

Beginnings, Middles and Ends

Nancy Kress

Synthèse gracieusement offerte par Emmanuel Donnet

Table des matières

Introduction : L'histoire dans votre tête.....	3
Partie I: Débuts.....	3
Le tout début : votre scène d'ouverture.....	3
La promesse implicite : un cadre pour l'ensemble.....	3
Mettre le tout ensemble : une ouverture qui marche.....	4
La suite de votre première scène.....	4
Un cas particulier : le prologue.....	4
Résumé : le tout début.....	4
Exercices pour des premières scènes.....	4
The Later Beginning: Your Second Scene.....	4
1. Remplissage rétroactif.....	4
2. Flashback	5
3. Continuer l'histoire : contrôler le conflit.....	5
Jane, Martha, Sam : Trois secondes scènes.....	5
Choisir l'action de la seconde scène.....	5
Rassembler tous les éléments : des personnages auxquels on s'intéresse.....	5
Une distribution innombrable : intégrer d'autres personnages.....	5
Le début et tout le reste.....	6
Plus d'exercices pour les débuts.....	6
Aide pour les débuts : révision précoce.....	6
Varier le mode narratif : Cendrillon Redux.....	6
Délocalisation littéraire : démarrer ailleurs.....	6
Un dernier mot sur la révision : la tentation de peaufiner éternellement.....	6
Encore quelques exercices pour les débuts.....	6
Partie II : Milieux.....	6
Le Milieu : Ne pas perdre le fil.....	6
Développer la promesse.....	6
Quel est le fil ? Trois décisions vitales.....	6
Suivre le fil : penser en scènes.....	7
Planifier le climax : roman vs. nouvelle.....	7
S'assurer que le lecteur suive la piste : designs structurels formels.....	7
Choisir un design structurel.....	8
Exercices pour les milieux.....	8
En développement : Vos personnages en milieu d'histoire.....	8
La vue d'un lecteur : deux sortes de motivation.....	8
Montrer que les personnages peuvent changer.....	8
Pourquoi le personnage change-t-il ?.....	9
Remplacer une ancienne motivation par une nouvelle.....	9
Un cas particulier : les méchants.....	9
Autres exercices pour les milieux.....	9
Aide pour les milieux : Se débloquer.....	9
La peur de l'échec : le syndrome Tolstoy.....	9
La peur du succès : l'histoire sans fin.....	9
Flou littéraire : qu'est-il supposé se passer ensuite ?.....	9
Mauvaise direction : J'ai laissé mon âme au chapitre trois.....	9
Techniques pour vous aider à continuer.....	10

Techniques qui ne vous aideront pas.....	10
Romans : se préparer au long terme.....	10
Encore d'autres exercices pour les milieux.....	10
Partie III: Fins.....	10
Fins satisfaisantes : respecter sa promesse.....	10
Des climax qui "le font".....	10
La bonne fin : un test de Litmus.....	10
Un dernier mot sur le climax.....	10
Le dénouement : "Mariages et enterrements".....	10
Épiloguer ou ne pas épiloguer ?.....	11
Le cas particulier d'un livre de série.....	11
Check-list pour une bonne fin.....	11
Exercices pour la fin.....	11
La toute fin : dernière scène, dernier paragraphe, dernière phrase.....	12
Résolution vs. Résonance.....	12
La fin d'une histoire à l'intrigue traditionnelle.....	12
La fin d'une nouvelle contemporaine.....	12
La toute, toute fin : le dernier paragraphe.....	12
Récrire : à la recherche de quelques bonnes phrases.....	12
Autres exercices pour les fins.....	12
Aide pour les fins : le dernier Hourra.....	12
Étape 1 : prendre la place du lecteur.....	13
Étape 2 : suivre la promesse.....	13
Étape 3 : analyse des scènes.....	13
Étape 4 : réécriture majeure.....	13
Étape 5 : patrons d'images.....	13
Étape 6 : polir la prose.....	13
Une autre vision de la révision.....	14
Deux promesses tenues.....	14
Encore d'autres exercices pour les fins.....	14

Introduction : L'histoire dans votre tête

Difficulté de passer de l'idée qu'on a en tête à sa retranscription par écrit

Partie I: Débuts

Le tout début : votre scène d'ouverture

La promesse implicite : un cadre pour l'ensemble

- **Promesse implicite** : promesse que fait l'auteur à son lecteur, implicitement, par rapport à la forme et au contenu de l'oeuvre. Ex. : ce sera une histoire comique, qui abordera l'histoire d'un gars qui se demande ce qu'il va offrir à Noël à ses neveux.
- L'auteur doit respecter cette promesse implicite !
- Le lecteur doit savoir (et saura) dès la lecture de l'ouverture quelle est la promesse implicite de l'auteur.
- Il est important de garder à l'esprit cette promesse que l'on fait dès le commencement, même si à ce moment on n'est pas encore certain de ce qui va se passer par la suite.
- Le but principal de la première scène est de maintenir **l'intérêt du lecteur**. Cela se fait en se concentrant sur les 4 éléments suivants :
 - **Personnage** : Un **personnage intéressant** doit être présenté le plus rapidement possible.
 - **Conflit** : Quelque chose **ne se déroule pas comme prévu**.
 - **Spécificité** : Utiliser des **détails** pour...
 - x ancrer l'histoire dans une **réalité** concrète,
 - x **différencier** votre ouverture des centaines d'autres similaires et
 - x convaincre le lecteur que **vous savez de quoi vous parlez**.
 - **Crédibilité** : convaincre le lecteur que vous savez manier le français, entrer dans la compétition avec les pros aux yeux des éditeurs, montrer que vous contrôlez vos mots et plus spécifiquement...
 - x **diction** : éviter les clichés
 - x **économie** : éviter les répétitions ou les contrôler
 - x **construction de phrase** : éviter la maladresse, difficulté des phrases longues
 - x **varier les phrases** : au niveau type et longueur
 - x **Composants** : éviter de surcharger d'adjectifs et adverbes, utiliser des verbes et noms forts à la place
 - x **Ton** : ne soyez jamais auto-indulgent, garder l'accent sur l'histoire, pas l'écrivain

Mettre le tout ensemble : une ouverture qui marche

Personnage

- **Conflit**
- **Spécificité**
- **Prose crédible**

La suite de votre première scène

- Se demander ce qui doit être **différent** à la fin de la première scène par rapport au début.
- 2 types de scène :
 - **dramatique** : détailler l'information à forte intensité
 - **d'exposition** : résumer l'information
- La première scène doit toujours être **dramatisée**.
- Chaque première scène doit introduire un **changement** (potentiel).
- La dernière phrase est en **position de force**. Faites le compter.

Un cas particulier : le prologue

- **Avantages**
 - éviter une **transition difficile** entre deux scènes fort séparées dans le temps et l'espace
 - peut donner un avant-goût appétissant, s'il est **suffisamment intéressant**
- **Désavantages**
 - Il faut alors écrire **2 scènes** d'ouverture (difficile).
 - Double l'opportunité du lecteur de décider que le livre ne l'intéresse pas.

Résumé : le tout début

Exercices pour des premières scènes

The Later Beginning: Your Second Scene

Trois options pour continuer le récit :

1. Remplissage rétroactif

deux méthodes :

- **Exposition directe** par la voix de l'auteur
- **Pseudoréminiscence** par les yeux du personnage

Théorie de la **piscine** : plus forte est la poussée du plongeur, plus loin vous glisserez dans l'eau.

2. Flashback

trois critères de succès

- doit suivre une scène forte
- doit avoir un lien clair avec la scène qui précède
- ne pas perdre le lecteur dans le temps et l'espace

3. Continuer l'histoire : contrôler le conflit

Point important de la seconde scène : niveau de conflit qu'elle contient.

Jane, Martha, Sam : Trois secondes scènes

Choisir l'action de la seconde scène

Il doit y avoir un **enjeu**. Se demander **ce que veut chaque personnage**.

Chaque paragraphe du récit doit accomplir 2 buts :

- faire avancer l'intrigue
- développer les personnages de manière réaliste, complexe et mémorable, // 19 règles de Mark Twain (à chercher)

Comment rendre un personnage vivant :

1. Ils **initient des actions** d'après des motivations complexes.
2. Ils **réagissent aux actions d'autrui**.
3. Dialogue
4. Pensées
5. Gestes et langage corporel
6. Apparence

Rassembler tous les éléments : des personnages auxquels on s'intéresse

Utiliser des **détails**

Une distribution innombrable : intégrer d'autres personnages

- Première scène : 3 personnages
- Scènes suivantes : n'introduire un personnage que s'il a une action significative dans la scène
- Eviter d'introduire chaque personnage avec une capsule biographique
- Manière efficace d'introduire des personnages qui arriveront plus tard : le faire apparaître dans des conversations ou des pensées.
- Eviter d'attirer trop l'attention sur personnages secondaires, bien la diriger vers ce que l'**auteur veut montrer**.
- Pas de nombre maximum
- **Minimum : plus qu'un** (sauf nouvelle, mais pas facile)

- Ne pas hésiter à ajouter un 3ème personnage cathalytique si on se sent bloqué dans une situation à 2 personnages

Le début et tout le reste

Plus d'exercices pour les débuts

Aide pour les débuts : révision précoce

Varié le mode narratif : Cendrillon Redux

5 modes narratifs :

- dialogue
- description
- action
- pensées
- exposition

Délocalisation littéraire : démarrer ailleurs

Habituellement, une histoire peut être améliorée en la faisant démarrer **plus tard** dans l'action.

Un dernier mot sur la révision : la tentation de peaufiner éternellement

Il faut développer un sens de "ce qui est **suffisamment** bon" pour poursuivre. Maximum 2 semaines sur la première scène (par exemple).

Encore quelques exercices pour les débuts

Partie II : Milieux

Le Milieu : Ne pas perdre le fil

Développer la promesse

Le milieu est tout ce qu'il y a entre la présentation des personnages principaux et le climax. Son but est de développer la promesse implicite faite dans le début. Pour ce faire, il dramatise des éléments qui augmentent le conflit, révèlent les personnages et mettent en place les forces qui vont s'affronter au climax.

Quel est le fil ? Trois décisions vitales

1. De qui est-ce l'histoire ? : même si l'histoire développe plusieurs personnages, la plupart du temps l'un d'eux requiert le plus d'attention.

2. Qui est le personnage dont on suit le point de vue ? : Un seul point de vue par scène
3. Quelle est la ligne directrice (**Throughline**) ? : l'intrigue principale qui répond à la question "qu'arrive-t-il au protagoniste ?", il peut y avoir des sous-intrigues mais ne pas écrire plus de 2 scènes successives qui se rapportent à une sous-intrigue.
Dans une nouvelle, ligne directrice plus simple, doit répondre à la question "Qu'est ce qui différenciera à la fin du début ?"

On peut procéder sans avoir d'idée claire à ce niveau, mais il faudra alors établir le second brouillon avec une ligne directrice.

Suivre le fil : penser en scènes

Pour décider quelles scènes écrire, comment faire ?

- Lister les événements qui arrivent à tous les personnages
- Supprimer les événements qui n'arrivent pas à un des personnages "point de vue", ajouter éventuellement de nouveaux événements pour qu'on les apprenne de manière indirecte
- Passer chaque événement en revue pour voir s'il est intéressant de le dramatiser dans une scène (ou plusieurs)

On peut souvent améliorer une nouvelle en diminuant le nombre de scènes et se concentrant sur le principal.

Ceci n'est pas tout à fait un **plan (Outline)**. Plan fait peur car il semble limiter mais il permet d'avoir une idée précise de l'histoire avant de commencer à la rédiger.

Planifier le climax : roman vs. nouvelle

Une scène à dramatiser en tous cas : le climax (dans la *fin*), le point culminant de l'intrigue. Le reste est souple. Important d'identifier le moment où toutes les forces s'assemblent pour former un feu d'artifice émotionnel et thématique.

Même si ce feu d'artifice arrive à la fin, il faut le planifier dès le milieu. Dramatiser ces forces à maintes reprises. Amener les éléments qui feront que le lecteur se demandera où, quand et comment arrivera le désastre/heureux événement inévitable.

Dans une nouvelle classique, vient le dénouement après le climax. Dans les nouvelles modernes, le changement est plus flou, difficile à cibler. C'est possible grâce à une bonne préparation du climax.

S'assurer que le lecteur suive la piste : designs structurels formels

- Nouvelle : Il suffit de fournir des phrases de transition en suffisance.
- Roman : Il faut envisager un *design structurel formel*, un plan général de **présentation** des scènes. Il en existe 4 formes :
 - 1. Chronologique pure** : les événements se passent dans l'ordre dans lequel le protagoniste les a appris/vécus. Avantage de clarté et consistance (un seul personnage raconte). Désavantage : limitation du point de vue et de la portée.

2. **Points de vue récurrents** : crée une anticipation, désavantage : semble fort mécanique
3. **Section chronologique à plusieurs points de vue** : diviser le roman en parties clairement étiquetées, chaque partie couvrant une période de temps et tout ce qui a trait à cette période est énoncé dans cette partie. Avantage d'une plus grande flexibilité dans chaque section.
4. **Scènes parallèles** : rythme et anticipation maximum, 2 histoires qui se déroulent en parallèle et qui alternent à chaque chapitre. Désavantage d'être plus fragmenté mais gagne en richesse thématique.

Choisir un design structurel

Prévoir dès le départ ou le choisir après le premier brouillon, peu importe mais il FAUT en choisir un.

Exercices pour les milieux

En développement : Vos personnages en milieu d'histoire

Au milieu de l'histoire (moitié des pages), votre personnage doit subir un changement significatif. Pour rendre ces changements convaincants, 4 choses doivent se passer : le lecteur doit

- comprendre sa personnalité initiale,
- être assuré qu'il *peut* changer,
- voir dramatisé un patron d'expériences qui peut raisonnablement affecter qqn et
- voir une nouvelle motivation plausible remplacer la précédente.

Les milieux *sont* difficiles à écrire mais s'ils le sont bien, ils rendent la fin agréable à lire.

La vue d'un lecteur : deux sortes de motivation

Deux sortes de motivations pour un personnage :

1. Facile à comprendre pour le lecteur car il ressentirait la même chose dans une situation similaire
2. Contraire à nos attentes sur le monde, donc difficile à rendre crédible

Montrer que les personnages peuvent changer

Montrer qu'un personnage est capable d'apprendre de son expérience ; préparer un changement en montrant

- qu'il est capable de changer dans d'autres situations et
- qu'il a des valeurs qui rendent un changement d'état d'esprit plausible.

Pourquoi le personnage change-t-il ?

À cause d'événements de l'intrigue. Mot-clé : **patron** (il ne suffit pas toujours d'un seul événement pour expliquer un changement).

Remplacer une ancienne motivation par une nouvelle

Un cas particulier : les méchants

Un 'méchant' n'est pas obligatoire mais si on en utilise, il sera d'autant plus crédible qu'il se justifie par lui-même (donc pas un 'pur chaotique mauvais' sans motivation définie).

Autres exercices pour les milieux

Aide pour les milieux : Se débloquer

Les milieux étant difficiles, il est fréquent de se retrouver bloqué. Plusieurs syndromes :

- La peur de l'échec : le syndrome Tolstoy
- La peur du succès : l'histoire sans fin
- Flou littéraire : qu'est-il supposé se passer ensuite ?
- Mauvaise direction : J'ai laissé mon âme au chapitre trois

La peur de l'échec : le syndrome Tolstoy

Bloqué à cause de critères de qualité trop élevés. Se dire qu'on n'écrit qu'une *simulation* d'histoire, où les mots ne sont pas cruciaux.

La peur du succès : l'histoire sans fin

« J'ai fini une histoire mais je n'ai pas d'autre idée. » Se fixer des échéances artificielles et commencer immédiatement une nouvelle histoire dès que la précédente est finie.

Flou littéraire : qu'est-il supposé se passer ensuite ?

S'arrêter (si ce n'est déjà fait), retourner au début de l'histoire et **planifier**.

Mauvaise direction : J'ai laissé mon âme au chapitre trois

Pris un mauvais virage au cours de l'histoire. Abandonner le plan qui ne fonctionne pas et :

- si les personnages partent dans une direction inattendue d'eux-mêmes, les suivre.
- essayer de trouver le dernier moment dans l'intrigue qui intéressait vraiment et repartir de là.

Techniques pour vous aider à continuer

Se fixer un nombre de pages par jour/semaine/mois.

Techniques qui ne vous aideront pas

Romans : se préparer au long terme

- Se concentrer sur les petits fragments, scène par scène, et pas sur l'entièreté
- Garder des traces (nombre de pages par semaine, pourcentage effectué...)
- Se donner des échéances

Ne pas comparer son fonctionnement à celui d'un autre auteur (hein, Didier ;-)

Encore d'autres exercices pour les milieux

Partie III: Fins

On a **promis** une **collision**, quelle qu'en soit la nature. Elle doit impliquer les **même** personnages, conflits, problèmes et tensions. La fin ne doit pas violer cette promesse.

Fins satisfaisantes : respecter sa promesse

Des climax qui "le font"

Un climax doit accomplir 4 choses :

- correspondre à la vision de la vie présentée dans l'histoire,
- être chargé d'émotions,
- à un niveau approprié et
- doit venir logiquement à la suite de l'histoire.

La bonne fin : un test de Litmus

La fin ne devrait pas être identique si les personnages principaux avaient une personnalité différente. La fin ne marche que parce qu'elle est issue de la personnalité profonde du personnage.

Un dernier mot sur le climax

Le climax doit être proportionnel à la longueur de votre histoire.

Le dénouement : "Mariages et enterrements"

Tout ce qui arrive après le climax est appelé le **dénouement**. Il sert à montrer deux choses :

- les conséquences de l'intrigue et
- le destin des personnages qui n'ont pas été impliqués dans le climax.

Dans une nouvelle, le dénouement n'est pas obligatoire.

Si l'histoire laisse des questions ouvertes, il peut être profitable d'ajouter un dénouement pour satisfaire la curiosité du lecteur.

Un bon dénouement a trois propriétés :

- **clôture** : donner suffisamment d'information pour que le lecteur ait l'impression que l'histoire est réellement terminée (spécial pour Manu D.)
- **brièveté** : le maintenir bref, d'autant plus si le climax est léger.
- **Dramatisation** : pour que le dénouement semble bien faire partie de l'histoire, mais éviter de le rendre trop haut en couleur.

Épiloguer ou ne pas épiloguer ?

Mettre le dénouement dans un chapitre à part (épilogue) uniquement s'il diffère fort du récit principal au niveau style, lieu, temps.

Le cas particulier d'un livre de série

Dans le cas de livres à suite, il faut laisser la porte ouverte à la fin du roman. Il existe trois sortes de séries :

- **mêmes protagonistes** dans chaque livre : insister sur le développement du protagoniste dans l'intrigue => à la fin, inventer un nouveau problème pour les protagonistes.
- **même environnement** (famille, univers...) : focaliser chaque livre sur un autre protagoniste => à la fin, laisser un élément de l'intrigue non résolu pour qu'un autre personnage retombe dessus.
- changement de personnage mais avec un **maintien** des initiaux => laisser les personnages avec des soucis personnels non résolus.

Check-list pour une bonne fin

- Le climax découle-t-il logiquement d'éléments évoqués au milieu ?
- Le changement du personnage a-t-il été bien préparé par les événements présentés ?
- Toutes les forces impliquées sont-elles présentes dans le milieu ?
- Le destin de chaque personnage est-il consistant avec sa description dans le milieu ?
- La fin respecte-t-elle la promesse implicite ?
- Le climax est-il proportionné au reste de l'histoire ?

Exercices pour la fin

La toute fin : dernière scène, dernier paragraphe, dernière phrase

Dans une nouvelle, le climax peut être la fin. Plus l'histoire est courte, plus les dernières lignes sont importantes.

Distinction entre deux types de nouvelles : traditionnelle et contemporaine.

Résolution vs. Résonance

- Traditionnelle : fin comme celle d'un roman, l'intrigue est résolue.
- Contemporaine : pas spécialement de résolution, rien ne se passe, de manière délibérée (Spéciale dédicace à Manu D) ; examiner une situation mais ne pas la résoudre car elle est ambiguë et intéressante en elle-même ; on ressent la situation, elle **résonne** ; il faut pour cela un lecteur **sensible** => nettement moins lu ; suggérer des connexions entre l'histoire et un contexte plus large via des symboles

La fin d'une histoire à l'intrigue traditionnelle

Comme la fin d'un roman si ce n'est que le climax peut inclure le dénouement. Quelque chose doit **différer** du début, un changement matérialisé dans une action, accompagné d'émotion.

La fin d'une nouvelle contemporaine

Émotion, ambiguïté. Un **changement** doit aussi être présent, révélé par une action, mais ce changement peut être minime, son importance étant révélée par l'usage de symboles.

Utilisation des mêmes **symboles** au début et à la fin crée un patron circulaire qui donne une impression de clôture.

La toute, toute fin : le dernier paragraphe

De bonnes phrases de fin sont pleines d'**actions**, de **symboles** ou de **pensées**.

Parfois le paragraphe de fin fait écho au paragraphe de début.

Une bonne histoire (et un bon dernier paragraphe) peut toujours être lue à deux niveaux :

- l'intrigue et
- le sens.

Récrire : à la recherche de quelques bonnes phrases

Autres exercices pour les fins

Aide pour les fins : le dernier Hourra

La révision est **l'étape la plus importante** pour votre travail ! Jusqu'ici, vous avez la mélodie; la révision peut créer l'harmonie (c'est beau, non ?)

Étape 1 : prendre la place du lecteur

Prendre de la distance. Lire en annotant :

- où est-ce que ça ralentit ?
- Quand n'est-ce pas clair ?
- Les protagonistes sont-ils caricaturaux ?
- Endroits où l'action n'est pas dramatisée alors qu'elle aurait pu l'être ?

Étape 2 : suivre la promesse

Lire le milieu et faire une liste de toutes les forces en présence.

Lire la fin et vérifier qu'elle tienne la promesse. Y a-t-il une confrontation suffisante dans le climax ?

S'il n'y a pas adéquation, définir ce qui est à réécrire.

Étape 3 : analyse des scènes

Faire une liste de toutes les scènes.

- Certaines sont-elles divisibles en plus petites ?
- Peut-on en regrouper ?
- Toutes les scènes sont-elles utiles ?

Une scène doit toujours :

- faire avancer l'intrigue et
- améliorer notre compréhension des personnages.

Réécrire éventuellement les scènes qui laissent à désirer.

Étape 4 : réécriture majeure

Réviser dans l'ordre, prendre des notes dans la marge.

Tout changement doit aider l'histoire à amener au climax.

Étape 5 : patrons d'images

Les images (symboles) doivent s'insérer naturellement dans les scènes d'action ; il ne faut pas les ajouter a posteriori.

Chercher des éléments déjà présents dans l'histoire, qui peuvent être accentués ailleurs.

Étape 6 : polir la prose

Relire une dernière fois, phrase par phrase. Tout vérifier (contenu et forme).
Supprimer les mots inutiles.

Une autre vision de la révision

Deux promesses tenues

Encore d'autres exercices pour les fins