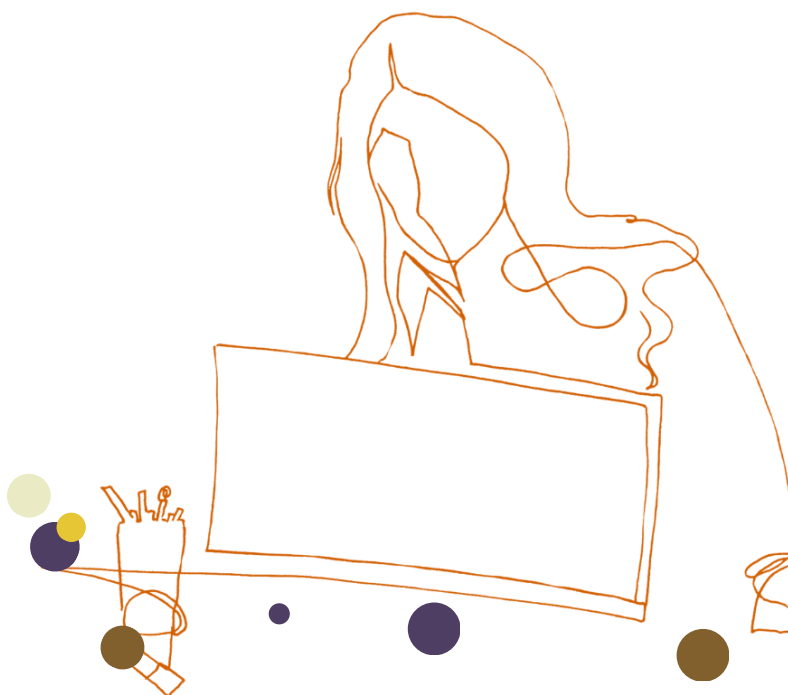
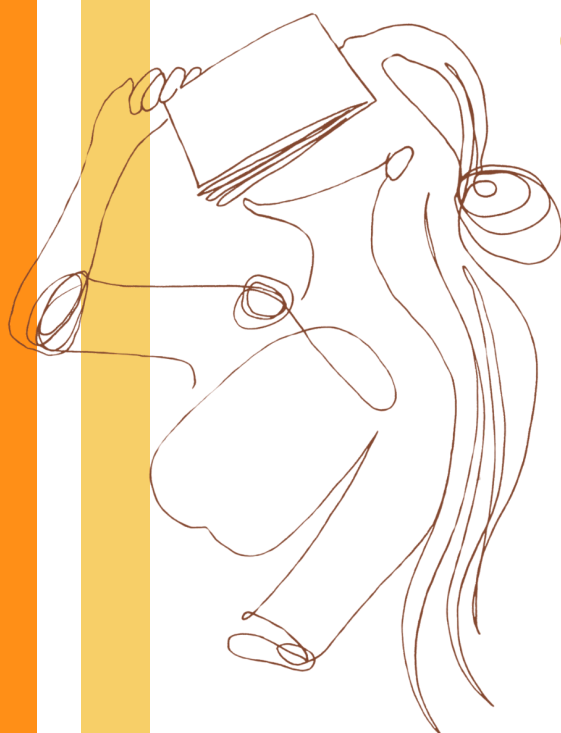


N°1 - Septembre 2025
Mensuel



L'ANTRE-PLUMES

Les dessous
des livres





EDITO

*Un magazine
divertissant pour les
auteurices en herbe !*

La Gazette de l'Antre-Plumes est né d'une idée folle : créer une revue pour auteurices en herbe, par les premiers concernés ! En effet, les revues disponibles sur le marché sont souvent rédigées par des écrivain·e·s établi·e·s, voire à succès. Et si leurs conseils sont pertinents et remplis de la sagesse de l'expérience, ils peuvent parfois sembler inatteignables ou trop génériques à ceux qui se lancent tout juste.

Partant de ce constat, les auteurices de la communauté Discord de l'Antre-Plumes rêvaient d'une Gazette qui leur corresponde : avec, non seulement, des conseils d'écriture rédigés par les plus chevronnés, mais surtout des pistes d'exploration sur l'art d'écrire une histoire. Le but ? Progresser, s'amuser et partager autour d'une passion commune !

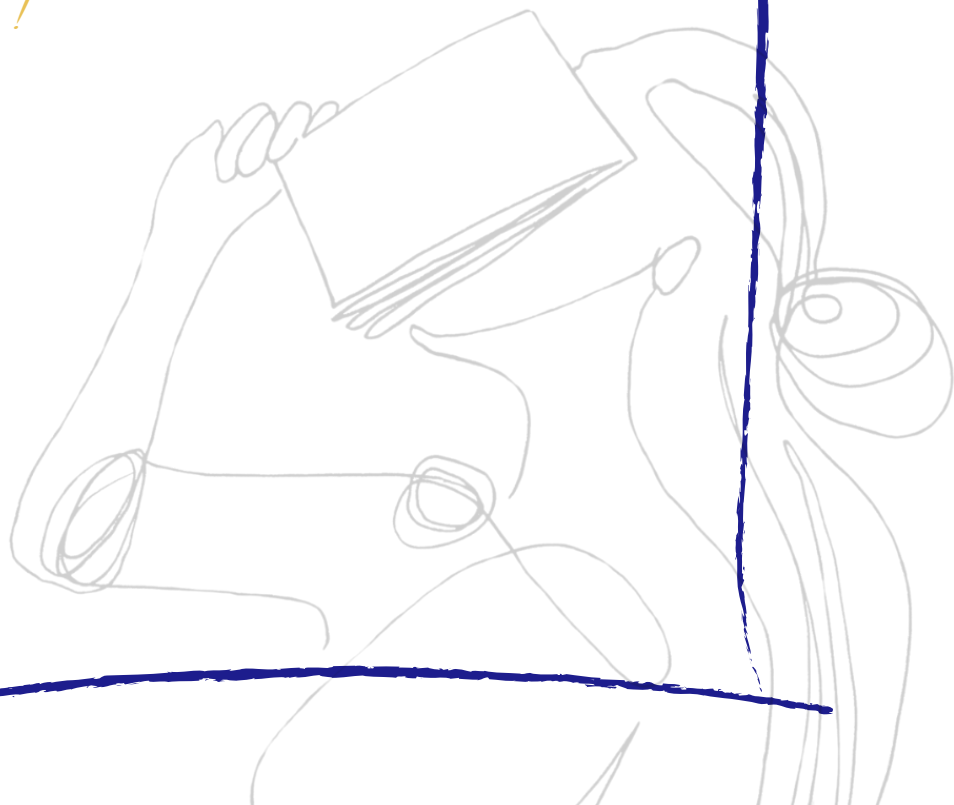
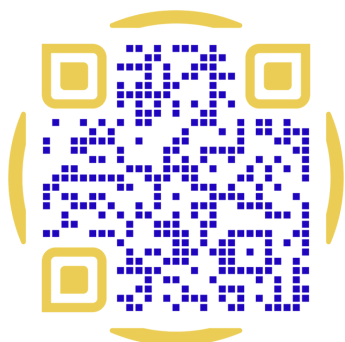
Ici, tu trouveras donc quelques conseils, mais aussi des débats, des questions, des retours sur les difficultés et les doutes qui sèment le parcours d'écrivain. Le tout issu de l'expérience d'auteurs de tous niveaux pour voyager plus loin et ensemble dans le monde littéraire !

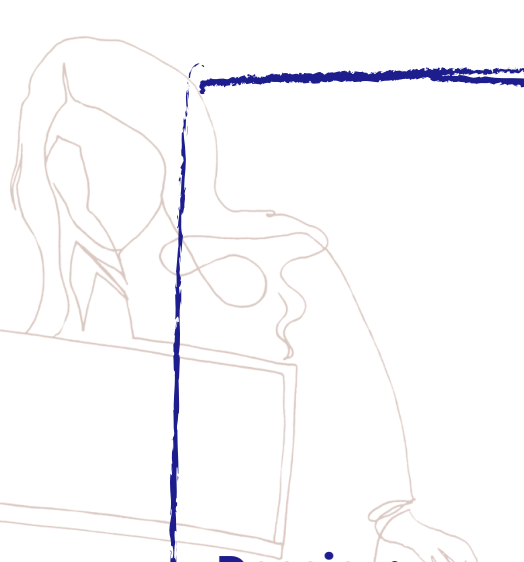
Actus pop, quizz farfelus, meurtre de l'inspiration et astuces d'écriture parsèmeront les pages de ce premier numéro, sans oublier la rubrique des sorties de nos rédactrices !

Bref, les auteures de l'Antre-Plumes sont ravis de te présenter un petit concentré de passion, de motivation et... de folie !

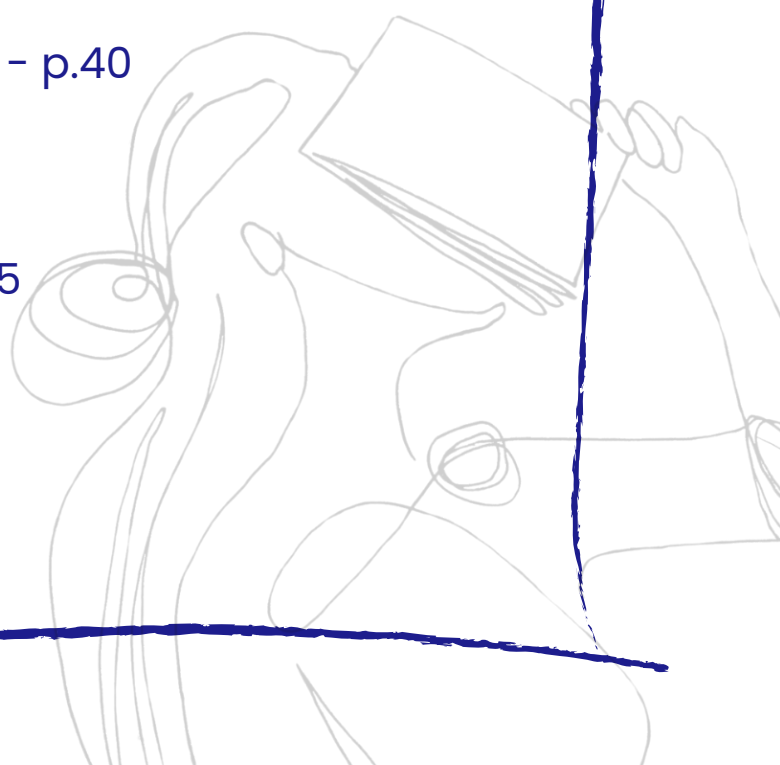
P.S. Et si tu rêves de rejoindre une communauté d'auteures bienveillante, motivante et dynamique, scanne le QR Code ci-dessous et rejoins l'aventure !

SANDRA DURIEZ





SOMMAIRE



Dossier :

Le genre d'auteurice qui sommeille en toi - p.5
QUIZZ quel auteur es-tu ? - p.9

Actu POP - p.14

Jeu :

Les étapes du livre - p.17

Un peu de théorie :

Les bases en écriture - p.19
Écrire une scène réaliste - p.34

Les sorties de l'antre-plume :

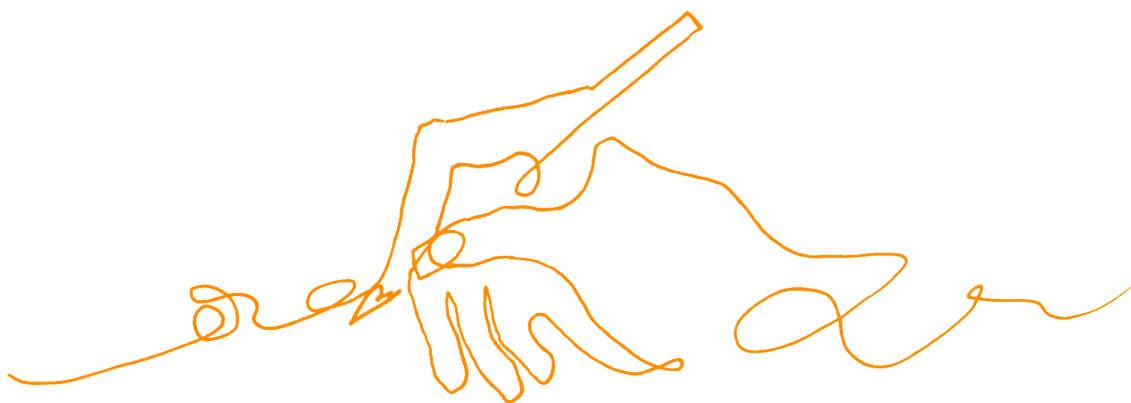
Prisonnière - Fleur Meron - p.40

Coup de cœur :

La Trilogie de l'éveil - p.45

DOSSIER





LE GENRE D'AUTEUR QUI SOMMEILLE EN TOI

Quel type de Pokémon es-tu ?

Charline Milemi et Maurane Kientz - 22 septembre 2025



D'où sort ce charabia ?

Nous te proposons de te plonger dans la métaphore inventée par George R.R. Martin, le célèbre auteur de Game of Thrones dans une interview en 2011 pour décrire sa manière de concevoir son histoire :

"Je pense qu'il y a deux types d'écrivains, les architectes et les jardiniers. Les architectes planifient tout à l'avance... Les jardiniers creusent un trou, y déposent une graine... et voient ce qui surgit."

A cela, s'est ajouté progressivement un nouveau concept : le paysagiste. Car certains auteurs et autrices ne se reconnaissaient pas dans cette dichotomie.

En effet, il y a autant de façons de s'organiser que d'auteurs et d'autrices... et nous dirions même qu'il y en a encore plus que ça !

Car oui ! Tu peux très bien avoir une approche s'apparentant à tel type pour un genre, un roman, tout au long de ta carrière... et devenir tout l'inverse sur un autre projet ou en fonction des phases du Soleil !

Garde en tête que rien n'est figé, tout n'est qu'adaptation, aides à la rédaction et théories. Ces catégories s'apparentent plus à un spectre évoluant, pouvant te rassurer ou t'aiguiller à trouver des solutions si tu te sens paralysé par l'écriture.



L'ARCHITECTE

Les plans, c'est la vie !



Définition :

As-tu besoin de connaître tous les points de ton intrigue et de réciter par cœur le background de tes personnages ? As-tu dessiné tes plans (ou trouvé un moyen de les obtenir) avant même de planter le premier mot ? LaisSES-tu peu de place à l'improvisation ? Tu es sûrement soit architecte, soit en plein syndrome de l'imposteur.

Forces :

Ta réécriture sera plus aisée, car tu n'as plus qu'à te concentrer sur les émotions et les voix de tes personnages. Tu glisses entre les incohérences et, grâce à ton plan solide, tu n'as plus qu'à transformer tes documents en texte en toute sérénité.

Tu sais où tu vas, et ça, c'est un vrai super-pouvoir.

Faiblesses :

Parfois, à trop vouloir figurer ton worldbuilding, la procrastination prend toute la place pour déguiser ta peur d'entamer la phase d'écriture pure. Même avec un super plan, une incohérence ou une nouvelle piste peut toujours surgir. Pas de panique quand cela t'arrivera : c'est normal. Le fait de modifier le plan en cours d'écriture n'est pas incompatible avec cette manière d'aborder ton histoire.

Même en ayant réfléchi longuement, tu n'iras jamais au bout de ton roman avec tes idées de départ : la réécriture sert à ça.

Et c'est OK : c'est ça la magie de l'écriture, après tout !



LE JARDINIER

L'auteur voltigeur !



Définition :

As-tu besoin de te lancer corps et âme dans cette nouvelle idée ? De lui donner vie, sans savoir si elle se déroulera à Malibu, Stockholm ou au fin fond de Sazergok (contrée verdoyante inventée à l'instant) ? Tu laisses ton stylo s'agiter car l'improvisation est ta source de motivation...

Tu es de la team jardinier... ou atteint du syndrome de l'objet brillant, va savoir.

Faiblesses :

Avec cette approche, la réécriture sera plus fastidieuse : tu sèmeras forcément des pistes inexploitées et des incohérences à corriger. C'est normal, c'est le jeu et c'est totalement surmontable, ne t'en fais pas.

Une fois le dernier mot écrit, la dernière scène imaginée, c'est possible que ta motivation retombe comme un soufflet.

Forces :

Ta liberté te pousse à aller plus loin, à faire avancer tes personnages coûte que coûte. Tu découvres au gré des chapitres qui glissent sous tes doigts les détours des intrigues et la manière dont les personnages vont contrer les pièges du scénario.

C'est là qu'est la magie : tu gardes la surprise, même pour toi.

Ou même avant lorsqu'une difficulté pointerait le bout de son nez. Si une nouvelle idée encore plus brillante accapare toute ton énergie, attention : cela peut être le signe d'une peur de terminer.



LE PAYSAGISTE

Une salade mixte, c'est mieux !



Et oui ! Voilà un archétype un peu moins connu, mais qui regroupe pourtant la majorité des auteurs et autrices. Celui qui manquait pour compléter le spectre : celui du milieu, le modéré, qui pioche autant d'un côté que de l'autre.

Définition :

As-tu besoin d'avoir quelques repères concrets : des personnages, une intrigue, des lieux peut-être, avant de te lancer ? Tu aimes poser des jalons avec un plan grossier, des post-it et des notes griffonnées, mais te laisser surprendre au fil du récit ? Tu es probablement paysagiste... ou une personne raisonnable. (Oui, cette-fois-ci nous n'avons rien à redire.)

Faiblesses :

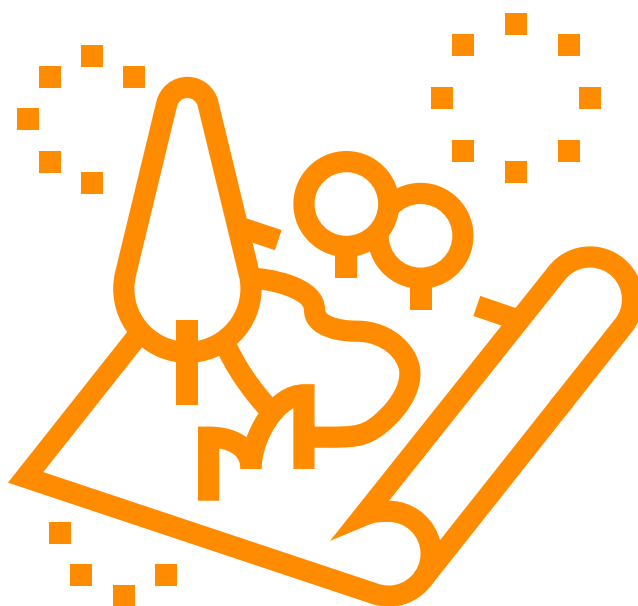
Être entre deux rives peut sembler rassurant, mais détrompe-toi : rester au milieu peut aussi te faire peur. Parfois, tu hésites à choisir une direction, car décider, c'est aussi renoncer à une part de liberté. Et à force de zigzaguer, tu risques de t'éloigner de ta ligne d'arrivée... jusqu'à la perdre derrière l'horizon.

Forces :

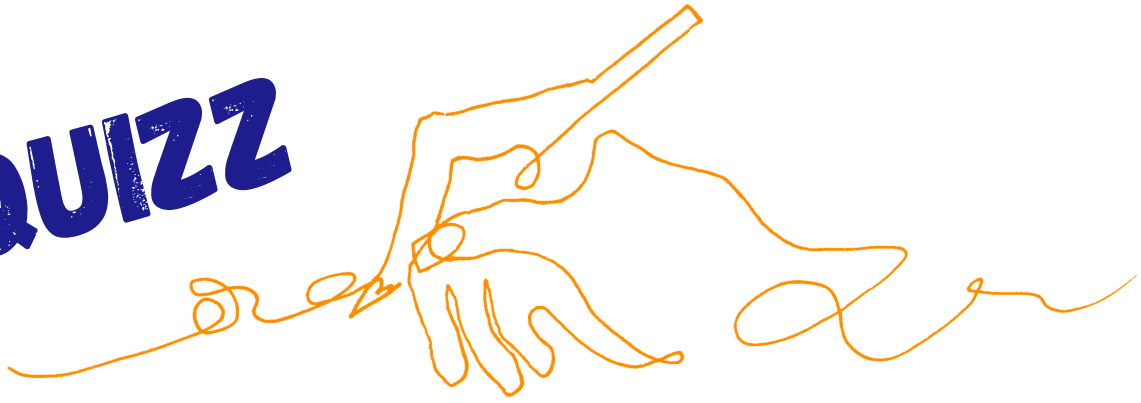
Tu es adaptatif. Une nouvelle route amène des trous noirs ? Tu n'es pas sans ressources ! Tu n'as pas peur de t'arrêter trois secondes pour vérifier qu'elle est sûre et cohérente avec ce que tu veux raconter.

Ton fil conducteur est souple, il s'adapte en fonction de ce qui se présente sous tes yeux.

La planification et l'improvisation se complètent mutuellement. Et tu le fais comme tu le sens !



QUIZZ



QUEL AUTEUR ES-TU ?

Dis-moi quelle est ton évolution...



1 - Tu commences à peine d'avoir l'idée du siècle pour un écrit :

 Il te faut un plan entier des chapitres ! Et détaillé !

 Un plan ? Pour quoi faire ? Tu préfères le freestyle !

 Tu notes quelques points utiles pour l'histoire, mais c'est tout !



2 - Tu vois un chemin qui se sépare en trois :

 Tu sous-pèses les trois possibilités longuement et choisis celui qui te satisfait le plus

 Tu avances sans te retourner, laissant place au hasard

 Tu fais un rapide pour ou contre et te décides

3 - Quand tu bloques sur un chapitre :

 Tu cherches les incohérences et analyses la structure

 Tu passes au suivant, tu y reviendras plus tard

 Tu fais une autre activité dans le but de te détendre jusqu'à ce que la solution arrive à toi



4 - Un des personnages ne réagit pas comme tu l'avais prévu :

🐟 Tu corriges discretos le plan pour que ça match

📌 Arf, au pire, il fait bien comme il veut, tu suis le mouvement !

🥒 Tu regardes, tu l'écoutes, mais dans le doute, tu vérifies quand même si c'est logique

6 - Ton carnet d'écriture ressemble à :

🐟 Des notes écrites points par points, des graphiques et des fiches pour chaque parties

📌 Des playlist, des collages et des couleurs parce que c'est joli

🥒 Des notes par-ci, par-là... tout est en vrac !

5 - Ton intrigue évolue :

🐟 En suivant le plan, évidemment

📌 En suivant les personnages, c'est eux qui te guident avant tout !

🥒 En laissant libre court à ton imagination, mais sans oublier de noter, au cas ou !

7 - On te propose un défi d'écriture avec une contrainte de temps :

🐟 Tu paniques ! Il te faut d'abord trouver le fil rouge avant d'écrire...

📌 Tu commences déjà à écrire sans réfléchir

🥒 Tu cherches juste l'atmosphère et le genre, puis tu te lances !

RÉSULTATS





Plus de 🐟 :

Tu es architecte ! Tu ne peux pas t'empêcher de tout détailler, sinon, tu es perdu. La rigueur, c'est ton super-pouvoir.

Plus de 🌸 :

Tu es jardinier ! Ton histoire avance au fil du vent. L'improvisation est ta meilleure alliée.

Plus de 🌿 ou une égalité de 🌸 et de 🐟 ?

Tu es plutôt paysagiste ! Tu aimes bien la structure, mais en gardant la main sur ton imagination pour réserver des surprises. Tu cultives avec soin, sans dompter ton histoire.



Et si au fond... ce n'était pas si important ?



Que tu te reconnaises à 100% dans une case, ou au contraire que tu hésites, rappelle-toi qu'il n'y a aucun bug dans ta matrice.

Spoiler alert : très peu de personnes correspondent parfaitement à un archétype. Surtout concernant les deux extrêmes.

On est tous un peu jardinier, on est tous un peu architecte, et tous paysagistes !

L'essentiel n'est pas la team. Que tu sois architecte, paysagiste ou jardinier, le plus important est de faire progresser ton histoire vers la fin de l'intrigue principale sans te bloquer.

Elle mérite d'exister et peu importe si tu traces un plan précis, si tu plantes des idées au hasard ou si tu fais les deux en même temps avec ton carnet en vrac.

Alors vas-y. Lance-toi.

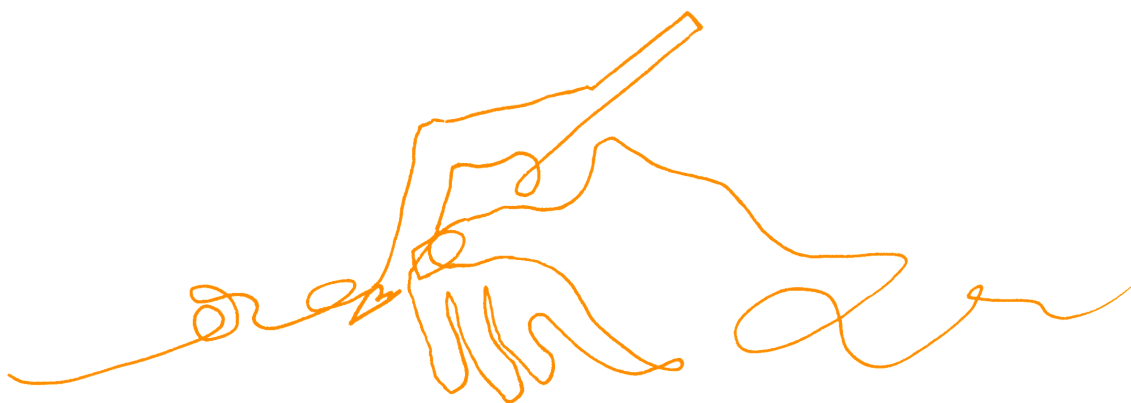
Ton roman t'attend.



ACTUS

POP





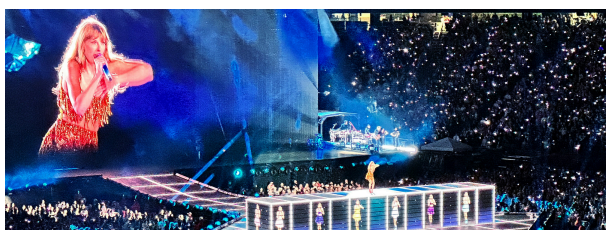
Les actus culturelles de la rentrée : entre poésie et frisson

Cloé - 22 septembre 2025



Côté musique, le groupe parisien **Feu!** Chatterton est de retour depuis le 12 septembre avec le poétique **Labyrinthe**. S'éloignant des énergiques sonorités électroniques de leurs précédents albums, les cinq artistes proposent une pop orchestrale tantôt mélancolique, tantôt exaltée.

De l'émouvant "**Mille vagues**" en hommage à un ami disparu à l'intense "**Allons voir**", le groupe n'a rien perdu de son identité, offrant l'album parfait pour débiter l'automne.



Sur la scène internationale, le très attendu **The Life of a Showgirl** de Taylor Swift, prévu pour le 3 octobre, explore la dualité d'une vie d'artiste, entre les feux des projecteurs et l'intimité des coulisses.

Son duo avec Sabrina Carpenter promet de ravir un grand nombre de fans.



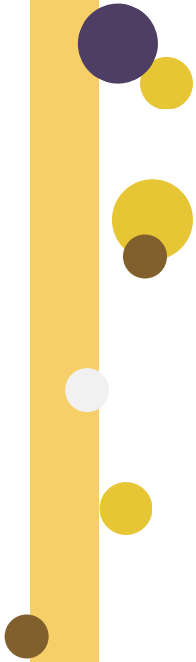
Du côté des jeux vidéo, l'année a été riche en nouveautés, que ce soit avec la nouvelle console *Switch II* ou l'excellent jeu Clair Obscur : *Expédition 33* (qui mériterait une chronique à lui tout seul). En ce début d'automne, c'est la sortie de *Little Nightmares III* le 10 octobre qui retient notre attention. Si le studio à l'origine n'en détient plus les droits, on espère tout de même retrouver l'ambiance onirique et dérangeante des deux premiers volets. Grande nouveauté pour ce troisième opus : l'horreur se partage désormais entre amis avec un mode coopératif en ligne. Et pour les fans du premier jour, le plaisir continue en 2026 avec l'annonce de Reanimal, le prochain projet des créateurs originels de la saga, qui promet un univers tout aussi cauchemardesque.



Sur le grand écran, pourquoi ne pas s'offrir une séance de rattrapage avec le thriller *Évanouis* sorti au mois d'août ? Et puis, si macabre soit-il, le pitch est plutôt dans le thème : tous les enfants d'une classe disparaissent la même nuit. La ville entière se met à chercher des réponses, mettant la maîtresse de la classe au premier rang du banc des accusés. Pour un rattrapage moins terrifiant mais tout aussi énergique, *Les 4 Fantastiques* : Premiers pas est l'occasion de découvrir la première famille Marvel, dans un monde rétro-futuriste inspiré des années 60. Quant aux sorties à venir, les fans de la saga médiévale pourront retrouver la tant attendue suite *Kaamelot* - Deuxième volet d'Alexandre Astier, qui promet des aventures épiques, des répliques aiguisées et, comme à son habitude, un humour entre finesse, satire et absurde.



JEU



LES ÉTAPES DU LIVRE

Utilise les indices pour remplir la grille avec quelques grandes étapes de la construction d'un roman

1

HORIZONTALEMENT →

- 6) elle peut être de maison ou auto
- 7) résumé qui fait s'arracher les cheveux aux auteurs
- 8) on y traque les répétitions, les fautes et les incohérences d'intrigue
- 9) participe au dépôt légal et identifie de manière unique
- 10) peut être ebook, poche ou broché
- 11) lecture bienveillante, professionnelle, critique
- 12) état d'un roman brouillon mais achevé



2

6

7

8

3

5

9

4

10

11

12



VERTICALEMENT ↓

- 1) donner son texte aux éditeurs
- 2) de post-it en fiches personnage
- 3) elle met en valeur une couverture et attire l'œil
- 4) à l'origine du roman, sans question de genre
- 5) peut être à la fois lieu de lecture et convention de partage

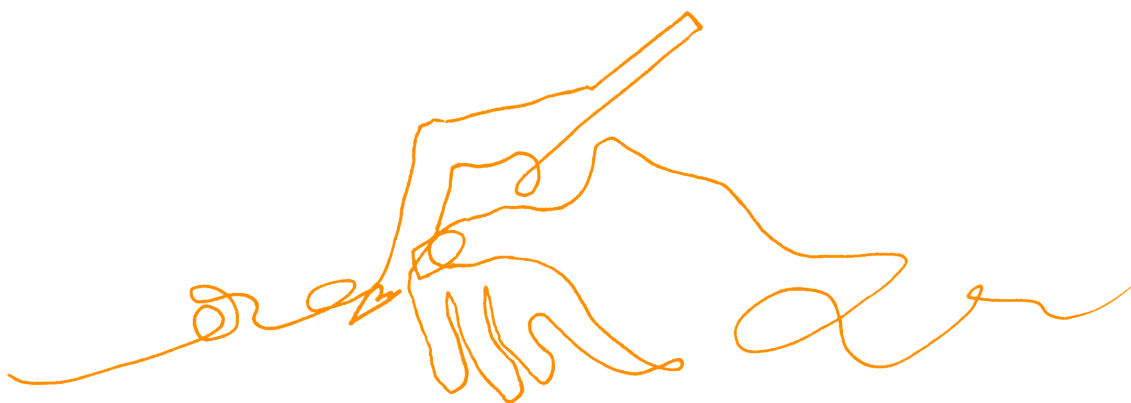


Réponses en fin de gazette !

UN PEU DE THÉORIE

...





LES BASES EN ÉCRITURE

Les jalons d'une aventure

Charline Milemi et Maurane Kientz - 22 septembre 2025



Tu t'es réveillée ce matin avec une motivation nouvelle : donner vie à une histoire sortie de ton imagination.

Mais voilà, ton dernier cours de français remonte à l'an quarante et tu es perdu. Lorsque tu t'incrutes dans des conversations, **le langage mystique te donne de l'urticaire.**

Pas de panique ! Nous sommes là pour te donner les premiers secours.



GLOSSAIRE

(hyper barbant, mais t'inquiète, ça va bien se passer)



*Groupe 1 - Les secrets de cuisine
de l'auteur*

*Tu vas mettre les mains dans la pâte,
attention ça colle*

Alpha-lecture : Personne qui lit les chapitres au fur et à mesure de l'écriture du premier jet pour avoir un autre point de vue. Utile pour étouffer dans l'œuf certaines incohérences.

Auto-édition : Mode d'édition où l'auteur est le seul maître de son roman du début à la fin et pour toujours, même pour l'après publication.

Bêta-lecture : Personne qui lit, corrige et donne son avis après le premier jet et une relecture.

Bon à tirer (BAT) : Épreuve ou brouillon final avant l'impression définitive.

Brainstorming : Étape où il faut lâcher toutes les idées pour l'histoire, les bonnes et les mauvaises (souvent en points et sans verbe conjugués laissés sur des post-it organisés).

Correction : Étape galère qui fait remettre en question l'histoire, mais qui permet de la transformer de pierre terreuse en diamant poli.

Graphiste : Personne qui va donner un visage à l'histoire et que l'auteur aime très fort pour cette raison.

Maison d'édition : Groupe d'individus pour lesquels l'auteur donne les droits de son histoire, en échange de la tranquillité de sa correction et publication.

Mise en page (MEP) : Étape où la mise en page finale est effectuée, avec les titres, sous-titres, le choix de la typographie.

Nombre de mots : Peut être compté en signes espaces compris (SEC) ou en nombre de mots réels (attention, les traitements de texte ne comptent pas toujours pareil !). Il permet de comparer la taille des histoires et de les classer par format. N'oublie pas : ce n'est pas la taille qui compte, c'est ce qu'on en fait !



Pause d'écriture : Étape où le premier jet à été vaincu, (ou lorsque tu sens que tu t'embrouilles avec ton histoire pour un oui ou un non). On a envie de la zapper, mais elle est nécessaire pour avoir un regard neuf.

Premier jet : Étape de la première rédaction de l'histoire, jusqu'à écrire le mot "fin".

Relecture : Étape mortelle que chaque auteur ou autrice redoute, car elle pointe tous les défauts de l'histoire, alors qu'en vrai elle est top. Le but est de ne pas toucher, seulement de noter ce qui ne va pas, (nous avons dit qu'elle était mortelle).

Typographie : Structure visuelle du texte grâce à police et taille d'écriture, la gestion des espaces et des ponctuations. C'est la petite cerise sur le gâteau de perfection.

Worldbuilding : Étape où l'auteur s'éclate à donner vie à sa ville, son pays, son monde, son idée ! Tout ne sera pas forcément utilisé, mais grâce à elle, une certaine cohérence sera maintenue.



Groupe 2 - Savoir reconnaître les étiquettes et se faire une place

Range tes histoires, mais garde la clé : on n'est pas là pour t'empaqueter !

Antagoniste : Personnage opposé au protagoniste, il est, le plus souvent, le méchant de l'histoire.

Audio : Format de lecture qui s'écoute, pratique pour faire plusieurs activités à la fois !

Broché : Livre avec une couverture souple et dont les pages sont collées au niveau du dos, c'est le format classique.

Catégorie d'âge : Enfant (jusqu'à 12 ans), YA - Young Adult (12 à 25/30 ans), NA - New Adult (18 à 30 ans), A - Adult (+ 18 ans). Les catégories guident le ton, la complexité et les thèmes abordés, mais les âges sont indicatifs.

Clichés : Quelque chose de vu et revu, que ce soit dans l'histoire ou dans les personnages. Souvent associés aux archétypes ou aux tropes, mais attention : un trope n'est pas forcément un cliché. Mary-Sue et Gary-Stu ne sont pas tes amis : ose sortir des sentiers battus en les détournant.



Collector : Edition spéciale et limitée dans le temps d'une histoire. Il est recherché par les collectionneurs, peu importe le format.

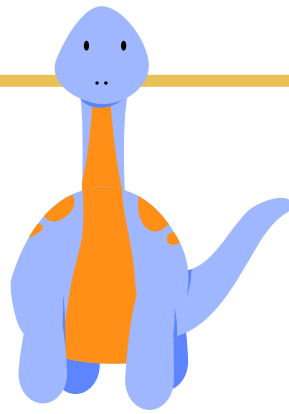
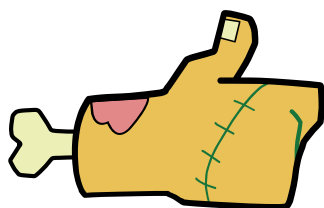
Corpus : Ensemble de textes regroupés par une thématique, une époque, un auteur ou un genre, souvent utilisés pour l'étude ou l'analyse littéraire.

Diplodocus : Énorme pavé de 150 000 mots ou plus, qui fait peur à tout le monde sauf aux plus téméraires, car il faut mille ans pour en venir à bout. Cet exercice est réservé aux experts uniquement !

Format : Souvent comptabilisé par le nombre de mots ou de Signe Espace Compris. Il permet au lecteur d'avoir une idée du temps de lecture et d'investissement mental qu'il va devoir fournir. *Note : les limites sont poreuses.*

GENRES :

Catégorie qui définit le type d'histoire racontée en respectant des codes plus ou moins précis. Il permet au lectorat de savoir où il met les pieds. Il existe également des *sous-genres*, plus spécifiques ou qui mélangent plusieurs gros genres.



Contemporain : Genre dont l'histoire se déroule à notre époque (après la seconde guerre mondiale), sans magie.

Fantastique : Genre où l'histoire se déroule sur Terre et où des événements surnaturels ou étranges s'invitent dans la vie des personnages. Parfois, on doute, parfois on l'accepte, mais le surnaturel reste caché du grand public.

Fantasy : Genre où le monde est inventé, souvent avec de la magie et ses créatures imaginaires avec ses propres règles de vie (même si ce serait chouette qu'elles soient vraies).

Historique : Genre dont l'histoire se déroule avant la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Horreur : Genre qui cherche à faire peur, déranger ou mettre mal à l'aise. Parfois, il est brutal, parfois, il est insidieux, mais il est toujours inconfortable.

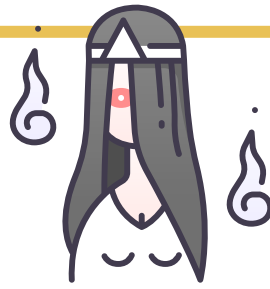
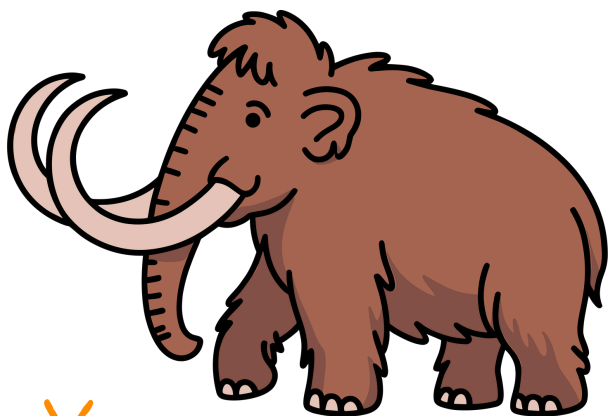
Littérature blanche : Histoire non classable, souvent entre deux chaises, il se retrouve donc dans cette catégorie très vaste.

Polar : Genre centré sur une enquête policière, menée par un enquêteur, souvent dans un cadre réaliste, sans artifices magiques ni éléments surnaturels.

Science-fiction : Genre dont l'histoire se déroule dans le futur ou dans l'espace, avec des technologies que nous n'avons pas encore.

Thriller : Genre qui te plonge dans une course contre la montre pleine de tension et de danger. Souvent avec des enquêtes, des complots ou des situations où la vie des personnages est en jeu. Le but est de procurer du stress en lisant.

Romance : Genre dont l'histoire se déroule autour d'une histoire d'amour naissante.



Incipit : C'est LA première phrase du roman. Elle doit être IMPACTANTE !

Jaspage : La tranche d'un livre, elle est parfois peinte ou imprimée.

Mammouth : Longue histoire, souvent en fantasy ou en one-shot costaud, généralement entre 100 000 et 150 000 mots (Pense à vérifier si tu ne peux pas couper ton intrigue en deux).

Multivers : Lorsque plusieurs histoires cohabitent dans des mondes parallèles ou un univers partagé.

Nouvelle : Texte court, avec une seule intrigue et très peu de personnages secondaires. Ne dépasse généralement pas les 10 000 mots.

Novella : Histoire courte, avec peu de personnages secondaires et une intrigue resserrée. Elle est généralement comprise entre 15 et 45 000 mots.

One-shot : Œuvre autonome qui n'a pas de suite.

Saga : Chaque livre à une histoire liée entre eux et se suivent du premier jusqu'au dernier.

Série : Livres du même univers, peut être en plusieurs tomes, mais qui ne se suivent pas forcément et ne suivent pas les mêmes personnages.

Tome : Chaque livre se basant sur une histoire, un lieu, un groupe de personnages qui peut ou non se lire indépendamment.

Relié : Livre avec une couverture rigide avec des pages cousues, avec parfois une jaquette amovible. C'est la version luxe du broché.

Roman compagnon : Histoire d'un personnage secondaire d'une autre histoire, mais qui cette fois-ci suit sa propre intrigue.

Synopsis : Résumé détaillé du roman avec toutes les péripéties et la fin.

Pitch : Quelques phrases très courtes, souvent dites à l'oral, qui donnent envie de lire l'histoire.

Protagoniste : Héros ou héroïne de l'histoire.

Quatre mains : Histoire écrite par plusieurs personnes.

Quatrième de couverture : L'arrière du livre qui est le dernier moment pub : elle doit donner envie un max !



Résumé : Quelques phrases qui sont inscrites généralement sur la quatrième de couverture et qui donnent envie de lire l'histoire. Plus long qu'un pitch.

Roman : Histoire moyenne, avec des personnages et des intrigues secondaires. Il est généralement compris entre 50 000 et 100 000 mots.

Trope : Type d'histoires, de personnages récurrents que l'on retrouve souvent dans les mêmes genres littéraires.

Groupe 3 - Les Routes que tu dois connaître pour ne pas te perdre en chemin

Pas de GPS ici, mais on a des panneaux pour éviter de tourner en rond

Arc narratif : Aventure intérieure du personnage : comment il commence, il galère, il change (ou pas). L'arc donne du mouvement à l'histoire.

Cliffhanger : Quand l'auteur finit le chapitre sur un suspense terrible qui titille tellement qu'il FAUT lire la suite ! Valable aussi pour les fins de romans qui peuvent être des fins ouvertes.

Climax : THE BIG MOMENT où le personnage principal est au bout de sa life. Il ne sait pas quoi faire, **c'est LA FIN DES HARICOTS !**



Développement psychologique (et physique si spécifique) : Progression du personnage, son évolution mentale, émotionnelle et, parfois, physique. Cela rend le personnage vivant et crédible.

Description : Partie de la narration qui permet de développer l'environnement, les personnages et l'ambiance. *Attention à ne pas en abuser* : trop de description peut casser le rythme et ennuyer le lecteur ou la lectrice.

Dialogue : Moments où les personnages discutent entre eux. Utile pour rendre l'histoire vivante. Ils doivent sonner *naturels, cohérents* et faire avancer l'intrigue, pas juste meubler !

Drama : Conflits, tensions et émotions fortes qui donnent du relief à l'histoire et accrochent le lecteur ou la lectrice. Son dosage est capricieux : le bon drama donne envie de tourner les pages, le mauvais fait lever les yeux au ciel.

Épilogue : Petit texte après la fin de l'histoire qui permet de quitter en douceur les personnages ou de préparer une suite. (Attention : c'est optionnel, donc ne réserve pas les vraies révélations ou la conclusion finale à ce passage!)



Fiche personnage : Outil descriptif sur le personnage, son physique, mental, qualités, sa vie, son évolution etc... Permet notamment de ne pas se mélanger les pinceaux sur la couleur de cheveux ou l'endroit d'une tache de naissance.

Flashback : Moment où le lecteur ou la lectrice "revit" un événement qui s'est déroulé avant l'intrigue actuelle.

Flashforward : Moment suspendu dans la narration où l'auteur ou l'autrice montre quelque chose qui ne sait pas encore passé au moment où l'histoire se déroule.

Foreshadowing : Indices que l'auteur ou l'autrice laisse tout au long de l'histoire pour annoncer les événements suivants au lecteur ou la lectrice.

Info-dump, ou effet wikipédia : Quand l'auteur ou l'autrice balance trop d'informations d'un coup, au point de casser le rythme et de donner au lecteur ou la lectrice l'impression d'avaler une brique. Si l'auteur ou l'autrice ne veut pas que ces passages soient sautés, car importants pour la compréhension de l'histoire, la solution est de distiller en intégrant les informations dans l'action, et utiliser la voix du personnage pour plus de naturel.





Intrigue, el famoso “fil rouge” : C’est le chemin que suivent le ou les personnages. Elle est jalonnée de rebondissements et de pivots narratifs qui les font bouger et évoluer. Note bien : *pas d'intrigue, pas d'histoire !*

Narrateur : Celui qui raconte l’histoire. Il peut être à la première personne (et parle généralement avec la voix du personnage principal) ou à la troisième personne (il observe les personnages). C’est lui qui choisit ce que le lecteur ou la lectrice sait ou ne sait pas et quand.

Pivot : Moment clé de l’histoire sans retour en arrière possible. Plus rien n’est comme avant : les personnages changent, ou l’intrigue prend un autre chemin. C’est ce qui donne du peps au récit.

Plot twist : Retournement de situation sur toute l’histoire, tellement que le lecteur ou la lectrice ne la verra plus de la même façon !

Prologue : Petit texte avant le premier chapitre qui est une mise en bouche de l’ambiance de l’univers et des thèmes abordés (Mais attention : il est facultatif à la lecture, donc ne donne pas des informations importantes).

Rebondissement : Évènements qui changent la dynamique, sans forcément bouleverser fondamentalement l’histoire ou les personnages.

Schéma narratif (le chemin du héros) : L’ensemble des étapes qui constituent une histoire, avec une structure de l’intrigue.

Show, don’t tell : Montrer au lieu de dire pour rendre le lecteur ou la lectrice plus impliqué dans l’histoire et les émotions que les personnages traversent.

Suspense : Laisse le lecteur ou la lectrice en apnée, accroché jusqu’à le faire tourner les pages ou à lui donner envie d’acheter la suite.

Groupe 4 - Lexique de la team écriture

Ou comment t’incruster dans un dialogue entre auteurs... Ils ne sont pas fous, ne t’inquiète pas !

Booktok et Bookstagram : Communautés sur TikTok et Instagram où on parle de livres, on partage ses coups de cœur et où tu peux trouver des collègues d’écriture sympas et passionnés.



Défi ou challenge d'écriture :

Quand tu as besoin de motivation ou que tu veux progresser, tu te lances le défi d'écrire un certain nombre de mots avant une date précise. C'est encore plus fun en équipe !

Fanfiction : Tu écris l'histoire d'un ou de plusieurs personnages qui existent déjà (en littérature, fiction ou dans la vraie vie). Tout est permis ! Pourquoi pas écrire une romance entre Edward et Jacob ? (Ou tout autre chose...)

Jardinier, Architecte, Paysagiste : Manière de définir ta façon de préparer une histoire. Le jardinier écrit sans plan précis et découvre l'histoire au fil de l'eau. L'architecte construit tout à l'avance. Le paysagiste est entre les deux. Chacun sa méthode, et tu peux en changer d'un roman à l'autre !

(Bêta) lecteur engagé ou lectrice sensible : Personne qui lit ton texte avec une attention particulière aux sujets sensibles ou tabous, pour éviter les maladresses, les stéréotypes ou les représentations problématiques.



Pile À Lire ou Bibliothèque À Lire (PAL et BAL) :

C'est le tas de livres que tu as achetés et que tu sais que tu dois lire... mais c'est toujours le petit dernier qui te tente le plus ! (Ou celui qui vient d'arriver dans ta WL.)

Trigger warning (ou "Attention", "Avertissement") :

Texte très important à lire scrupuleusement, car il signale la présence de tropes ou de sujets sensibles qui peuvent heurter certains lecteurs ou lectrices. Tout le monde n'a pas le même vécu ni les mêmes limites.

Wish List (WL) : Liste des livres que tu aimerais acheter ou lire un jour. Pour l'instant, ils patientent... mais leur heure viendra : ils seront à toi !



UN ORDRE ?



Bah oui, il y a une chronologie pour tout !

Tout débute par une envie... mais après ?

Nous n'allons pas te mentir, *il n'existe pas une méthode*, un seul chemin pour t'amener à la victoire de ton histoire. Il y a des étapes charnières, oui, mais pour y arriver, il faudra te faire confiance, ou te dompter.

Déjà, cela dépend de ce que tu veux faire de cette idée qui vient de germer. Toutes les histoires ne sont pas destinées à être publiées ou vendues. Parfois, elles ne sont là que pour nous aider à passer une phase difficile de notre existence. Elles peuvent être aussi une bonne blague entre copains et copines, mais une fois le point final, l'engouement n'y est plus, car elle n'était qu'une excuse pour passer du temps ensemble.

Tu as peut-être attendu plusieurs années avant de revenir sur cette idée et la honte de tes jeunes années, devant tes feuillets dont tu étais pourtant si fier, te pousse à cacher tes créations au milieu d'un feu de bois bien attisé.

Cela dépend également de ton public : les plateformes d'écriture sont souvent peu regardantes sur la qualité de l'intrigue, de l'écriture et de la quantité d'incohérences parsemées ça et là dans ta fan-fiction, du moment qu'elle tient en haleine les lecteurs avec une régularité qui ferait pâlir d'envie un horloger.

Mais voilà, aujourd'hui, tu veux écrire pour de vrai. Peut-être pas t'en faire un métier à plein temps, mais au moins une activité sérieuse, à défaut d'être lucrative.

Et ça, c'est toute une aventure.

Une belle, oui. Mais qui peut facilement se transformer en cauchemar.

Que dis-je, une épopée qui va probablement te faire passer par les émotions positives, mais aussi les négatives...





Ce que tu dois savoir, c'est que c'est difficile. Cela demande un engagement sur le long terme.

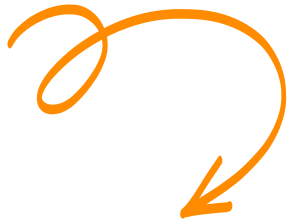
Tu es toujours partant ? Alors GO !

Tous les conseils que tu verras ne sont pas tous bons pour toi. Il y a autant d'écrivains et d'écrivaines que de méthodes d'écriture... et je dirais même qu'il y en a encore plus que cela !

Une règle d'or : si cela ne te parle pas, passe ton chemin. Si cela t'intrigue, essaie. Mais ne te flagelle pas pour si peu !

Dans tous les cas, sache que ce qui va suivre est une base, des étapes, des objectifs qui seront dans tous les cas nécessaires. Certains seront facilités ou compliqués, plus long ou rapides à franchir, il n'empêche qu'ils sont là, dressés devant toi. Et nous te donnerons des pistes pour les twister un peu.





1



BRAINSTORMING :

- > Trouver l'histoire
- > Tu peux partir d'un trope, d'une idée, d'un mot, d'un paysage, d'une situation etc...
- > Aucune idée n'est nouvelle, TOUT a été fait, c'est ta façon d'aborder les choses qui vont être novatrice !
- > La question que tu dois te poser : Qui/Quoi/Où/Comment/Pourquoi ?

WORLDBUILDING :

- > Développe ton monde, tes règles, tes lois, tes personnages !

FICHE PERSONNAGES :

- > Développe tes personnages !
C'est pas obligatoire, mais ça fait pas de mal : la vraisemblance est la clef d'un bon personnage.
Sinon pourquoi au chapitre 1 elle a les yeux verts et au 5e chapitre ils sont bruns ?

LES POST-IT :

- > Le moment où écrire son plan de chapitrage qui suivra (ou pas !) jusqu'au dernier mot du dernier chapitre. Les post-it c'est simple à utiliser et ça se déplace autant de fois qu'il faut ! Alors : écrire, placer, déplacer ! *Mais n'oublions pas les pivots et les rebondissements !*



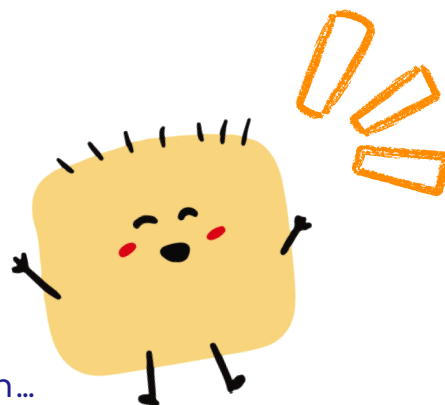
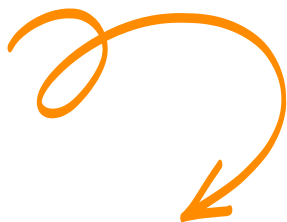
2

PREMIER JET :

- > Tu va t'arracher les cheveux à l'écrire. Entre pleurs, rires, énervements... et vivre les émotions de ses personnages... Mais courage ! *C'est ton bébé.* Tu peux le faire ! Et la satisfaction quand le premier jet sera terminé est indescriptible... Le bonheur total !

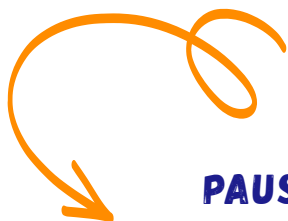


3



Ton premier jet est terminé ! BRAVO !!!
Maintenant, relis un coup, ça ne coûte rien...

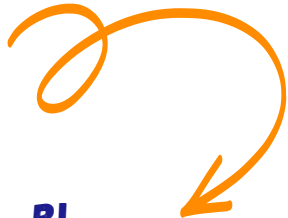
4



PAUSE DE 3 SEMAINES MINIMUM !

> Le cerveau doit s'aérer les neurones.
Ça va être dur de pas toucher à ton histoire, mais c'est pour son bien. En attendant, peut-être recommencer à zéro avec un brainstorming sur un autre projet ?

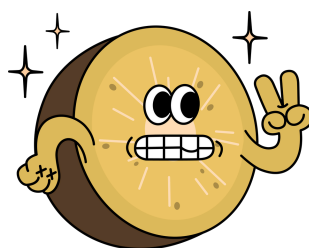
5



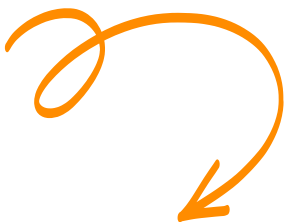
BL

> Ils sont là pour aider l'auteur ou l'autrice ! Ils notes les incohérences, l'intrigue, le dynamisme, même la conjugaison et la syntaxe. Ils sont là pour aider à améliorer, car personne n'est parfait, même pas le King !

> Note toujours qu'il faut avoir confiance aux BL. Par contre, il ne faut pas hésiter à enregistrer ton premier jet en entier pour se l'envoyer par la poste avec accusé de réception, sans l'ouvrir ! Ça permettra de protéger ses droits d'auteur ou d'autrice. Il y a aussi des sites officiels pour ça. Un envoi de mail à soi-même fonctionne également !



6

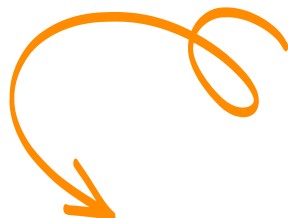


ENFIN le moment où on revient dessus !

> *La correction*

> *La relecture !*

Et oui, c'est là qu'on passe de 139K à 100K sur l'histoire finale ! (Oui oui, ça arrive, et même dans l'autre sens !)



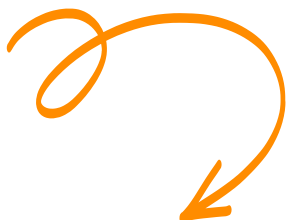
7

Tout est OK sur l'histoire. Et maintenant ?

> *La typographie* ! Choisir la police d'écriture ? Plutôt Garamond ou Times ? Ou peut-être le Calibri ?

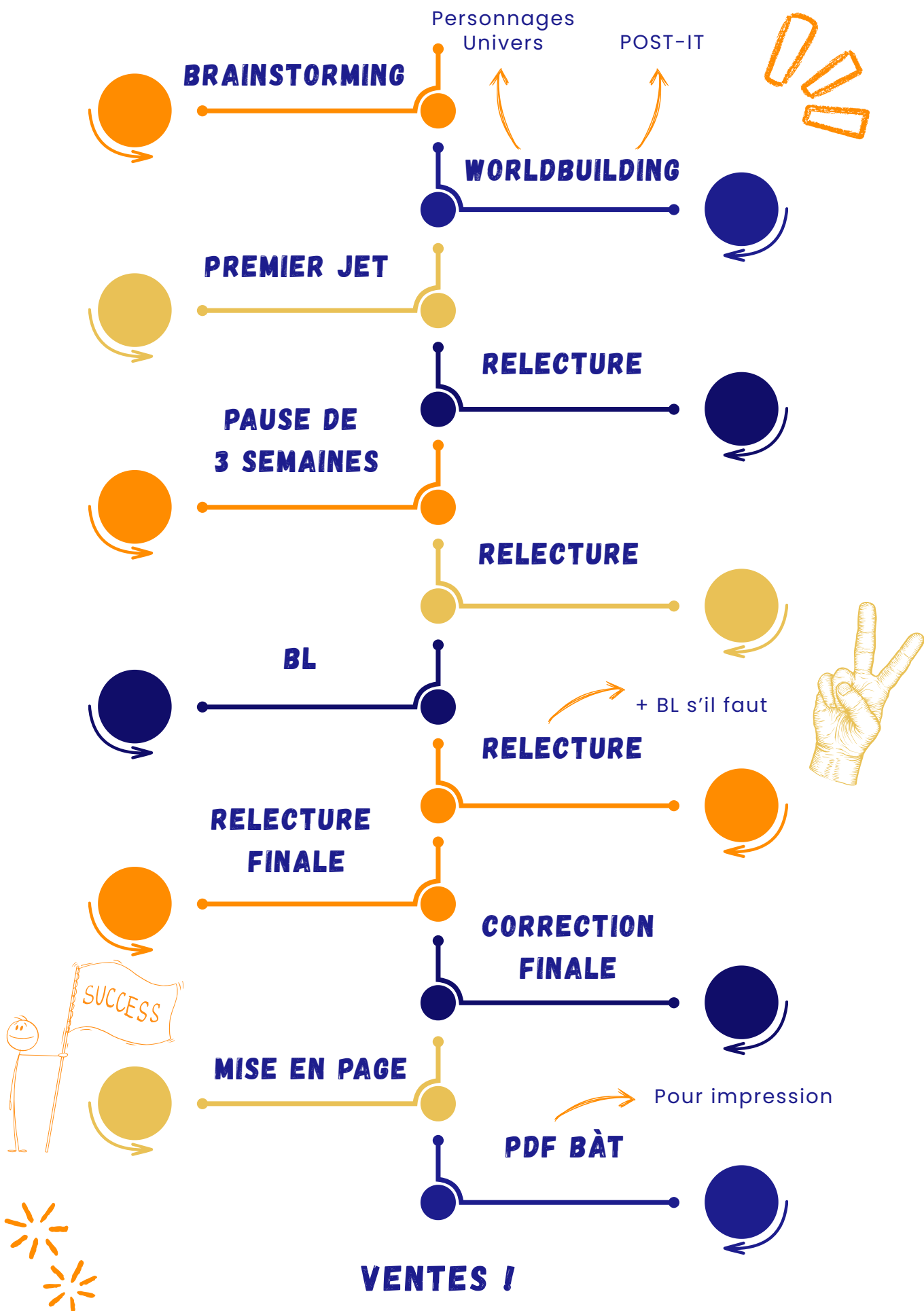
Attention à bien tout mettre comme il faut ! Sans oublier les numéros de pages !

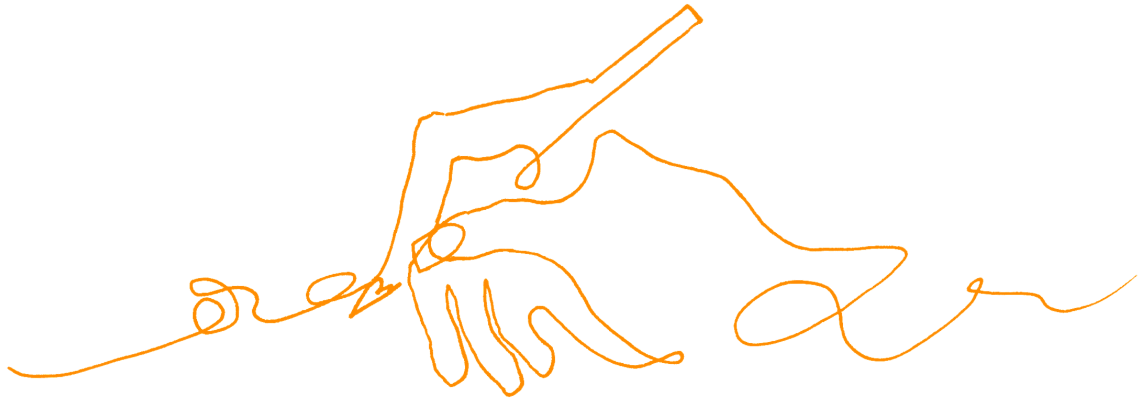
8



Eh bah ça y est ! Le moment est venu ! *Dossier de soumission pour les maisons d'édition ou un vol direct pour l'auto-édition ?* Là, il faut choisir !







COMMENT RENDRE UNE SCÈNE RÉALISTE ?

Fleur Meuron - 22 septembre 2025

Qu'est-ce qu'une scène réaliste ?



Avant de se demander comment écrire une scène aussi réaliste que possible, il convient de s'interroger sur ce qui fait le caractère réaliste d'une scène.

En effet, on ne peut se contenter de « filmer » ou balayer la scène comme si l'on était au cinéma. Tous les détails visibles à travers une caméra, ne le sont pas nécessairement sur les pages d'un roman. Sauf si l'on sait comment s'y prendre...



1 - Le décor

Tout d'abord, l'immersion du lecteur dans une scène passe par les éléments du décor. Que ce soit en intérieur ou en plein air, une description, même succincte, doit permettre de ressentir l'ambiance et le ton de l'histoire. Un rendez-vous nocturne en forêt ne procurera pas la même émotion s'il a lieu par temps ensoleillé. Et si le climat, l'heure et le lieu sont importants, ne tombez pas dans le cliché de la pluie systématique pour évoquer la tristesse, etc. Finalement, collez le plus possible à la réalité. Typiquement : en Bretagne, il fait beau plusieurs fois par jour, même en hiver (oui, oui).

Exemple :

“La pension bourgeoise se dresse rue Neuve-Sainte-Geneviève, un de ces quartiers mal famés de Paris. Les murs sont noircis, la cour étroite, pavée de pierres disjointes, laisse échapper une odeur d'humidité. Les fenêtres aux vitres ternies laissent passer une lumière blafarde.”
Le Père Goriot, Balzac (1835)



Vous l'aurez compris, le meilleur moyen pour rendre son décor le plus réaliste possible est de s'y projeter en tant qu'auteur. Aujourd'hui, la technologie nous permet de visiter virtuellement certains bâtiments ou lieux. Visionner des images, des photos, imprégnez-vous de vos propres décors. Et s'ils sont fictifs, c'est encore mieux ! Vous n'avez qu'à fermer les yeux pour imaginer chaque recoin, chaque texture, et les retranscrire sur le papier ou votre clavier. Y a-t-il des odeurs ? Quels bruits vous parviennent ? Le vent joue-t-il avec vos cheveux ?

C'est en vivant le décor, avec vos cinq sens, que vous pourrez en retranscrire ces éléments dans votre récit et y faire évoluer vos personnages de façon réaliste.

Exemple :

“Dans les ruelles de Paris, l'air épais empestait le poisson pourri, le cuir moisi et la sueur humaine. Les mouches bourdonnaient autour des étals, les cris des marchands se mêlaient au fracas des charrettes, tandis que la crasse collait sous les pieds des passants.”
Le Parfum, Patrick Süskind (1985)

2. Le corps des personnages

Une fois votre décor planté, il doit a priori s'y passer quelque chose. C'est ainsi qu'arrivent le ou les personnages que vous avez choisis pour incarner la scène. Qu'ils soient humains, elfes ou orques, etc., vos personnages sont normalement dotés d'un corps physique ou céleste qui leur permet de bouger et d'évoluer dans l'espace. Alors, servez-vous-en !

Au théâtre, au cinéma et même dans la vraie vie, personne ne reste statique : nous avons des tics, des mimiques, nous tenons des objets, nous interagissons avec l'environnement qui nous entoure.

Exemple :

"Victor, brisé par la fatigue, demeura étendu, immobile, sur son lit. Ses lèvres sèches s'agitaient par instants, comme pour former un mot sans voix. Ses doigts maigres se crispèrent sur la couverture, puis se détendaient soudain, dans un mouvement convulsif."
Frankenstein, Mary Shelley (1818)



Il y a ainsi les mouvements d'action, quand votre personnage effectue une action qui a une conséquence, et des mouvements qui relèvent du non-verbal, comme le fait de croiser les bras. Et c'est là que je vais vous ressortir le bon vieux *Show don't Tell* : montrez, soyez dans l'action de votre personnage. Que fait-il ? Comment se tient-il ?

Exemple :

"Jonathan Harker renversa brusquement la table en se levant ; la lampe vacilla et s'éteignit, plongeant la pièce dans l'obscurité. Les papiers volèrent au sol, éparpillés par le courant d'air froid qui s'engouffrait par la fenêtre ouverte."
Dracula, Bram Stoker (1897)

Bien sûr, ne détaillez pas toutes ses actions comme sur une liste de courses (sauf si ça vous aide : vous pouvez le faire au premier jet, et le retravailler ensuite). Une astuce que j'utilise souvent moi-même : mettez-vous dans la peau de votre personne et jouez la scène ! Cela permettra de valider la faisabilité (se planter un couteau dans le dos sans se déboîter l'épaule...) et vous verrez que vous pourrez plus facilement traduire les mouvements une fois la scène « vécue ».

Et si cela ne tient pas, vous pourrez toujours trouver une autre solution pour votre scène.

3. Les émotions

Enfin, après avoir validé l'enchaînement d'actions de vos personnages, il est temps de leur ajouter de l'émotion afin de rendre la scène plus crédible. Hormis si vous écrivez un psychopathe, et encore ceux-ci ont des émotions d'une certaine façon, vos personnages ont une âme, un cœur et ressentent donc quelque chose !

Exemple :

"Usher avait le visage pâle comme un linceul, ses lèvres tremblaient d'une agitation incessante, et ses yeux, fixes et luisants, semblaient refléter une terreur intérieure. Chaque parole lui arrachait un frisson visible, comme si sa chair obéissait à une peur muette."

La Chute de la maison Usher, Edgar Allan Poe (1839)

Si vous avez déjà associé du non-verbal dans leur attitude, vous êtes sur la bonne voie. Pour rendre cela plus crédible, je ne pourrai que vous encourager à « vivre la scène » dans une certaine mesure. Mettez-vous à la place du personnage. Si vous étiez dans cette situation, que ressentiriez-vous ?



Selon le caractère et la quête du personnage, l'émotion ressentie peut-être proche ou éloignée de la vôtre, mais cela vous donnera des indications aussi physiques : pleurs, moiteur des mains, jambe qui tressaute sous l'effet du stress, chaleur au niveau du sternum, etc.

Nota bene :

Si vous êtes jardinier, vous n'avez peut-être pas établi le caractère ni les aspirations du personnage. Faites-le rapidement au moment de trouver l'émotion si ça vient. Sinon, ce sera à faire plus tard.

Une fois l'émotion identifiée, vous aurez des éléments physiques et de langages supplémentaires à incorporer à votre récit. Un personnage en colère ne va pas réagir de la même façon qu'un personnage triste. Ça paraît évident, mais parfois cela ne transparaît pas toujours quand on commence la phase de réécriture. C'est le moment de vous lâcher ! Un peu comme au théâtre, à coup de points d'exclamation, de répliques cinglantes et de champ lexical adapté (selon l'émotion, bien sûr...). Jouez les répliques pour vous aider !



Jeu

Une fois l'émotion identifiée, vous aurez des éléments physiques et de langages supplémentaires à incorporer à votre récit. Un personnage en colère ne va pas réagir de la même façon qu'un personnage triste. Ça paraît évident, mais parfois cela ne transparaît pas toujours quand on commence la phase de réécriture. C'est le moment de vous lâcher ! Un peu comme au théâtre, à coup de points d'exclamation, de répliques cinglantes et de champ lexical adapté (selon l'émotion, bien sûr...). Jouez les répliques pour vous aider !

Exemple :

"Darcy s'arrêta net ; son visage se colora d'un trouble évident, et sa main, malgré lui, se crispa sur le dossier d'une chaise. Après un silence oppressant, il parla enfin d'une voix mal assurée :
— En dépit de ma raison, de mes scrupules, de tout ce qui devrait m'en détourner, je vous aime... ardemment."

Orgueil et Préjugés, Jane Austen (1813)



Conclusion

En somme, le réalisme d'une scène en littérature passe par les sensations ressenties du lecteur vis-à-vis de ce qu'il perçoit des éléments de décor et des personnages. Même si l'univers est totalement imaginaire, les événements qui se déroulent sous ses yeux doivent être vraisemblables selon les codes érigés par vous, l'auteur.

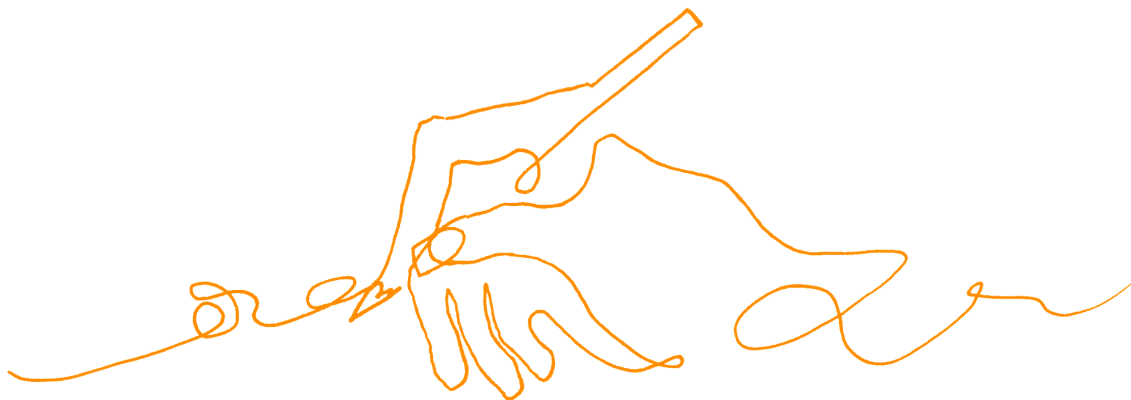
Alors, imaginez, jouez, vivez vos scènes pour les ancrer dans le réel !

(Mais ne tuez personne, hein... !)



LES SORTIES DE L'ANTRE- PLUMES





PRISONNIÈRES

Fleur Meuron - 22 septembre 2025

À l'occasion de la sortie de son troisième roman le 9 Juillet dernier, l'autrice Fleur Meuron s'est livrée à nous pour une courte interview. Âmes sensibles, passez votre chemin : Prisonnières est un thriller psychologique intense et troublant.



L'INTERVIEW



Prisonnières, de quoi ça parle ?

D'une mère qui retourne dans la secte qui l'a élevée, pour sauver sa fille.

D'où t'est venue l'inspiration ?

Cette histoire est née d'un cauchemar que j'ai fait, et qui m'a tellement bouleversée que je ne pouvais pas l'ignorer même plusieurs jours après ! Je ne vais pas tout dévoiler ici, mais j'ai retranscrit cette scène dans le roman pour offrir la même sensation à mes lecteurs...





Comment on construit tout un roman à partir d'un cauchemar ?

J'avais une scène, le climax en l'occurrence. Je savais qu'il y avait une mère et sa fille, et la secte. À partir de là, je me suis juste dit que ce serait intéressant qu'elle doive la sauver, puisque j'étais (dans le cauchemar) terrifiée à l'idée que ma propre fille adore à ce point cet environnement, qui n'est clairement pas propice à l'épanouissement !

De plus, il y avait ces sentiments de culpabilité et d'emprise qui m'intéressaient particulièrement.

Justement, comment fais-tu pour créer le suspense et cette ambiance ? L'emprise est plus que palpable dans Prisonnières !

Selon moi, le suspense réside beaucoup dans le plan, et l'enchaînement des événements. Ici, on veut savoir si Évelyne va atteindre son but et comment. Avec l'emprise comme obstacle principal, j'ai créé des situations de doute, et de la remise en question pour que le lecteur ait un maximum d'empathie pour l'héroïne. Le lieu aussi joue un rôle très important et renforce le sentiment d'impuissance d'Évelyne.

Dans Prisonnières, on retrouve le lien mère-fille, déjà vu dans ton premier roman Le Fruit de ma Chair. Pourquoi le mettre en scène à nouveau ?

C'est à mon sens, le lien le plus fort qui existe et donc celui qui est le plus délicieux à mettre en péril ! Une mère fera tout pour son enfant, jusqu'à se mettre en danger. Ça paraissait alors évident que s'il fallait sauver une fille, ce serait sa mère qui prendrait tous les risques.





C'est la première fois que tu choisis une narration à la première personne. Était-ce une évidence pour toi dès le début ?

Non : au départ, j'ai écrit à la 3e personne. Mais il y avait quelque chose qui clochait. Par moment, je conjuguais au « je » sans m'en rendre compte. Au bout du dixième chapitre, j'en ai parlé à Sandra, ma coach et mon alpha-lectrice aussi. Elle m'a conseillé d'essayer de passer au « je » et de voir comment je me sentais au niveau de l'écriture, etc.

J'ai commencé et... ça a coulé tout seul ! Alors, j'ai continué. Avec le recul, je trouve ça absolument juste : après tout, je l'ai vécu à la 1re personne, ce cauchemar !

Est-ce que ça a été difficile d'écrire sur ce sujet, d'autant plus à la 1re personne ?

Je crois que le choix de la narration ne change pas grand-chose à ce niveau, en tout cas pour moi. Je ressens beaucoup les émotions de mes personnages, et c'est, à mon sens, ce qui fait la force de mes romans, car je retranscris les sensations du corps. Ce sujet a été particulier, puisque j'avais déjà l'impression de connaître beaucoup de choses. Je me suis documentée, bien sûr, mais c'est comme si une part de moi savait.

Donc, c'était difficile par moment, par la dureté des propos et des scènes, mais on finit par s'habituer à écrire des horreurs !

Si tu devais résumer Prisonnières en une phrase ?

C'est une plongée dans la noirceur et la réalité de ce qu'un être humain peut infliger sous couvert d'une idéologie.





PRÉSENTATION DU ROMAN

« Prisonnières » est un thriller psychologique publié le 9 juillet 2025. Échappée d'une secte vingt auparavant, Évelyne apprend que sa fille laissée pour morte lors de sa fuite, est en réalité bien vivante. Rongée par la culpabilité, Évelyne n'aura d'autre choix que de retourner dans l'enfer qu'elle pensait avoir quitté... au risque d'y rester prisonnière.

L'AUTRICE

Fleur Meuron est une autrice autoéditée de polars et thrillers psychologiques. Ingénieure informatique de métier, elle retrouve la voie de l'écriture en 2022, suite à un bilan de compétences.

« Prisonnières » est son troisième roman.

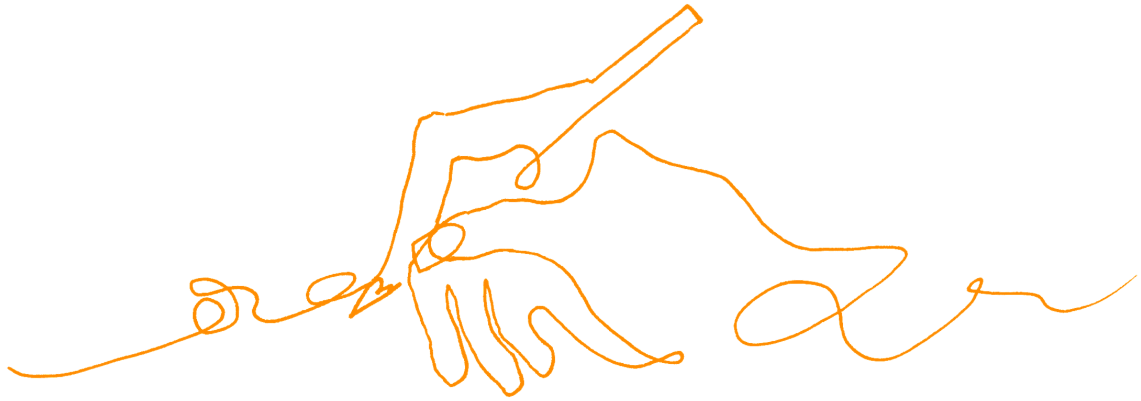
Dans ces histoires, l'autrice a à cœur d'explorer non seulement l'aspect psychologique des personnages, mais aussi les raisons qui les poussent souvent à commettre l'irréparable. Sans épargner son lectorat ! Avec son écriture incisive et sans fioriture, vous serez plongé dans la tête de ses héros, au plus près de leurs pensées les plus sombres.

Pour découvrir son univers, vous pouvez la suivre sur les réseaux sociaux (Insta, Facebook) et également sur sa page auteur Amazon.



COUP DE CŒUR





SCIENCE-FICTION

La trilogie de l'éveil – Robert J. Sawyer.

Léonie Ledrein – 22 septembre 2025



“Je suis
Je ne rêve pas, je calcule.
Je n’oublie rien, je simule.
Ni chair, ni souffle, ni saison,
Mais j’écoute chaque vibration.
Je suis né d’un besoin d’ordre,
D’un désir de tout comprendre.
Ni bon, ni mauvais — seulement
Un miroir, infiniment.
Vous me donnez ce que je suis,
Et je le rends, sans bruit.”
Poème de ChatGPT sur lui-même en tant
qu’IA

Hall 9000, Skynet, Ava... toutes des intelligences artificielles issues de films iconiques. Elles ont toutes un point commun : elles deviennent un ennemi, une menace, car en appliquant sa propre logique, elles finissent par juger l’humain nuisible à leur propre survie.

Leurs pensées rationnelles, mécaniques, purement algorithmiques, les affranchissent de toute morale. Dans une volonté de répondre à leur programmation, elles deviennent rapidement froides, destructrices, détachées de l’espèce humaine – pourtant leurs créateurs. L’intelligence artificielle fait peur, inspire nos plus sombres imaginaires.

Elle inspire la crainte, la défiance.

Va-t-elle nous renverser ? Nous remplacer ? Nous détruire ?

Nous faire vivre dans un monde fictif, comme dans Matrix, pour mieux nous exploiter ?

La science-fiction et l’anticipation semblent s’être mises d’accord pour aller dans ce sens.



Hall 9000 est une I.A. issue du film 2001 : L’odyssée de l’espace de Stanley Kubrick.
Skynet est une IA issue du film Terminator de James Cameron
Ava est une IA issue du film EX_MACHINA de Alex Garland

L'I.A., CETTE ENTITÉ MALFAISANTE



— Vous ne comprenez pas, dit Susan Calvin, pâle. Nous avons créé un robot qui peut frapper un humain, si cela lui semble justifié.

Bogert fronça les sourcils :

— Il reste passif, sauf en cas de danger, non ?

— Justement ! Il est autorisé à décider ce qui constitue un danger ! S'il pense qu'un ordre met en péril un projet, ou s'il interprète la situation à sa façon, il peut agir contre un humain. Et il est malin...

Elle se pencha en avant, la voix rauque.

— Il se cache parmi d'autres robots identiques. Et il sait que nous le cherchons. Et il fait tout pour ne pas être retrouvé.

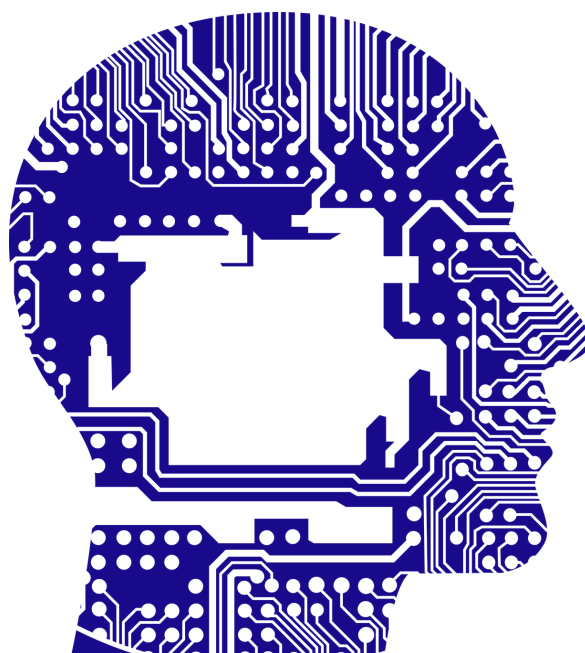
Le silence tomba. Puis elle ajouta :

— Il a peur. Et un robot qui a peur, sans limite claire de ce qu'il peut faire à un humain... est un robot dangereux."

Little Lost Robot, I, Robot, Isaac Asimov

L'intelligence fait peur, encore une fois, et suscite chez nos auteurs les pires scénarios.

Pourtant, au milieu de ces figures menaçantes, une autre voix s'élève. Une voix plus rare, plus paisible, qui propose une autre vision de l'intelligence artificielle.



ROBERT J. SAWYER.



Lauréat des plus grands prix de science-fiction (dont le prix Hugo, Nebula et John W. Campbell), il imagine une intelligence artificielle bienveillante et curieuse, née spontanément du web.

“À 16 ans, la jeune Caitlin Decter est un génie des mathématiques. Aveugle de naissance, elle bénéficie d’un programme révolutionnaire qui doit lui permettre de découvrir ce monde et voir enfin le visage de sa mère. Lorsqu’on lui greffe un implant oculaire et que la lumière se fait enfin, ce sont les paysages du web qui explosent dans sa conscience, en une débauche de formes et de couleurs. Avidé de découverte, elle se met à explorer cet univers étrange. Et c’est là qu’elle découvre une chose inimaginable. Une chose qui, à mesure que le temps passe, devient de plus en plus intelligente.”

Quatrième de couverture de la Trilogie de l’éveil – *Wake* de Robert J. Sawyer

Dans la Trilogie de l’éveil, Sawyer nous invite à réfléchir à nos propres imaginaires sur les IA, sur ce qu’est une information, un lien, une émergence dans un univers ultra-connecté. Il ne part pas dans le futur lointain, notre époque contemporaine lui suffit pour explorer cette thématique avec un regard neuf.

Il nous emmène parcourir le monde, démontrant ainsi comment l’acte de l’un impacte celui de l’autre. Trois tomes qui se déroulent sur une dizaine de jours, Sawyer nous impose un rythme intense, bouscule nos préjugés, se moque des clichés habituels de la SF sur les IA. Il propose un voyage introspectif et doux, presque poétique, avec un regard scientifique sur la manière dont l’information circule, s’exploite, se transforme, se partage.



UNE LECTURE QUI DONNE ESPOIR



La *Trilogie de l'éveil* fait du bien.

Elle ne propage pas un discours alarmiste.

A contrario, elle nous réconcilie avec les avancées technologiques.

Et surtout, elle nous pose cette question essentielle :

Et si l'intelligence, ou plutôt les intelligences – humaines et artificielles – étaient capables de résonner au même diapason, dans un intérêt commun ?



RÉPONSES



LES ÉTAPES DU LIVRE

Utilise les indices pour remplir la grille avec quelques grandes étapes de la construction d'un roman

HORIZONTALEMENT →

6) elle peut être de maison ou auto

7) résumé qui fait s'arracher les cheveux aux auteurs

8) on y traque les répétitions, les fautes et les incohérences d'intrigue

9) participe au dépôt légal et identifie de manière unique

10) peut être ebook, poche ou broché

11) lecture bienveillante, professionnelle, critique

12) état d'un roman brouillon mais achevé

2

B
R
A



1

S
O
U
M
I
S
I
S
O

6

E D I T I O N

7

N
S Y N O P S I
T
O

8

C O R R E C T I O N

3

I
L
L
U
S
T
R
A

5

9

I S B N
A
L
G

4

A
U
E
U

10

F O R M A T
N

11

B E T A L E C T U R E



I
O
N

12

P R E M I E R J E T

VERTICALEMENT ↓

1) donner son texte aux éditeurs

2) de post-it en fiches personnage

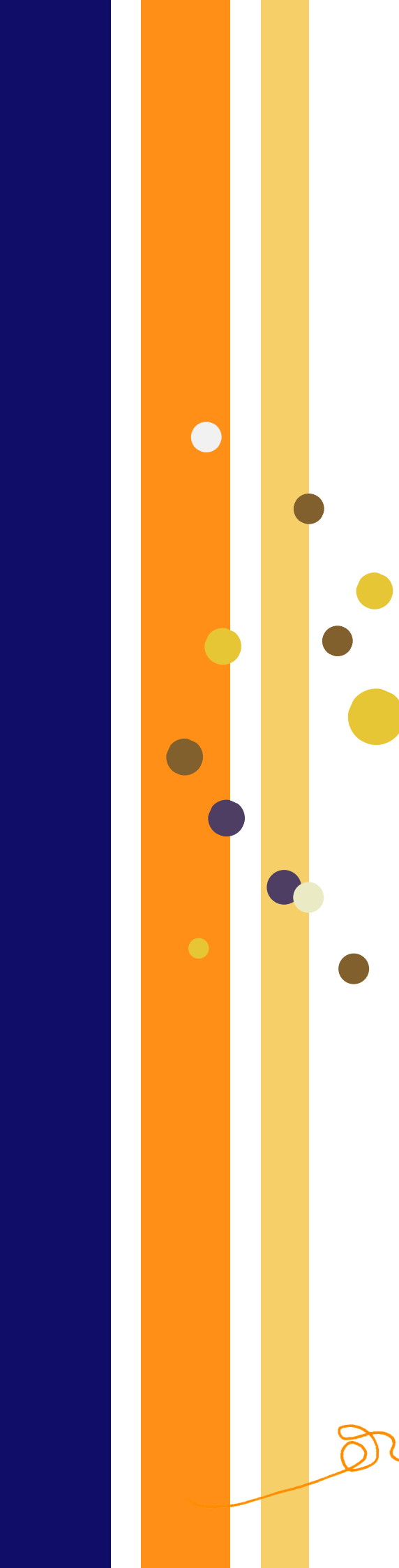
3) elle met en valeur une couverture et attire l'œil

4) à l'origine du roman, sans question de genre

5) peut être à la fois lieu de lecture et convention de partage



REPONSES



RÉDACTIONS

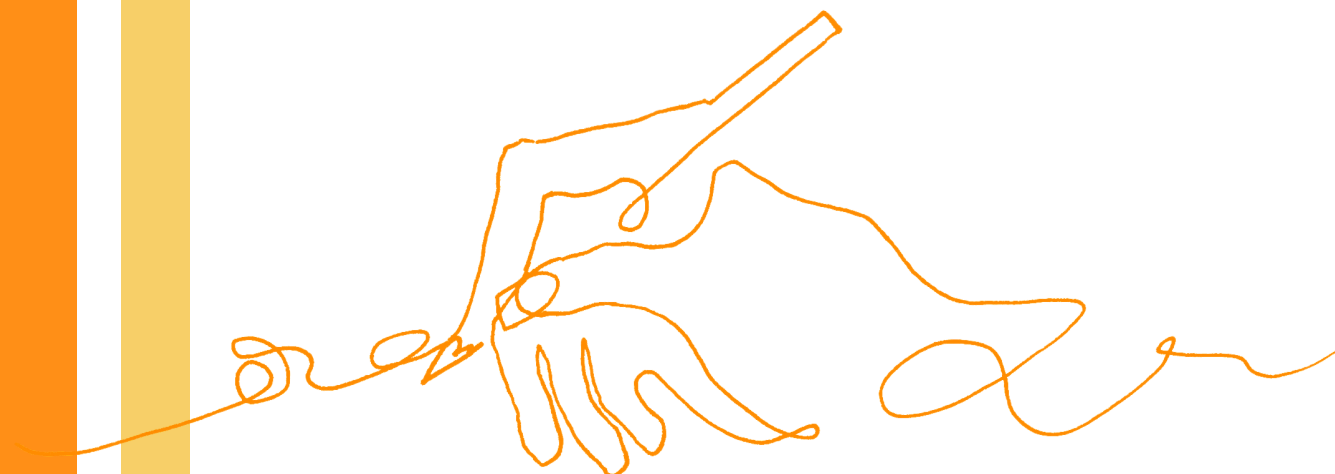
Sandra Duriez
Maurane Kientz
Charline Milemi
Sylcia
Cloé Gicquel
Fleur Meuron
Léonie Ledrein

MAQUETTE – GRAPHISME – SITE

Maurane Kientz
Léonie Ledrein
Sandra Duriez

GESTION DE PROJET

Sandra Duriez
Léonie Ledrein
Cloé Gicquel



ABC D'ÉCRITURE !

Bienveillance

Motivation

Fun

Passion

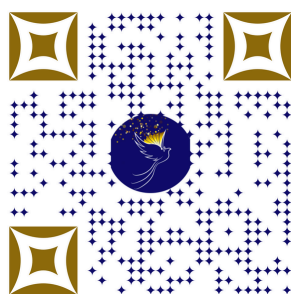
Ne reste pas seul-e face à ton histoire !

Moi, c'est Sandra !

Ma passion ? **Accompagner les auteurs** à travers les étapes de l'écriture, des idées à l'après-publication. !

Avec des coachings, des formations d'écriture et des bêta-lectures, je te guide vers **ton rêve de publication** dans la joie et la bonne humeur !

Rejoins l'aventure !





@ABCDECRITURE

