

# Fiche rudimentaire pour bétonner une histoire

Il n'y a pas de règles en écriture, mais dès qu'on écrit pour quelqu'un, il y a des *codes*, auquel le lecteur s'attend.

Connaître les codes permet de décider de les suivre, ou pas, de manière à atteindre l'effet visé (surprise, fausse piste, rassurer...)

- Quelle est mon histoire?
  - o Début / milieu... et **fin!**
  - o M'assuré-je bien de donner toutes les infos nécessaires au lecteur?
  - o M'assuré-je bien d'être accessible, de ne pas briser le *rêve de la fiction*?
  - o Conclus-je bien toutes mes promesses narratives?
  - o Qui veut quoi, pourquoi, et en quoi cela sera-t-il difficile (*conflit narratif*)?
  - o Construire un plan scène par scène? Connaître la fin à l'avance? Ou bien écrire directement?
  
- Maintiens-je bien l'*intérêt* du lecteur?
  - o Fais-je varier le rythme en fonction de l'action?
  - o Ne ralentis-je pas trop le rythme par trop d'*exposition*?
  - o Les descriptions sont-elles efficaces, *opérantes*?
  - o Joué-je bien sur la *tension* du récit (suspense ou calme)?
  - o Dosé-je bien mes surprises? (ne pas vendre la mèche... mais pas de *deus ex machina!*)
  - o Le lecteur se pose-t-il bien des questions auxquelles il veut les *réponses*?
  - o L'histoire *avance*-t-elle bien? (éviter de piétiner)
  
- Mes personnages?
  - o (Sont-ils tous effectivement nécessaires?)
  - o Sont-ils crédibles, installés, intéressants?
  - o *Que veulent-ils dans l'histoire?*
  - o Que craignent-ils? D'où viennent-ils?
  - o Sont-ils humains (forces / faiblesses)?
  - o Quel est le point de vue?
  
- L'attention du lecteur... est comme le budget d'un film au cinéma. Chaque lecteur a son propre budget => ses *attentes*.
  - o Plus on met de détails, plus on laisse entendre que c'est important => promesse narrative (ou fausse piste!)
  - o Quand on fait avancer l'action, quand on pose des questions intéressantes, on gagne le droit de ralentir, de faire des détours, des retours en arrière
  - o "Show, don't tell"
  - o S'affranchir (raisonnablement) du superflu, comme les répliques de dialogue inutiles

Lionel Davoust / <http://www.lioneldavoust.com> (actus + blog: conseils d'écriture)