimez	18
Notez vos rêves	18
Écrivez les choses que vous n'aimez pas	18
Rapportez les actes vus, les parfums, les bruits	20
Mentionnez les bonnes choses de la vie	21



JOUEZ POUR DÉROUILLER L'IMAGINAIRE

23

Cartes aléatoires avec des mots	24
Créez des objets vivants	24
Créez des objets étranges	25
Donnez une nouvelle utilité aux choses	26
Inventez des machines en folie	27
Créez des hommes objets	28
Créez des personnages au corps étrange	29
Créez des personnages en matière particulière	30
Faites vivre dans le monde des éléments	32
Placez un personnage dans un endroit insolite	33
Placez un objet dans un endroit insolite	34
Créez des événements inédits	35
Créez une logique illogique	36
Créez des conséquences étonnantes	37
Détournez les événements	38
Cartes aléatoires avec des images	40
Animez un lieu	40
Faites parler des taches	41
Faites parler des tableaux	42
Faites parler des photos	43
Choisissez des images « sésame »	44
Faites des photomontages	45
Cartes aléatoires avec des situations	46
Recréez la grande histoire	46
Inventez des rencontres insolites	47
Composez des faits divers	48

Jouez avec le temps	49
Le temps vertical	49
Le temps horizontal	50
Le temps en arrière	51
Le temps en avant	52

Creusez l'imaginaire	53
L'emploi du temps	53
Naissance exceptionnelle	55
Collectionneur	56
Surprise	57
Le secret	58
Inversion des rôles	59
Jouez avec les matières	60
Récit de voyage	62
Cartes de géographie	63
Cuisine bizarre	65
Caca boudin	67



**JOUEZ AVEC LES AUTRES
POUR DÉROUILLER
L'IMAGINAIRE** 69

S'exprimer « à corps et à mots »	70
Promenade contée	70
Récit-Flash	71
Si vous étiez	72
Kim littéraire	72
Un monde à créer	73
Muets comme des pierres	74
À la chaîne	75
Espace mots	76
Créez une phrase, une histoire en commun	77



CONSTRUISEZ UN RÉCIT 79

La structure des contes	80
Où ?	81
Qui ?	83
Quoi ?	86
Comment ?	81
Le départ	88
Les rencontres	89
La fête	91
Formules et rituels magiques	92
Le diable	94
Pour continuer une histoire	96
Histoires d'un autre ordre	98
Histoires sans structure	99
A propos de dragon	100



CONSEILS D'ÉCRITURE 103

Le dire bien	104
Le présent	105
Les phrases courtes	106
La précision des images	107
Le rythme	109



LE RYTHME

Les idées, les images et le cœur cherchent des mots tout le jour, à toute heure, des mots pas sots, des mots bonheurs, des mots cailloux, des mots bijoux, une parole vive comme le sang, ronde, chaude et rouge ou dure comme du verre coupant une vraie parole de sang. Qu'à l'intérieur de vous ça bouge, et qu'on ne puisse faire autrement que de dire avec étonnement : et la joie des plaisirs gourmands celui-là, il est bien vivant !

Le rythme d'un récit tient à son alternance entre narration et dialogues.

La narration : ce sont les moments où vous décrivez ce que vous voyez, ce qui se passe.

Les dialogues : ce sont les moments où vous faites parler vos personnages.

Ceux-ci sont importants pour dynamiser un récit.

Plutôt que d'écrire :

«Le vieux roi appelle ses trois fils et leur dit en soupirant qu'il se sent mourir et qu'il a peur. Il leur demande de partir à la recherche des pommes d'or dont on lui a parlé et qui lui rendront la santé. Le fils aîné lui demande où il pourra les trouver, et le père répond qu'il n'en sait rien, mais qu'il a confiance dans sa débrouillardise.»

Il vaut mieux écrire :

Le vieux roi appelle ses trois fils :

— Je suis bien malade. J'ai peur. Je vais mourir. Un voyageur m'a parlé de pommes d'or. Elles peuvent me rendre la santé. Allez, et ne revenez que quand vous les aurez trouvées.

— Mon père, où les trouverons-nous ?

— Fils, je n'en sais rien. Il faut partir et chercher. Tu es l'aîné. Je suis sûr que tu trouveras. Tu l'es toujours bien débrouillé. Je compte sur toi... Fais vite, je t'en supplie.»



Reportez-vous aux exemples donnés quelques pages plus haut, dans l'étape «Les rencontres» du chapitre «Construire un récit».

Tous les dialogues sont possibles, du plus simple au plus absurde, en passant par le plus poétique, le plus dur, le plus tendre, le plus effrayant...

Il est temps maintenant de vous laisser «à vos plumes»: bon envol !

LES RENCONTRES

Les lieux

Un jour, votre personnage arrive dans un lieu où il rencontre une autre personne. Reprenez la liste des lieux du début de votre histoire. Reprenez aussi les questions qui vous ont aidé à les décrire. C'est le même travail pour cet épisode et pour tous ceux qui viendront dans la suite de votre histoire, chaque fois que votre héros arrivera quelque part.

Les descriptions ne doivent pas toujours être longues, cela alourdirait votre récit. Quelques lignes peuvent suffire si elles sont bien écrites, bien imagées.

Les rencontres qu'y fait le héros

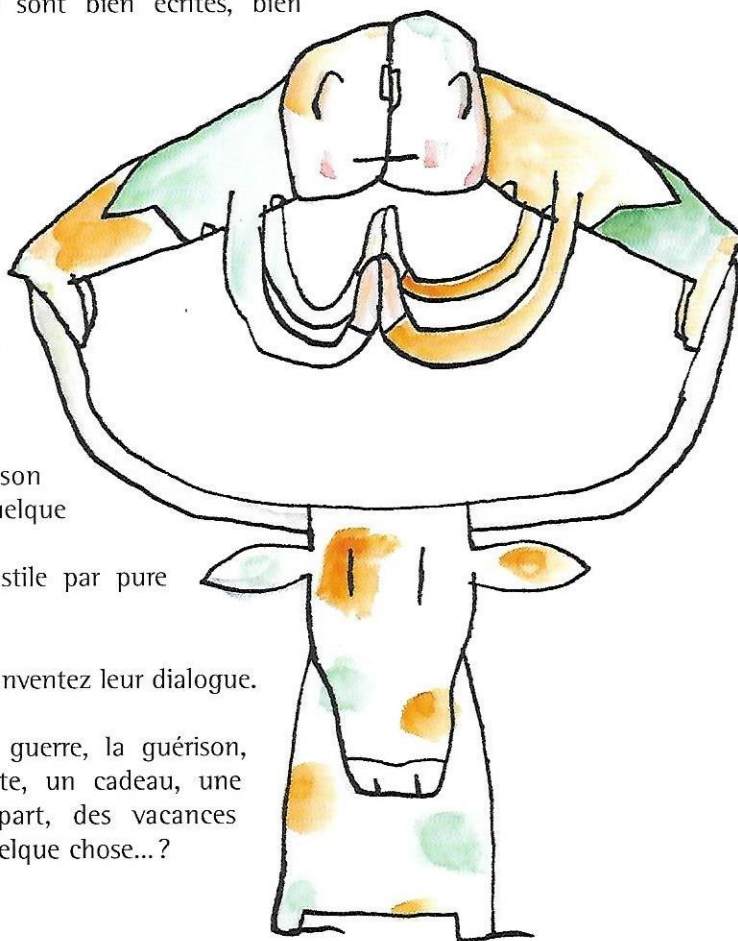
Dans les lieux qu'il traverse, rencontre-t-il quelqu'un ?
Ce quelqu'un (voir liste des personnages) est-il heureux ou non de le voir ?

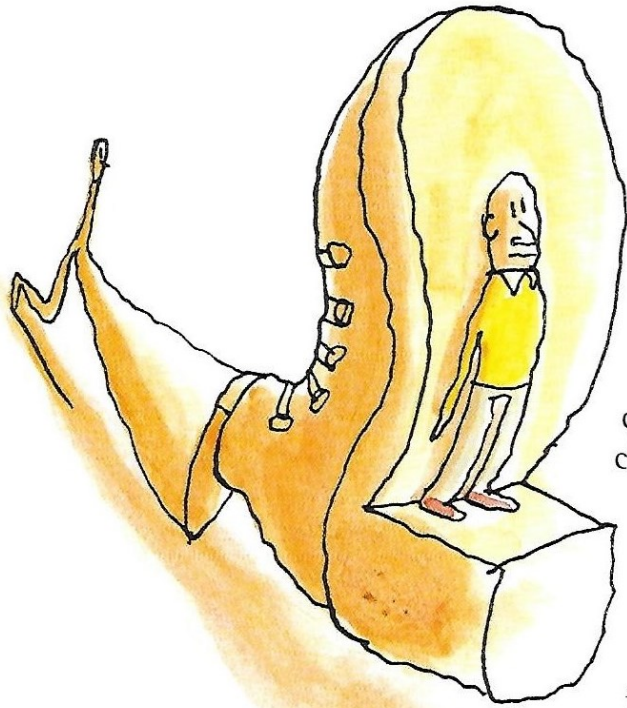
L'attend-il, se sent-il menacé ?
Si oui, pourquoi ? Est-ce son territoire ? Lui a-t-on volé quelque chose ?

A-t-il besoin d'aide ? Est-il hostile par pure méchanceté ?

Que se disent les personnages ? Inventez leur dialogue.

Cela finira-t-il par la paix, la guerre, la guérison, l'amitié, une blessure, un pacte, un cadeau, une information, un nouveau départ, des vacances ensemble, la construction de quelque chose... ?





QUOI ?

La séparation entre objets et personnes vivantes est un peu artificielle. Tout est vivant dans les contes et les histoires. Tout est important. Mais c'est une manière d'essayer de penser à tout...

Votre héros n'est pas aussi heureux qu'on le croit. Quelque chose lui manque. Il a, au cœur, un grand désir.

Ce manque est si grand, c'est une chose si importante pour lui, qu'il va partir à sa recherche.

Les listes

Puisque vous nous avez parlé du héros avec tant de précision, c'est que vous connaissez un peu, ou beaucoup, sa vie. Vous devez savoir ce qui lui manque tant. Est-ce un objet ou une personne (ou tout être vivant) ?

De nouveau, vous pouvez établir des listes, si vous ne savez pas encore très bien de quoi il s'agit. Piochez également dans vos collections d'images ou d'objets.

OBJETS

une maison, un lieu à lui
une bague
une photo de son père disparu
des ailes
une fête où il est invité
un instrument de musique très précieux
une pierre précieuse
un endroit pour rêver
connaître l'avenir
savoir qui sont les gens, les choses
les animaux (comme Naja Naja)
les noms de toutes les graminées du monde
etc.

PERSONNES OU ÊTRES VIVANTS

un ami
une maman, un papa, sa famille
son chien ou tout autre animal aimé
un arbre magique
un maître dans l'art de...
une personne à délivrer ou à guérir
un (e) amoureux (se)...

Créez une « logique illogique »

Faites deux paquets de cartes. Sur les cartes du premier paquet, écrivez des phrases un peu étranges, poétiques ou drôles.

Les escargots se promènent le matin.
La pleine lune est rouge aujourd'hui.
Ma mère raffole du chocolat au lait.
Les nouveaux billets de 200 francs sont jaunes.

Faites de même sur les cartes du second paquet.

Le merle se perche toujours sur la plus haute branche.
Le vieux poirier ne donne plus de fruit.
Mon copain Bill passe des heures à jouer aux billes.

Tirez une carte du premier paquet et faites commencer la phrase par « pourquoi ? »

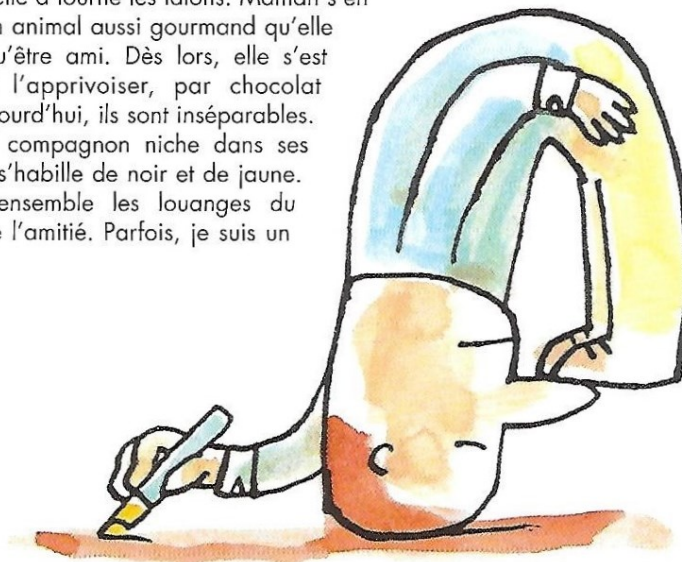
Tirez une carte du second paquet et faites commencer la phrase par « parce que »...

Expliquez, évidemment, la logique de tout ça.

« Pourquoi le merle se perche-t-il toujours sur la plus haute branche ? »

« Parce que ma mère raffole du chocolat au lait ».

Et le merle aussi, naturellement. Qui n'aime pas le chocolat au lait ? Alors, de là-haut, le merle guette le moment où il pourra plonger, rafler une bouchée à ma mère avant qu'elle n'ait vidé tout le paquet. Mais jusqu'ici, il n'a jamais osé. Alors il déprime, il ne chante plus. Ma mère est une farceuse, mais elle a bon cœur. Elle a repéré le manège du merle. Elle a donc mangé son chocolat dehors sur la terrasse, expressément bien en vue du merle ; elle a laissé tomber négligemment quelques morceaux. L'oiseau est venu prudemment se servir dès qu'elle a tourné les talons. Maman s'en est réjouie : un animal aussi gourmand qu'elle ne pouvait qu'être ami. Dès lors, elle s'est appliquée à l'appivoiser, par chocolat interposé. Aujourd'hui, ils sont inséparables. Son nouveau compagnon niche dans ses cheveux. Elle s'habille de noir et de jaune. Ils chantent ensemble les louanges du chocolat et de l'amitié. Parfois, je suis un peu jaloux. »



CREUSEZ L'IMAGINAIRE

Emploi du temps

Donnez-vous un but, une action que vous avez une envie irrésistible de faire et que vous ne vous êtes jamais autorisé à réaliser jusqu'ici : partir, par exemple. Et bien voilà, c'est le moment !

Inventez-vous, heure par heure, un emploi du temps délirant, vengeur (dans l'esprit du jeu de la page 67), poétique, fantastique (mais qui suit une logique implacable !) ... pour vous préparer à l'action projetée au début.

Et rêvez à ce que pourrait être une journée bien remplie comme ça et si parfaitement efficace !

9h. Faire la valise. La bourrer de tout ce qu'on trouve, sans choisir, sans trier, sans réfléchir, sans démêler le tien du mien.

10h. Prendre toutes les cartes routières dans le tiroir du bureau. Les découper en rubans de 10 cm de large sur toute la longueur. Mélanger les rubans obtenus. En tirer 5 au hasard. Les recoller bout à bout et choisir sa destination.

11h. Fourrer sous le lit tout ce qui n'a pas pu entrer dans la valise et ce qui reste des cartes routières.

12. Refuser de répondre au téléphone qui sonne avec obstination et qui semble vous rappeler que bien des choses vous retiennent ici. Au besoin, arracher la prise. Ouvrir le frigo et rafler les restes.

13h. Ranger le haut. Faire le lit, sans toucher à ce qu'on a fourré en dessous. Faire les poussières. Écrire un mot qu'il trouvera sur l'oreiller.

14h. Ranger le bas. Faire la vaisselle. Mettre les chaises sur les tables, les tabourets sur les fauteuils, les tapis roulés sur le banc.

15h. Balayer. Nettoyer. Vider les poubelles.





"Coopér'actif - habiter ensemble, autrement demain"
Projet Erasmus+ 2018-1-FR01-KA201-048236

*"Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.
Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable
de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues."*