

Ateliers animés par Pierre RAUFAST (2025)

Les ateliers d'écriture ont différents objectifs et s'inscrivent généralement dans l'objectif pédagogique des enseignants (participation à un concours de nouvelle, étude sur les genres littéraires, sujet de spécialité humanité ou philosophie, ...).

Les ateliers peuvent se limiter à une session, ou plusieurs (si création de contenus). Par exemple :

Comment écrire une nouvelle ?

- Comprendre les spécificités du genre, apprendre quelques techniques de créativité, qu'est-ce qu'une histoire, exercice en duo, restitution...

Qu'est-ce que le world building dans la littérature de l'imaginaire ?

- Définition du world building, technique créatives, exercice par groupes, restitution...

Exemples de fiches remis aux élèves

Les techniques de Brainstorming

Comment avoir des (bonnes) idées ?

- Ne pas se censurer**
Technique de l'entomoi. Proposer plein d'idées, puis filtrer.
- Méthode des associations libres** - **mind** - : trouver les liens entre mots
- Lister les **contraintes** qui vont vous aider à réduire les possibilités
Un lieu (ici, un personnage (ou), une époque/univers (quand), une motivation (pourquoi), un problème/conflit (pour), ...
Exemple : raconte-moi une histoire (difficile...)
VS : l'histoire d'un petit garçon coincé dans un château-fort à cause de sa mère
- Où trouver l'inspiration ?
 - a- De ce que l'on observe / lit / connaît
 - b- De ce que l'on vit (expérience personnelle)
 - c- De ce que l'on invente**Autofiction** : (40% / 50% / 10%)
Science-Fiction : (40% / 10% / 50%)
- Méthode du ping-pong
Réflexion à deux. Rebondir sur une idée, en donner une autre.

Le world building

Le **worldbuilding**, ou « construction d'univers », est le processus d'élaboration d'un monde imaginaire mais **crédible**, parfois associé à tout un univers fictionnel. Développer un monde imaginaire doté de caractéristiques cohérentes et réalistes telles qu'une histoire, une géographie est une tâche clé pour de nombreux créateurs, en particulier de science-fiction ou de fantasy.

Définir un but

- Type de monde (SF, Fantasy, réaliste, ~~space~~ punk, historique, magique, ...)
- Ton et ambiance : utopique / dystopique
- Époque (passé, présent, futur, lointain, indéfini)
- Conflit internes et externes (géopo, éthique, ressources, révolution, éco, banal...)

Les caractéristiques

- La cosmologie
- La géographie et environnement
- Les protagonistes, antagonistes, rivaux
- Les valeurs
- L'histoire des peuples, mythologie
- La culture, les rites, les traditions
- Les espèces vivantes, les castes, les religions
- Système politique (monarchie, dictature, république, ...)
- Les lois physiques, les sciences
- Les technologies et magie
- Les langues

Les points clés

- Approche du plus général au plus spécifique, ou l'inverse
- L'équilibre entre cohérence et complexité
- Importance de la cohérence interne

Exemples : **Star Wars**, Le seigneur des anneaux, Harry Potter, Le trône de fer, Avatar, ...

Les outils

- Les cartes, croquis, diagrammes, cartes d'identité des espèces (IDR)
- Approche PESTEL : Politique / Économie / Société / Technologies / Environnemental / Légal

Les spécificités de la nouvelle

Qu'est-ce qui distingue une nouvelle d'un roman ?

C'est l'équivalent du court-métrage au cinéma.
Une nouvelle = art de l'économie et de l'intensité, ce n'est pas un mini-roman (C'est comme boire du sirop sans eau 😊)

- Une longueur limitée**
 - On ne peut pas tout dire
 - Maîtriser la concision, faire des choix
 - Gérer le rythme, la progression de l'histoire
- Un point de vue** souvent unique
 - Focalisé sur un personnage = immersion immédiate
 - Centré sur une seule idée maîtresse (une thématique)
- Une seule intrigue** resserrée, 1 moment clé
- Peu de personnages** principaux. Un ou deux max.
- Un rythme** et une tension palpable
- Un ton**, une atmosphère (tragique, comique, SF, fantastique, horreur, ...)
- Un début** percutant = capter rapidement l'attention
- Une fin** qui surprend !
 - Marquante
 - Ouverte
 - Plot twist

Quelles sont les différentes structures narratives d'un roman ?

- Linéaire** : suit l'ordre chronologique du récit.
- La structure en parallèle** : un récit dans le récit.
- La structure en parallèle** développe plusieurs intrigues qui se déroulent en même temps et sont montrées au lecteur de manière alternée.
- La chronologie inversée** : on part de la fin de l'intrigue pour faire un flashback et comprendre comment on est arrivé là
- Les flashbacks** insérés : l'intrigue chronologique est ponctuée de flashbacks (retour dans le passé) pour expliquer une situation présente
- L'arête de poisson** : une intrigue centrale est le prétexte pour raconter plein d'autres histoires

Enchâssée

Arrête de poisson

Structure parallèle

Chronologie inverse

Linéaire

Flashback

Point de vue

- Omniscient
- Je (première personne)

Comment écrire une histoire en 6 étapes ? (selon John Truby)		
Étapes	Description	Exemples
Résumé	Résumé en 1 ligne de l'intrigue pour que les 6 étapes soient cohérentes = 1 même histoire	Ex : Kalisto : Un rat rêve de devenir cuisinier étoilé et fera tout pour y arriver malgré les difficultés rencontrées.
1. Présentation du héros et apparition du désir	Présentation du personnage principal Son problème moral / psychologique / conflit Son but (objectif pour régler son problème) L'appel à l'aventure (incident déclencheur, rencontre Gusto) Le refus de l'appel La rencontre avec son mentor Le passage du seuil (voyage sans retour)	- Homme / Femme / Enfant / Animal / Robot / ... - Timide / Bagarreur / Amoureux / Peureux / Victime d'injustice / Différent / Naïf / Jaloux / Réviseur / Incompréhensible / Coupable / Fainéant / ... - Être respecté / Devenir riche / Conquérir la personne aimée / Se venger / Résoudre une énigme / Dévoiler ses talents / Se faire pardonner / Sauver le monde / Aider une personne / Écrire une chanson / ... Ex : Un rat adore la cuisine mais n'ose l'avouer. Il gère de s'opposer à son père/famille. But : devenir comme Gusto, cuisinier étoilé.
2. Les adversaires du héros	Personnage qui va empêcher le héros d'atteindre son but. Va exploiter les faiblesses psychologiques du héros Mais qui a lui aussi ses faiblesses et ses forces (Vision binaire ou subtile)	- Homme / Femme / Enfant / Animal / Robot / Société / Lui-même / ... - Même objectif que le héros / Vrai méchant / Ne comprend pas le héros / Des objectifs contraires au héros (compétition) / ... Ex : nombreux, son père, le petit chef, la critique, la société des rats.
3. Le plan du héros	Plan du héros pour atteindre son but, son rêve.	- Un plan, série d'actions dépend du but Ex : apprendre à piloter l'ingénieur et cuisiner grâce à lui
4. Les épreuves	Rencontre entre le héros et ses adversaires. Bataille entre 2 valeurs morales (le bien, le mal)	Deux plans qui s'opposent, suspens, on ne sait pas qui va gagner Ex : nombreuses difficultés pour se cacher et réussir les plats malgré les adversaires.
5. Climax	Ultime « combat, confrontation » où le héros sort vainqueur et atteint son but. La récompense	Le problème présenté en 1) est réglé Ex : confrontation avec le critique gastronomique
6. Nouvel équilibre	Le héros a réussi à vaincre son problème moral. Le monde est dans un nouvel équilibre apaisé	Le héros est transformé, changé (souvent en mieux). Le monde est meilleur. Ex : Petit bistrot sympathique. Le rat cuisine et a retrouvé sa tribu. Le critique est devenu sympathique.

Une histoire = une intrigue (6 étapes) + des personnages + 1 ambiance/époque + 1 morale + 1 structure narrative