



Les 22 règles de l'écriture d'après

P



X

A

R

- 1 On admire un personnage plus pour **ses essais** que pour ses succès.
- 2 Tu ferais bien de garder en tête ce qui est intéressant pour toi en tant qu'**audience**, pas ce qui est fun à faire en tant qu'écrivain. Les deux peuvent être très différents.
- 3 Essayer de mettre en avant un **thème** est important, mais tu ne verras pas sur quoi porte véritablement l'histoire avant d'en être à la fin. Maintenant, **réécrit**.
- 4 **Il était une fois**, il y avait _____. Chaque jour, _____. Un jour, _____. A cause de cela, _____. A cause de cela, _____. Jusqu'à ce qu'enfin _____.
- 5 Simplifie. **Concentre**. Combine des personnages. Supprime tous les détours. Tu vas te sentir comme si tu avais perdu des choses de valeur mais cela va te libérer.
- 6 A quoi tes persos sont-ils bons, se sentent-ils en confort? Jette-les dans ce qu'il y a de plus opposé. **Challenge-les**. Comment gèrent-ils?
- 7 Trouve ta fin avant de déterminer ton milieu. Sérieusement, **les fins sont difficiles**, fais ton boulot à l'avance.
- 8 Finis ton histoire, **laisse couler**, même si ce n'est pas parfait. Dans un monde idéal, tu aurais les deux, mais avance. Tu feras mieux la prochaine fois.
- 9 Quand tu es bloqué, fais une liste de ce qui **n'arrivera PAS** après. Très souvent, le matériel pour se débloquer va apparaître.
- 10 Dépèce les histoires que tu aimes. Ce que tu aimes en elles est une **part de toi** ; tu dois le reconnaître avant d'être capable de l'utiliser.
- 11 Poser une idée sur le papier permet de la **stabiliser**. Si une idée parfaite reste dans ta tête, elle ne sera jamais partagée avec personne.

- 12 Ecarte la 1ère idée qui te vient en tête. Et la 2nd, la 3^{ème}, la 4^{ème}, la 5^{ème} – dégage l'évidence du chemin. **Surprends-toi**.
- 13 Donne des **opinions** à tes personnages. La passivité/malléabilité peuvent te sembler agréables lorsque tu écris mais c'est du poison pour l'audience.
- 14 Pourquoi dois-tu raconter CETTE histoire? Quel est la **croyance** qui brûle au fond de toi et dont ton histoire se nourrit? C'est le cœur.
- 15 Si tu étais ton perso, dans cette situation, comment te sentirais-tu? **L'honnêteté** mène à la crédibilité dans les situations incroyables.
- 16 Qu'est-ce qui est **en jeu** ? Donne-nous une raison de s'accrocher aux personnages. Qu'arrivera-t-il s'ils ne réussissent pas ? Empile les chances contre eux.
- 17 Aucun travail n'est jamais gâché. Si cela ne fonctionne pas, laisse couler et **avance** – cela pourrait s'avérer utile plus tard.
- 18 Tu dois te connaître: la différence entre faire de ton mieux et flemmarder. **Une histoire est un test**, pas du peaufinage.
- 19 Les coïncidences pour jeter les personnages dans les ennuis, c'est excellent ; les **coïncidences** pour les en sortir, c'est **tricher**.
- 20 Exercice: Prends les **briques** constitutives d'un film que tu n'aimes pas. Comment les réarrangerais-tu en ce que tu AIMES vraiment.
- 21 Tu ferais bien de **t'identifier** avec tes personnages/situations, tu ne peux pas juste écrire des choses "cool". Qu'est-ce qui TE ferait agir de cette façon?
- 22 Quelle est l'**essence de ton histoire**? Quelle est la façon la plus économique de le dire? Si tu sais cela, tu peux construire à partir de là.

