Exposition
Atelier d'écriture

Créer un univers, des personnages vivants,
se confronter aux métaphores et à l'adversité...

Magic Charly

Illustrations : Stan Manoukian

Audrey Alwett

Magic Charly est une trilogie de romans où :
les serpillières ont mauvais caractère,
les tartes-chercheuses s'écrasent sur la face de votre ennemi,
les grimoires vous permettent de retenir tout ce que vous y notez,
les citrouilles s'affrontent dans des courses sans pitié,
les noix-surprises abritent votre vœu le plus sincère,
les croquemitaines se tiennent en embuscade sous les lits,
les épouvantails se battent en combat singulier,
et les allégories sont là pour vous glacer les sangs...

Soyez-y les bienvenus !

Gallimard Jeunesse

Audrey Alwett, QUI ÊTES-VOUS ?



« À cinq ans, je dictais ses aventures bucoliques à ma cousine, en abusant du passé simple. À huit ans, je remplissais des cahiers entiers de poèmes et contes cosmogoniques. À onze ans, je suivais les cours de français de Danielle Martinigol, une écrivaine qui a transformé mon rapport à l'écriture. À vingt ans, j'ai publié ma première nouvelle. Puis j'ai obtenu un Master de lettres, avant de rejoindre l'atelier d'artistes Gottferdom pour faire de l'écriture mon métier à plein temps.

La narration sous toutes ses formes me fascine. Passionnée par le théâtre forain du XVII^e^, le roman du XIX^e^, aussi bien que par la fantasy, je me dis rabelaisienne du fond du cœur.

Je suis aujourd'hui autrice de nombreuses bandes dessinées (en particulier les séries *Princesse Sara*, *Le Grimoire d'Elfie* ou encore *Le Jardin des Fées*), mais aussi de nouvelles, dessins animés et romans. Depuis quelques années, je suis également conteuse. À mes yeux, il existe mille et une façons de tisser une histoire, la difficulté est de choisir les bons fils et de ne pas trébucher dedans.

Si j'habite aujourd'hui à Aix-en-Provence, ville de fontaines et d'histoire, je considère que j'ai toujours vécu en Littérature. »







« Des éclaboussures de magie... »



POUVEZ-VOUS NOUS DÉCRIRE CHARLY EN QUELQUES MOTS ?

Charly est un adolescent qui vit seul avec sa mère. Il a un chat très snob et une amie qui sème le chaos partout où elle passe. En fait, Charly est le seul personnage à peu près sain d'esprit de son entourage. Quand sa grand-mère amnésique arrive chez lui et lui confie son héritage magique, il va se retrouver dans un monde dangereux qu'il ne maîtrise pas, dans une aventure trop grande pour lui, où ses grandes qualités humaines seront son seul atout...

LA QUESTION DE LA PERTE DE MÉMOIRE A UNE PLACE TRÈS IMPORTANTE DANS VOS ROMANS. EST-CE UN SUJET QUI VOUS TOUCHE PARTICULIÈREMENT ?

Quand j'ai créé le personnage de Dame Mélisse, j'ai bien sûr pensé à ma propre grand-mère, morte de sénilité. Mois après mois, je l'ai vue oublier ses petits-enfants, puis ses enfants et tout le reste... C'est une expérience qui a eu un écho terrible quand il est arrivé la même chose à l'auteur Sir Terry Pratchett*, qui a été tué par la maladie d'Alzheimer. Ses livres m'étaient si familiers qu'ils étaient comme des proches à mes yeux. Je fais partie des lecteurs qui lui ont tenu la main jusqu'au bout. Mais au fur et à mesure que je lisais ses derniers livres, je voyais son puissant esprit s'émietter et disparaître... Chaque nouvelle page me brisait le cœur, alors qu'elles étaient pourtant si drôles !

Si Victor Hugo écrivait dans ses cahiers d'écolier : « Je veux être Chateaubriand ou rien », de mon côté, vers dix-huit ans, j'ai dit : « Je veux être Pratchett ou rien ». C'est la raison pour laquelle *Magic Charly* traite en filigrane du drame des grands esprits qui disparaissent, et que la magie de la création siège à mes yeux dans la mémoire.

Magic Charly parle d'un héritage, d'une transmission qui ne peut pas se faire à cause d'un esprit en perdition.

LE MONDE MAGIQUE VOUS PERMET-IL DE DIRE DES CHOSES DU MONDE RÉEL ?

Ce qui est au cœur du roman, c'est la question de la création. Dans *Magic Charly*, les éclaboussures de magie font pousser les plantes et provoquent un foisonnement créatif par lequel on peut être envahi. Ainsi, les balais volants poussent quand vous vous déplacez dessus. Il faut les défricher constamment, car s'ils se transforment en buisson, vous vous écrasez. C'est comme l'écriture d'un roman !

* Terry Pratchett (1948-1995) est un écrivain britannique de fantasy. Il a créé l'univers du *Disque-Monde*.

Une trilogie DU MERVEILLEUX

1 L'APPRENTI



Grand format

ON PEUT AVOIR UN CHAT doué de capacités hors du commun et tout ignorer de l'existence des magiciers. C'est le cas de Charly Vernier, jusqu'à ce qu'il découvre que sa grand-mère pourrait être un membre éminent de cette société. Mais elle court un grave danger. S'il veut la sauver - et se sauver lui-même - Charly n'a pas le choix, il lui faut devenir apprenti magicien.



Poche



Livre audio

2 BIENVENUE À SAINT-FOUETTARD



Grand format

SAINT-FOUETTARD ! C'est dans cette sinistre institution pour jeunes magiciers indisciplinés que sont envoyés Charly et Sapotille. Alors que des forces malfaisantes œuvrent pour prendre le contrôle de la magie, les deux amis sont plus que jamais déterminés à agir. Mais comment lutter quand on n'a aucun sortilège sous la main ?



Poche

3 JUSTICE SOIT FAITE !



Grand format

THADAM est en danger : les pannes de magie se multiplient, les gens disparaissent mystérieusement et perdent la mémoire. Sapotille, June et Césaria tentent de déjouer les plans du juge Dendelion qui veut s'accaparer tous les pouvoirs. Seul Charly peut agir, mais il s'est perdu dans un autre monde. Sapotille et ses amis réussiront-ils à le retrouver pour qu'enfin justice soit faite ?

Pour bien commencer UN LIVRE...



« Dans un roman, **il y a toujours des morceaux de vérité,** des anecdotes de la vie réelle qu'on peut adapter, décaler pour en habiller nos personnages... C'est ce que j'ai fait avec l'histoire de ma propre grand-mère, mais chacun a quelque chose qui lui tient à cœur dont il aimerait parler. »

Audrey ALWETT

ON PEUT COMMENCER UN LIVRE PAR N'IMPORTE QUEL BOUT. Le plus simple est de se poser des questions et d'y répondre dans l'ordre qu'on souhaite : est-ce que je veux écrire un roman policier ? Un roman fantastique ? Un roman épistolaire ? À quoi va ressembler l'endroit où se déroule mon histoire ? Dans quel univers, à quelle époque ? À la montagne ou à la mer ? Qui vont être mes personnages principaux ? Quelle est leur situation initiale ? Quel problème auront-il à résoudre ? Qui sont leurs adversaires (sachant que ça peut être une maladie, un problème d'argent ou un préjugé) ? Comment les combattre ? À quel moment mon histoire se termine-t-elle ?

Et quand on n'arrive plus à avancer, il faut **chercher de nouvelles questions** !

L'INCIPIT

La première phrase d'un roman s'appelle « l'incipit », et elle est très importante. Certains sont restés célèbres dans l'histoire de la littérature, comme « Longtemps, je me suis couché de bonne heure. » (Marcel Proust dans *À la Recherche du temps perdu*) ou encore « Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. » (Albert Camus dans *L'Étranger*) **Il faut une phrase qui interpelle**, qui donne envie d'en lire plus.

« Cinq ans plus tôt
Souvenir pris à Charly Vernier
Collection personnelle du Cavalier

Dans la douceur du petit matin, la roulotte rouge embaume les confitures. Une lumière dorée tombe dans le coin cuisine et, comme à leur habitude, les trois marmites de cuivre bouillonnent sur le feu. »

Incipit de *L'apprenti*

Créez votre INCIPIT

QUELQUES PISTES POUR VOUS ENTRAÎNER :

- vous avez passé d'excellentes vacances ou bien vous avez vécu une journée mémorable (en bien ou en mal) avec votre classe.
- la naissance d'un petit frère ou d'une nièce vous a marqué...

Racontez la même histoire comme si elle se déroulait à une autre époque ou dans un univers magique. Vous avez le droit d'exagérer et de prendre des libertés !

Commencer un roman, c'est presque le plus difficile. Il ne faut pas noyer son lecteur sous une tonne d'explications, mais lui faire comprendre tout de suite qui sont les personnages et dans quel univers ils évoluent.

OUVREZ VOS ROMANS PRÉFÉRÉS ET RECOPIEZ-EN LES INCIPITS. Commencent-ils « in medias res » c'est-à-dire directement au cœur de l'action, ou par une description ? Lequel vous donne le plus envie de lire la suite ?

Un monde FANTASTIQUE



« Je crois à **LA NÉCESSITÉ ABSOLUE DU MERVEILLEUX** sur l'esprit humain. Un enfant qui ne s'émerveille pas ne peut pas grandir sereinement. Les auteurs jeunesse sont peut-être ceux qui ont le mieux compris à quel point cette mission était sacrée : **FAIRE RÊVER LE MONDE**. Mais comme le marchand de sable, ils remplissent toujours mieux leur mission avec un peu de magie... C'est pour ça que j'en mets autant dans mes livres.

Je pense aussi que la fantasy est **LA PLUS FANTASTIQUE MACHINE À MÉTAPHORES** jamais inventée par l'être humain, cela permet d'évoquer le réel en changeant d'angle de vue. Dans *Magic Charly*, la magie est le reflet de la langue française qui meurt lorsqu'elle est figée (avec une Académie de Magie qui cherche à l'enfermer dans un dictionnaire). Elle est aussi une denrée précieuse que les élites s'approprient et gaspillent, ce qui ouvre la réflexion sur les ressources de notre monde.

Enfin, je dirai que la fantasy, la magie dans son ensemble, c'est **L'ARME ABSOLUE DES DÉSESPÉRÉS** qui luttent contre les injustices de ce monde. Quand tout est fichu, quand les méchants sont si puissants et ont tout pouvoir, il reste toujours la magie et une armure en scenarium pour que l'éthique et la justice l'emportent. En somme, se nourrir de ces récits, c'est constituer des forces pour **NE PAS ABANDONNER LA RÉALITÉ À SON TRISTE SORT**. »

Audrey ALWETT

CRÉER UN MONDE À SOI, c'est fascinant. Lorsqu'on crée une carte, il est important d'avoir de bonnes notions de géographie. Il existe mille possibilités : des forêts, des criques, des îles, des déserts... Il faut aussi penser au climat : est-il tropical ? Glacial ? En quelle saison est-on ?

Pour une ville, il faut réfléchir à ce qui la rend vivante : le centre-ville, les boutiques, le marché, le centre politique, les loisirs, la prison, la police, le cimetière... Et bien sûr, il faut tout nommer !

Les descriptions servent à transmettre des informations, mais aussi à planter un décor et à installer une ambiance. La plupart des jeunes auteurs n'aiment pas en écrire, pas plus qu'ils n'aiment en lire... et à raison, car une description mal faite est rébarbative. En revanche, si elle est vivante, c'est une autre affaire ! Allez-y doucement sur les adjectifs et les adverbes, vous obtiendrez un meilleur résultat en incluant des émotions et pourquoi pas de l'humour...

« Charly ouvrit de grands yeux pour regarder autour de lui. C'était donc elle, la ville magicière !
Dans les derniers rayons du jour, il en contempla les maisons hautes,
étroites et cernées de grilles. La végétation était abondante mais au cordeau. »

Extrait de *L'Apprenti*



LE MANOIR DE CÉLESTIN BOURPIN : ancienne demeure d'Allégorie, on peut y pratiquer la magie sans être espionné par l'Académie. C'est là que vit le célèbre Célestin Bourpin, avec son attelage de licornes caractérielles et ses brillantes inventions de farce et attrape.

THADAM : ville des magiciers, parce que c'est ce qu'on dit quand on réalise un tour de magie : « THADAAAAAM ! »

SAINT-FOUETTARD : maison de correction pour jeunes magiciers ayant contrarié l'Académie.

LE PONT-CHENILLE : il est joli, c'est tout.

LA MILICERIE : on dit « bourrin comme un milicien ». Quand ces derniers font régner l'ordre, ils ne font pas dans la dentelle.



L'ACADÉMIE DE MAGIE : règlemente le pouvoir, les lois et toute forme de magie. Elle n'apprécie pas que vous utilisiez des sortilèges qui ne sont pas dans le dictionnaire.

LE PURGATONE : c'est là que sont enfermés les prisonniers adultes. La maleronce qui l'enserre, constitue un labyrinthe et absorbe toute forme de magie.

LES ROULOTTES DU MAL D'AURORE : plus grandes à l'intérieur qu'à l'extérieur. C'est là que vivent les Frangés, meilleurs fabricants de pulpisse de tout Thadam et meilleurs organisateurs de courses clandestines.

Imaginez VOTRE UNIVERS

- **DESSINEZ-LE**, d'abord au crayon, ensuite à l'encre… Ajoutez les bâtiments les plus importants ou les animaux incroyables, les dragons ou les léviathans, comme sur les cartes marines d'autrefois, et nommez-les ! Vous pouvez imaginer des décors extraordinaires. Contrairement au cinéma où tout coûte très cher, **ce qui se passe dans votre tête est gratuit !**

  Maintenant, **utilisez vos décors**. Sélectionnez-en trois dans lesquels il se passera une **scène importante** de votre histoire et résumez-la en quatre ou cinq lignes à chaque fois.

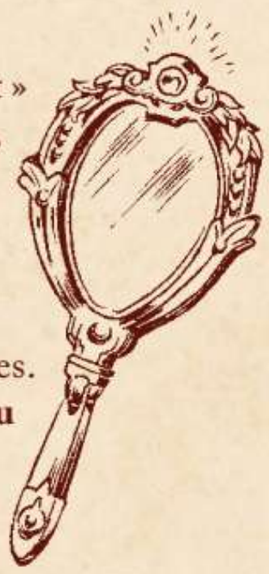
- **DÉCRIVEZ UN PAYSAGE** en racontant à quoi il ressemble et les histoires qu'il a pu traverser (les guerres napoléoniennes ? Ou peut-être est-il resté sauvage jusqu'à aujourd'hui ?), s'il est différent lorsque la nuit ou l'hiver s'en viennent, si des enfants aiment y jouer ou si l'on imagine facilement des sorcières y cueillir des plantes, quelle végétation y pousse ou quelle faune y vient. Faites parler un ou deux personnages qui se retrouvent face à ce paysage et essayez d'inclure la description dans le dialogue.



DONNER VIE À des personnages



QUAND ON CRÉE un nouveau personnage, il faut d'abord se demander quel rôle on va lui donner. Le héros ? L'héroïne ? L'adjuvant ? L'adversaire ? Des personnages bien trouvés portent l'intrigue presque tous seuls. Au contraire, quand on a du mal à faire avancer l'histoire, c'est que les personnages méritent d'être travaillés un peu plus.



On peut les décrire physiquement pour qu'ils « s'impriment » dans l'esprit du lecteur. Charly est ainsi un grand garçon noir, plutôt musclé avec un regard franc, là où Sapotille est petite, ronde, blanche avec des lunettes et une longue chevelure blonde derrière laquelle elle se cache.

Il faut trouver des qualités et des défauts à ses personnages. **On ne s'attachera pas à un héros sans défaut et on aura du mal à comprendre un méchant sans qualité.** D'ailleurs, Walt Disney le disait lui-même : « une bonne histoire, c'est un bon méchant ».

La tentation du débutant, c'est de créer de nouveaux personnages à chaque fois qu'on a un rebondissement. Or, il vaut mieux exploiter ceux que l'on a déjà, cela permet d'enrichir leur personnalité !

Créez votre PERSONNAGE PRINCIPAL

CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE PRINCIPAL en lui trouvant **trois qualités** et **trois défauts** (plus ou moins importants). A-t-il/elle un secret, un amoureux ou une amoureuse, un handicap ? Qui est sa famille ? Répondez aux mêmes questions pour son/sa meilleur(e) ami(e) et maintenant, créez son/sa pire ennemi(e) ! Attention lui/elle aussi devra avoir des qualités !

Le plus important, c'est que chaque personnage ait un but, **un enjeu, une passion, un problème**, quelque chose de très important pour lui qu'il/elle doit résoudre. Il faut aussi réfléchir à la façon dont il/elle va interagir avec les autres !

Lorsqu'on cherche comment nommer un personnage, **on ne choisit pas un nom au hasard.** On peut s'appuyer sur l'étymologie, la sonorité, d'anciens personnages, plein de choses ! Mais c'est important qu'on **entende la personnalité** du personnage, ses qualités, ses défauts dans son prénom.

Votre personnage est créé ? Maintenant trouvez-lui le nom qui lui correspond, et ça y est, **il existe pour de vrai !**

Les personnages du monde de Charly

CHARLY VERNIER porte ce nom en référence à... Jules Verne ! Ce grand auteur de l'imaginaire français était spécialisé dans l'exploration de mondes incroyables. Quant au prénom de Charly, c'est tout simplement qu'il sonnait bien et doux à l'oreille, ce qui est important pour un personnage aussi courageux et gentil. En plus, l'autrice rêvait de pouvoir écrire quelque part « où est Charly ? » en référence aux œuvres de Martin Handford !

CÉSARIA VERNIER, la mère de Charly, s'appelle ainsi en référence à la diva aux pieds nus Cesária Évora, mais aussi parce que c'est un prénom qui vient de « César » et que Césaria est une femme puissante et de fort caractère. D'ailleurs, au début du roman, c'est elle la directrice peu banale de l'école de la Chevaleresse Hurluberlu.

DAME MÉLISSE est une puissante magicière ! Elle s'appelle ainsi car elle est l'autrice d'un célèbre livre de recettes magiques. La mélisse est une plante sucrée et acide à la fois, puisque c'est une sorte de menthe citronnée, mais dans « mélisse », on entend aussi « malice », car la grand-mère de Charly est à la tête de la rébellion...

SAPOTILLE BUTTERNUT a un prénom rare ayant le mérite de sonner comme « ça pétille », ce qui est plutôt amusant pour une sorcière. Quant à Butternut, c'est en référence à une cucurbitacée, parce que c'est drôle de donner un nom de citrouille à une sorcière.

JUNE BOURDONCLE, la meilleure amie de Charly, est une sacrée trouble-fête ! Son prénom sonne dynamique, souriant, puissant. June n'est jamais fatiguée mais fatigue tout le monde ! D'ailleurs son nom vient à la fois de « bourdon » et de « furoncle », qui titille et dérange sans arrêt son porteur. Quant au bourdon, Audrey Alwett a pensé au *Vol du bourdon* de Rimsky-Korsakov, un célèbre morceau joué à une vitesse hallucinante et qui semble ne jamais s'arrêter !

MANDRIN, le chat, de fort caractère et plutôt fripon, s'appelle ainsi en référence à un célèbre contrebandier au XVIII^e^ siècle, qui s'attaquait aux autorités injustes. En plus, on entend un peu « malandrin » dans son nom.

LE CAVALIER fait référence à la mort qui est un des Cavaliers de l'Apocalypse dans la Bible. Il dispose de tous les attributs traditionnellement accolés à l'Ankou (la mort bretonne) ou encore l'allégorie de la mort : sablier du temps qui s'écoule, cheval, faux...



« Un cheval noir creva le brouillard. Sur son dos, un cavalier. L'homme avait un chapeau à large bord qui dissimulait ses traits. À sa ceinture pendait un énorme sablier de perles blanches. Mornille manqua de s'évanouir quand elle vit dans sa main, dressée bien haut, la gigantesque faux… »

Extrait de *L'Apprenti*

Un fabuleux BESTIAIRE

« **UNE DES CHOSES LES PLUS AMUSANTES** lorsqu'on crée un univers fantastique est d'imaginer les créatures, mais aussi les plantes et les objets qui vont rendre votre récit très personnel. Dans *Magic Charly*, j'ai repris des éléments traditionnels des contes – les croquemitaines, les licornes, les poulpiquets, les haricots géants, les citrouilles-carosses, l'isba sur pattes de Baba Yaga... – mais je leur ai ajouté à tous des éléments personnels. Je me suis aussi amusée à **donner vie à de nombreux objets** que j'ai dotés d'une vraie personnalité, ils sont ainsi devenus des créatures... »

Audrey ALWETT

« Charly tendit la main vers une tasse bien ébréchée qui se mit aussitôt à sangloter dans sa main.
– Pas celle-ci, dit Dame Caresse. C'est ma tasse à consoler, je n'ai pas la patience.
Charly en attrapa une autre, plus élégante.
– Non, c'est ma tasse chichiteuse. Elle supporte toutes les boissons sauf une.
– Laquelle ?
– Je ne sais pas. Mais je n'ai pas envie qu'elle me crache un liquide bouillant à la figure. Non, pas celle-ci non plus, elle n'aime pas quand l'eau est trop chaude. Oh, celle-ci est incontinente. Elle a tendance à s'oublier sur mes genoux quand elle est distraite.
Charly soupira, découragé. Près de lui, l'énorme grimoire posé sur le lutrin émit un bruissement et Charly eut l'impression qu'il se moquait de lui. »

Extrait de *Justice soit faite !*



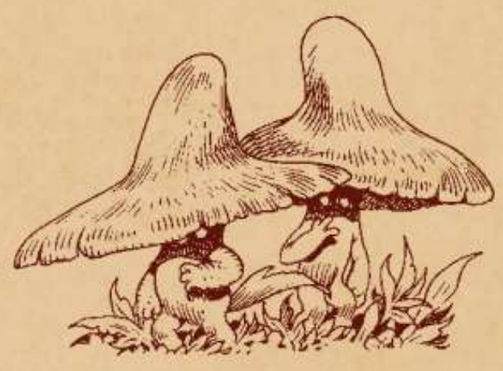
GROZMOL, PÉPOUZE ET LES AUTRES du monde de Charly...



LES RUMEURS de Lys Atravice ont pour noms Grozmol, Boubou et Sioul. C'est du breton, comme la terre où elles habitent, et cela signifie « murmure », « chuchotement » et « silence ». Les rumeurs sont des reptiles qui se faufilent partout et ouvrent grand leurs oreilles pour y recueillir les secrets qu'elles cherchent ensuite à répéter.



LES LICORNES de Célestin Bourpin s'appellent Azalée Tous Les Pastels du Monde et Baroque Ès Lettres de Noblesse. Avec des noms pareils, on comprend vite que ce sont des chevaux très portés sur le snobisme, pas du tout comme Carotte et Poulet, les montures ordinaires qui servent de premier attelage à Charly et Sapotille. Pour les choisir, Audrey Alwett s'est inspirée des noms qu'on donne classiquement aux chevaux de course et qui sont toujours alambiqués. Comme le mépris est le trait de caractère principal des licornes, elles portent bien leur nom !



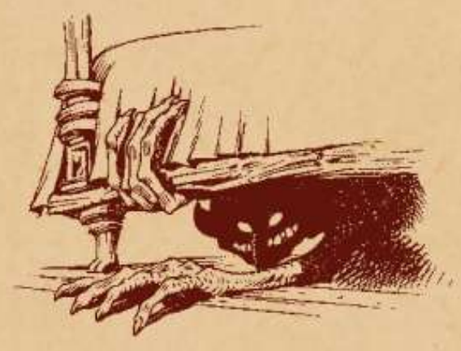
LES POULPIQUETS sont traditionnellement des lutins bretons. Dans *Magic Charly*, ce sont des « gnomes-GPS » qui ont l'allure de champignons phosphorescents sur pattes. Ils peuvent vous conduire n'importe où à condition de leur raconter des histoires en échange, car ils s'en nourrissent.



LES TOILETTES EN FAÏENCE de Célestin Bourpin ont pris vie sans que personne n'y fasse attention et se considèrent désormais comme le chien de la maison. Aussi affectueuses, elles sont prêtes à défendre leur maître, mais elles sont un peu enquiquinantes à toujours vouloir qu'on les choisissent comme fauteuil ! Elles manifestent leurs émotions en tirant la chasse d'eau.



PÉPOUZE est la serpillière apprivoisée de Charly, si collante qu'elle en devient encombrante. Dans le sud de la France, ce mot signifie « tranquille ». Depuis que ce personnage existe, certains lecteurs ont rebaptisé ainsi leur aspirateur !



DUNKEL VON WASSERMAN, le croquemitaine, est le surveillant du dortoir de Saint-Fouettard. Il s'appelle ainsi car le Wasserman (l'homme de l'eau qui se cache dans un puits) est le nom du croquemitaine allemand. Toujours en allemand, « dunkel » signifie « sombre », car il se cache dans l'obscurité. Dunkel aime croquer les doigts puisqu'en français « croquemitaine » signifie « croqueur de mains ». En effet, on disait autrefois aux enfants de ne pas toucher la margelle pour que le croquemitaine ne les attaque pas ; ainsi ils ne s'approchaient pas du puits où ils auraient pu tomber. Comme Dunkel a du mal à trouver des doigts à grignoter, on peut le soudoyer avec des saucisses qui y ressemblent !

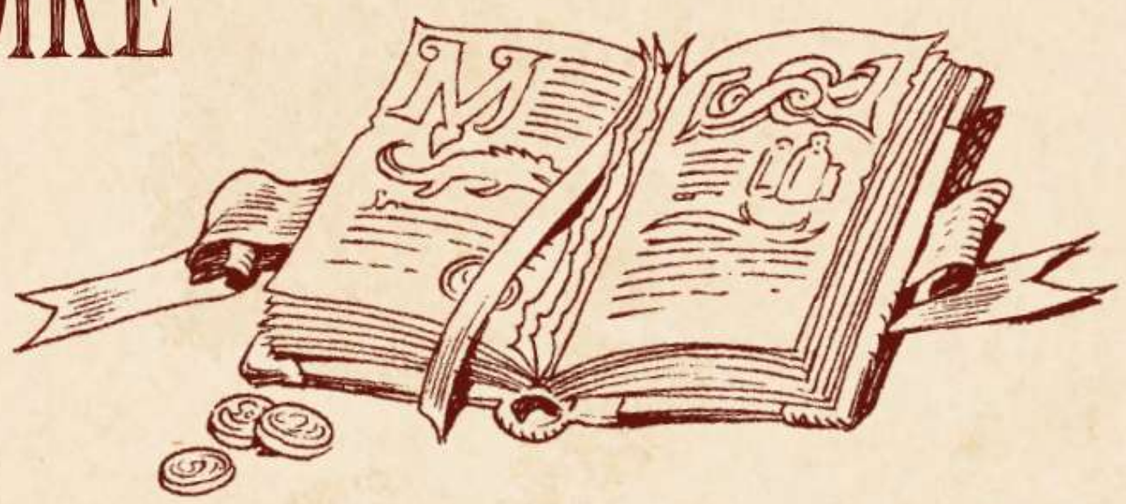


LA PÉNICHE PITCHOUNETTE est une auberge de jeunesse qui accueille les jeunes magiciers, les « pitchouns » comme on dit en provençal. Cette figure de proue est un pirate musculeux à fort caractère et grosse voix de gravier ! Ça amusait Audrey Alwett de lui donner le nom de « pitchounette » (petite fille). En plus, une telle figure de proue se trouve généralement sur de glorieuses frégates qui vont affronter les tempêtes océanes, pas sur de paisibles péniches. Eh oui, la Pitchounette est un marin d'eau douce !

Créez votre BESTIAIRE

CHERCHEZ DES ANIMAUX FANTASTIQUES OU DES PLANTES et voyez comment vous pouvez leur donner de la personnalité, des spécificités qui n'appartiennent qu'à vous. Imaginez un phénix qui aurait le hoquet ou bien un lit qui aimerait faire des câlins, un panier de linge sale qui ne supporterait pas la crasse et laverait les vêtements par magie... Certains peuvent être des alliés, d'autres au contraire sont de véritables nuisances !

Donner corps, cœur et esprit À SON HISTOIRE



L'**ÊTRE HUMAIN EST LA SEULE ESPÈCE FABULATRICE** selon Nancy Huston, c'est-à-dire la seule espèce capable de **créer des histoires**, d'après ce qu'on sait (même si on a un doute sur les baleines). Alors il n'est pas surprenant que nos histoires ressemblent elles-mêmes à des êtres vivants !

Elles possèdent ainsi :

☞ **UN CORPS** : c'est l'action, l'intrigue selon laquelle les personnages vont évoluer, ce qui va donner du mouvement à l'histoire, les rebondissements tels que les courses de citrolles et autres batailles d'épouvantails ;

☞ **UN ESPRIT** : c'est le sens, les idées que l'auteur souhaite défendre dans son œuvre. On dit parfois que la littérature n'est pas politique, mais bien sûr, c'est un mensonge ! Les auteurs ont toujours des idées à défendre. *Magic Charly*, par exemple, parle beaucoup d'inégalités sociales ;

☞ **UN CŒUR OU UNE ÂME** : car c'est le siège de l'émotion. C'est là que les auteurs s'interrogent sur ce qui fait de nous des humains et des êtres vivants : l'affection ou la haine qui rassemblent les personnages, mais aussi les puissantes symboliques qui nous parlent, les chutes d'Icare ou les grandes rédemptions... La pétricelle va permettre de mettre en valeur certaines émotions, mais aussi les Allégories et ce qu'elles provoquent en nous...

« Elle coiffa le sapeur, l'enfonçant profondément sur ses boucles blondes. Aussitôt, il réagit. Des arcs d'étincelles tiraillèrent les vêtement de Sapotillle et, en quelques secondes, elle fut revêtue d'une flamboyante robe de laine rouge, au col et aux poignets garnis de fourrure noire à reflets dorés. Le chapeau, quant à lui, s'était changé en une couronne de roses. »

Extrait de *Justice soit faite !*

Et le style ? Eh bien le style, ce sont **LES VÊTEMENTS** d'un texte, rien de plus ! Bien sûr, c'est important dans une société, parce qu'on s'en sert pour délivrer de nombreuses informations et pour exprimer des émotions. Un uniforme militaire, ce n'est pas la même chose qu'un costume de ballet du XIX^e^ siècle. Les banquiers ne s'habillent pas comme des mendiants, à moins d'avoir quelque chose à dire. Et c'est agréable d'avoir la compagnie de quelqu'un qui s'habille avec recherche et originalité. Dans *Magic Charly*, la façon de se vêtir est d'ailleurs très importante et établit une hiérarchie sociale. Mais ça ne fait pas tout non plus ! Quand on entend certains intellectuels ne jurer que par et pour le style d'un texte... en vérité, c'est un peu comme s'ils commentaient la Fashion Week ! Ils oublient les trois éléments les plus importants...



LES COURSES DE CITROLLES

Clandestines ou officielles, elles ont un succès fou ! Pour y participer, il vous faut une citrolle, un attelage de chevaux (ou licornes) et un mécagicier qui affrontera les sortilèges et protègera la citrolle, pendant que vous, cocher, conduirez et ouvrirez les boîtes à sortilège. Pour gagner la course, vous devrez en ouvrir au moins sept qui contiennent des sorts neutres, ou qui vous aideront ou, au contraire, vous handicaperont. Le but est qu'au moins un bout de votre citrolle et un bout de vous-même passent la ligne d'arrivée !

UNE TERRIBLE MALADIE : LA PÉTRICELLE

On entend « pétrification » et « varicelle ». Elle ne touche que ceux qui pratiquent la magie et les change peu à peu en statue de porcelaine blanche. De curieux dessins bleus apparaissent, retraçant les souvenirs du malade, comme sur de la porcelaine de Sèvres. Il n'existe aucun moyen d'en guérir, mais on peut ralentir sa progression en cessant de faire de la magie.





UN SPORT ILLÉGAL : LES BATAILLES D'ÉPOUVANTAILS

Autour de Thadam, sont plantés de nombreux épouvantails : les « repousse-quiétons » qui éloignent par un sortilège tous ceux qui ne sont pas magiciers. Régulièrement, les autorités font mine de s'étonner de la disparition de ces épouvantails dans les champs. En vérité, tout le monde sait que les épouvantails sont volés pour servir de combattants sur des rings clandestins, aux Champs du Mal d'Aurore. N'importe quel magicier peut utiliser un épouvantail dans un duel. Les bonshommes de paille s'affrontent à l'aide de magie et le perdant est celui qui perd la tête le premier. Le magicier gagnant remporte la mise. On prétend que les enfants de Saint-Fouettard chargés de la conception des épouvantails en profitent pour tricher, mais chut ! c'est une rumeur...

Enrichir SON UNIVERS

PARMI LES EXTRAITS QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ÉCRITS OU RÉSUMÉS, repérez ce qui relève du cœur, du corps ou de l'esprit. Vous pouvez essayer de créer des sports, des maladies, des horoscopes magiques, des écoles, des concours, etc., et voir quels éléments cela va vous permettre de développer. Le mieux, c'est quand ça en concerne plusieurs à la fois...

« – Des petits poissards ! s'écria Charly.
Thibald nous a refilé des petits poissards !
– C'est quoi, ça ?
– Des petits pois qui portent malheur ! »
Extrait de *Bienvenue à Saint-Fouettard*

Jouer avec LA LANGUE



LORSQUE L'ACADÉMIE FRANÇAISE* fut créée, elle avait pour mission de « donner le la » de la langue française, à une époque où les patois étaient légion et où il fallait unifier le français du pays. Mais sans doute parce qu'elle ne fut composée ni de lettrés ni de linguistes, et qu'elle était animée de desseins avant tout politiques, l'Académie tenta aussi de figer la langue dans un carcan, conspuant les néologismes et les mots venus d'autres pays... alors que c'est ainsi que la langue française fut créée et enrichie ! **Une langue vivante évolue sans cesse, sans quoi elle devient une langue morte.**

L'intrigue de *Magic Charly* a été bâtie sur cette analogie : une Académie contrôle toute la magie et enferme tous les sortilèges dans un dictionnaire, au point qu'il est interdit d'en créer de nouveaux. Elle fige la magie, sans se rendre compte qu'elle la tue ainsi petit à petit... Pire, elle accuse ceux qui font de la magie intuitive d'en être les assassins, alors que c'est exactement le contraire...

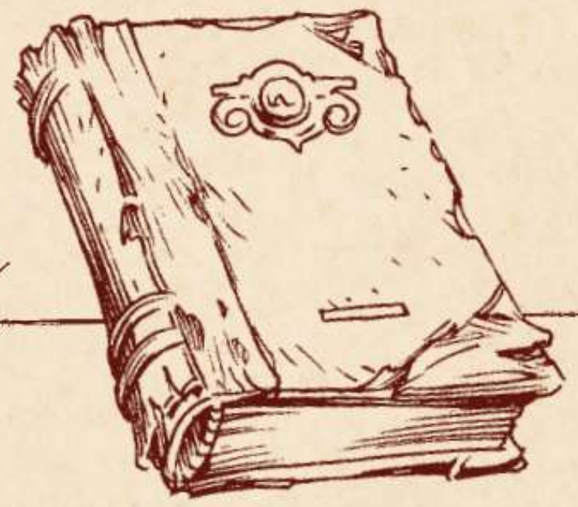
* L'Académie française a été fondée par le cardinal de Richelieu en 1635. Aujourd'hui encore, elle accueille des écrivains qui élaborent son dictionnaire.

« **MOTS-VALISES**, triturages d'étymologie, je m'amuse avec la langue, comme Rabelais en son temps, à une époque où la langue française était beaucoup plus plastique qu'aujourd'hui, aussi souple et ludique que de la pâte à modeler. »

« Pour les mots qui composent l'univers, je vais contracter des synonymes qui présentent des sonorités communes, aller chercher dans des langues que j'ai étudiées. Par exemple pour la gemnez qui est un souvenir magique et une monnaie, j'ai contracté le mot gemme qui désigne une pierre précieuse et le grec "mnesios" qui signifie "mémoire". »

Audrey ALWETT

Petit précis de magicier



MAGICIEN : personne initiée à la magie et soumise aux règles de l'Académie, que ça lui plaise ou non.

PATOUILLEUR : magicien débutant, pas toujours très doué, disposant d'une réserve de magie minimale.

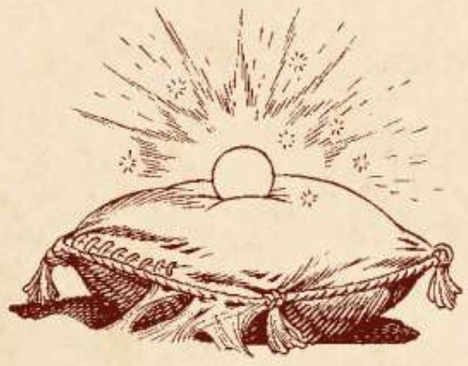
CHAPEAU-SAPEUR : chapeau faisant apparaître un costume adapté à la magie sur celui qui le porte. Article un tantinet vulgaire, réservé aux patouilleurs désargentés.

APOCACHIPS : chips dont le croustillement déclenche des secousses. À déguster une à une. Sérieusement.



TARTE-CHERCHEUSE : tarte particulièrement crémeuse volant jusqu'à la personne ciblée pour l'entarter. Quelle que soit l'animosité contre l'entarté, le savoir-vivre exige une crème de qualité.

CITROLLE : véhicule carrossé obtenu à partir d'une graine de citrolle. D'un confort très relatif pour les lombaires. Et les jambes. Et les épaules. Et la nuque.



GEMNEZ : souvenir de magicien, matérialisé sous forme de perle blanche. Peut servir de monnaie. (Ne le faites pas, pauvres fous !)

MITARD : magicien ayant perdu ses facultés intellectuelles à force de payer en gemnez. (On vous avait prévenu.)

Jouez avec LES MOTS

- **DÉCOMPOSEZ CES MOTS POUR COMPRENDRE COMMENT AUDREY ALWETT LES A COMPOSÉS.**
  Par exemple, « magicier » est la contraction de « magicien » et de « sorcier ».
  À votre tour !

- **SUR UNE FEUILLE, AMUSEZ-VOUS À INVENTER UNE « ORTHOGRAPHE-SORCIÈRE ».**
  Imaginez les mots comme ils vous viennent, sans faire attention aux fautes – **libérez-vous du dictionnaire !** Voyez si vous pouvez mélanger certains mots et si cela vous donne des idées pour votre histoire... Transformez des recettes de cuisine, des plantes, des objets, des vêtements, mais aussi, pourquoi pas, des émotions, des paysages... Mêlez-les à d'autres langues en jouant avec des dictionnaires d'anglais, de russe ou pourquoi pas de latin ?

Les gourmandises de Dame Mélisse



« **La magie permet une incroyable liberté**, un espace de créativité prodigieux. Elle permet aussi de jouer avec les symboliques. Quand Sapotille cuisine des madeleines de réconfort, qui provoquent larmes et souvenirs afin d'évacuer ses émotions, c'est non seulement complètement proustien*, mais en plus je m'amuse avec l'expression "pleurer comme une Madeleine". Je n'ai pas besoin d'expliquer d'où me sont venus les petits poissards, ces petits pois qui portent malheur, les apocachips qui font trembler la terre ou les patates-patates ces patates violentes qui flanquent... des patates. »

Audrey ALWETT

* La célèbre madeleine de Proust permettait de faire remonter des souvenirs.

« – Qu'est-ce que c'est, la soupe à la grimace ? demanda June.
– Une soupe tellement délicieuse, répliqua Sapotille, que quand on la mange, le plaisir nous donne l'air complètement stupide. »

Extrait de *Justice soit faite !*



Madeleines de RÉCONFORT

Recette de Dame Mélisse

2 œufs

1 quart de livre de sucretincelle

1 quart de livre du beurre le plus frais

150 grammes de farine la plus fine

Une douzaine de larmes sincères

½ cuiller à café de levure

Travaillez les œufs avec le sucretincelle, jusqu'à obtenir une mousse d'écume.

Ajoutez les douze larmes.

La préparation va se mettre à pleurnicher.

Consolez-la avec le beurre, la farine et la levure, cuillerée par cuillerée, jusqu'à ce qu'elle cesse de se plaindre.

Versez dans les moules.

Le résultat est meilleur dans des coquillages, à condition qu'ils soient d'authentiques souvenirs.

Enfournez à chaud dix minutes, thermostat 7.

Restez devant le four pour rassurer les madeleines et éviter les sanglots prématurés.

Démoulez et dégustez en privé.



Gratin de PATATE-PATATES

Recette de Dame Mélisse

2 livres de patate-patates pas trop énervées

Du lait autant que nécessaire

Un bon peu de fromage

Muscade, et sel, et poivre

Séparez les patates-patates afin de les empêcher de se battre entre elles et de se transformer en purée. Épluchez-les. Allez chercher de la glace, emballez-la dans un torchon et appliquez-la sur votre œil tuméfié. Coupez les patates-patates en rondelles épaisses. Ouvrez votre trousse à pharmacie et épongez votre nez fracassé avec du coton.

Répartissez les rondelles dans un large plat à gratin et versez le lait. Prenez garde à ce que les patates ne le transforment pas en beurre en se battant. Ajoutez le sel, la muscade, le fromage et le poivre en dernier. Vraiment, en dernier.

Hâtez-vous de mettre le couvercle avant que le poivre n'énerve les patate-patates pour de bon. Fixez le couvercle avec une chaîne et un cadenas de bonne qualité.

Mettez une deuxième chaîne et un deuxième cadenas. Enfournez à chaud une bonne petite heure, thermostat 7. N'ôtez le couvercle qu'au moment de servir.

Dame Mélisse décline toute responsabilité en cas de blessure sérieuse.



Neige MERINGUÉE

Recette de Dame Mélisse

6 œufs (ou 1/3 de litres d'eau de pois chiche)

Un bon peu de sucretincelle

3 tasses de neige bien fraîche

3 gouttes d'extraits de vanille

Cassez les œufs et séparez les blancs des jaunes, ou versez votre eau de pois chiche directement dans une jatte. Battez les blancs ou l'eau sans trop de férocité, tout cela doit rester tendre.

Ajoutez le sucretincelle jusqu'à ce que les blancs aient consistance compacte et qu'ils brillent, qu'ils rutilent, qu'ils soient tous poupoupidous. Quand un petit nuage d'étincelles se forme au-dessus de la préparation, ajoutez la vanille, puis la neige à la spatule.

Travaillez de préférence en extérieur plutôt que dans la tiédeur de votre cuisine, pour éviter que la neige ne fonde.

Sur une plaque de four, disposez de petits tas de meringues avec deux cuillers à soupe. Enfournez dans un « four à froid » à thermostat faible et gardez la porte ouverte durant une heure. Surveillez attentivement. Chantez une petite chanson sur les neiges éternelles pour encourager vos meringues.

Quand le four crépite et qu'au moins trois personnes ont passé la tête par la porte de la cuisine en disant « hmmm », sortez les meringues.

Si elles sont trop molles, prétendez qu'elles sont « à l'italienne ».

Recette déconseillée aux dents sensibles.



Pulpisse

Recette approuvée par les Champs du Mal d'Aurore

Tous les morceaux de citrolles perdantes ramassées sur la piste après la course

Tout ce qui traîne dans le cellier

1/2 livre de sucretincelle pour douze livres de citrolle

Levures

Jetez tous les morceaux de citrolle dans un baquet, sans ôter la peau. Remontez jupes et pantalons et sautez dans le baquet pieds nus pour effectuer la traditionnelle « danse des baquets ».

Nous rappelons que se laver pieds au préalable est une entorse à la tradition, qui ne peut être tolérée sous peine de perdre l'appellation « pulpisse ».

Ajoutez le sucretincelle et ce que vous trouvez dans votre cellier : aromates, épices, botte de foin, plantoir rouillé. Ne pas négliger le cuir : une vieille selle de cheval donnera un agréable fumet.

Ajoutez la dose de levure qui convient et dont la nature est tenue secrète par toutes les familles qui se respectent.

Versez dans les fûts en métal et laissez la fermentation faire son travail en remuant régulièrement. Filtrez grossièrement au bout d'un mois et mettez en bouteille. Ajoutez une jolie étiquette.

NB : la jolie étiquette est très importante, elle fait passer le breuvage.

Inventez des RECETTES

- **À VOUS MAINTENANT D'INVENTER DES RECETTES À PARTIR D'EXPRESSIONS COMME « PLEURER COMME UNE MADELEINE »**

  Faites la liste des ingrédients qu'il vous faudra – vous pouvez bien sûr ajouter des ingrédients magiques comme l'huile essentielle de cristal ou le sucretincelle. Expliquez ensuite les étapes à suivre et comment déguster votre recette. Bon appétit !

  Voilà quelques idées d'expressions qui pourraient vous inspirer : « poireauter », « raconter des salades », « de la confiture aux cochons », « rouler quelqu'un dans la farine », « la moutarde qui monte au nez », « la fin des haricots », « avoir un cœur d'artichaut », « casser la croûte », « sucrer les fraises »…

- **INVENTEZ ENSUITE UNE RECETTE DE CUISINE QUI SERA IMPORTANTE POUR VOTRE PERSONNAGE ET EXPLIQUEZ POURQUOI**

  Vous pouvez utiliser une recette que vous avez inventée à partir d'une expression. Est-ce qu'il l'aime ou la déteste ? Est-il le seul dans ce cas ou sont-ils nombreux à partager ça ? Quel souvenir cela lui rappelle-t-il ? Travaillez sur le champ lexical des goûts, des odeurs et du plaisir pour décrire les sensations au travers du corps de votre personnage.

Écrivez un mini-roman EN 8 ÉTAPES

VOUS AVEZ CRÉÉ VOS PERSONNAGES ? Utilisez la carte de Thadam et les lieux décrits pour imaginer un court récit, raconté à la première personne du singulier. On appelle « set-up »* un élément de l'histoire qui semble ne pas avoir d'importance au moment où il est décrit, mais qui est essentiel pour la suite du récit ! Ici, ils ont été mis en gras.

* Si le vocabulaire inhérent aux techniques scénaristiques est souvent en anglais, c'est parce qu'il a été développé à Hollywood pendant l'âge d'or du cinéma.

1 VOUS AVEZ TROUVÉ UN GRIMOIRE MAGIQUE et n'avez pu résister au plaisir de faire un peu de magie avec votre meilleur(e) ami(e). Vous avez bien choisi votre sortilège, mais sur ces entrefaites, votre pire ennemi(e) surgit et en est victime ! La sanction ne se fait pas attendre : la milice de l'Académie de Magie vous arrête tou(te)s les trois et vous conduits à **Saint-Fouettard, la maison de correction pour jeunes magiciers qui ont déplu au pouvoir. Votre amende a été fixée à cent sonnantes chacun(e) et vous ne pourrez pas en partir tant qu'elle n'aura pas été payée !** Par chance, votre ami(e) a eu le réflexe de cacher le grimoire sous son pull. Vous n'êtes pas tout à fait désarmé(e)s...

Comment et où avez-vous trouvé le grimoire ? Quel sortilège avez-vous choisi et pourquoi ? Avez-vous hésité avec d'autres ? Quelle est la réaction de votre ennemi(e) quand il/elle vous surprend et que la milice lui tombe dessus par-dessus le marché ? Trouvez un moyen de mettre en scène certaines qualités et défauts de chacun de vos personnages. Racontez votre fuite, votre capture et votre arrivée dans la ville de Thadam en enchaînant les descriptions et les dialogues...



2 VOUS ÊTES À SAINT-FOUETTARD. L'endroit est sinistre, la nourriture infecte et insuffisante, vous n'avez pas de chaussettes de rechange et seulement du savon pour vous laver les dents. Les cours de magie sont archi-nuls et vous n'apprenez rien du tout. Heureusement, votre ami(e) vous soutient, mais pour lui/elle aussi, c'est dur ! Seul(e) votre ennemi(e) semble bien s'intégrer, et il/elle vous a déjà fait quelques très mauvaises blagues pour se venger de la situation. Il/elle sympathise même avec les rumeurs du directeur, ces affreux reptiles toujours prêts à se repaître de secrets ! Vous vous méfiez, d'autant que vous avez un secret que seul(e) votre meilleur(e) ami(e) connaît. Vous en parlez brièvement avec lui/elle avant de vous taire : **il vous a semblé voir une rumeur, mais ce n'était sans doute qu'une ombre...**



Décrivez Saint-Fouettard et combien la situation vous pèse. Quelles mauvaises plaisanteries votre ennemi(e) vous a-t-il/elle fait subir ? Quel est le secret que vous aimeriez cacher ? Concerne-t-il vos parents ? Une mauvaise note que vous souhaitez dissimuler ? Un handicap ? Un rêve intime, comme devenir acteur/actrice ? Une tricherie dont vous avez honte ?

3 VOUS VOUS AVENTUREZ DANS THADAM avec votre ami(e). Quelle ville incroyable ! Vous vous séparez pour augmenter vos chances et trouvez à vous faire embaucher dans une boutique magique à cinq sonnantes par semaine ! Vous êtes soulagé(e), en plus, vous êtes doué(e) ! Bientôt la commerçante ne tarit pas d'éloge sur vous tant vous avez d'idées ou savez vous rendre utile ! Malheureusement, ça ne dure pas. Votre ennemi(e) surgit et trouve le moyen de vous faire renvoyer pour prendre votre place. Vous n'avez plus qu'à rentrer à Saint-Fouettard en ravalant votre déception...



Décrivez Thadam et comme cette ville magique vous émerveille ! Imaginez ce qui peut vous surprendre : statues ou fontaines animées, costume ou manières incroyables de certains magiciers, animaux magiques... Dans quel genre de boutique allez-vous vous faire embaucher ? Quelles idées avez-vous ou quels services pouvez-vous rendre pour en améliorer la situation ? Comment votre ennemi(e) vous fait-il/elle renvoyer ?

4 HEUREUSEMENT. VOTRE AMI(E) A EU PLUS DE CHANCE QUE VOUS. il/elle partage avec vous sa maigre fortune. Il/elle a même assez pour soudoyer le surveillant croquemitaine du dortoir avec des saucisses dont il raffole ! Désormais, vous pouvez sortir la nuit et vous rendre comme d'autres pensionnaires de Saint-Fouettard aux Champs de Mal d'Aurore où vous assistez à des combats d'épouvantails et des courses clandestines de citrolles ! Vous êtes témoin de la déconfiture de votre ennemi(e) qui a perdu toute sa fortune en pariant sur le mauvais épouvantail. L'ambiance est à la fête et **votre ami(e) vous offre un beignet de prédiction. Vous ne le mangez pas tout de suite...** vous êtes trop occupé(e) à écouter deux personnes discuter. Elles possèdent une citrolle qu'elles veulent faire concourir, mais c'est une course de cadets et il faut avoir votre âge pour y participer. Sauf que leur cocher et son mécagicier sont malades et ils vont rater une chance de remporter le premier prix : cinq cents sonnantes ! Voilà qui vous permettrait de payer votre amende pour quitter Saint-Fouettard ! Vous vous inventez un passé de champion(ne)s. Avec votre ami(e) vous êtes ceux/celles qu'il leur faut. Vous réussissez à les convaincre et votre ami(e) qui est meilleur(e) négociateur(trice) réclame trois cents sonnantes sur les cinq cents en cas de victoire.

Pour fêter ça, vous dévorez votre beignet de prédiction. À l'intérieur, un petit papier vous prévient en majuscules que votre ennemi(e) est en grand danger dans un lieu que vous apercevez à une trentaine de mètres.

Écrivez toute la scène en dialogues en mettant le moins de descriptif possible. Discutez avec votre ami(e) et votre ennemi(e), puis avec les deux propriétaires de citrolles...

Écrivez un mini-roman EN 8 ÉTAPES

5 VOUS DÉCIDEZ D'AIDER VOTRE ENNEMI(E). Vous courez à sa recherche et le/la trouvez en très mauvaise posture. Quelqu'un le/la menace en lui réclamant l'argent du pari ! Aussitôt, vous intervenez en réutilisant le tout premier sortilège que vous avez appris ! Ça marche, vous parvenez à vous enfuir tou(te)s les trois. Le lendemain, vous êtes tou(te)s les trois bien fatigué(e)s, mais un début de complicité vous anime. Vous révisez au maximum le grimoire qui vous a mis dans l'embarras depuis le début et vous découvrez deux nouveaux sortilèges qui pourraient bien vous aider. Votre ennemi(e) vous observe de loin, vous décidez de lui révéler cette affaire de course. Tout semble bien se passer. Mais voilà qu'au moment du dîner, Lys Atravice, l'affreux directeur de Saint-Fouettard, prend la parole : une rumeur lui a répété votre secret ! Celui auquel vous teniez tant. Tout le réfectoire se moque de vous et vous vous sentez terriblement humilié(e). À votre grande surprise, votre ennemi(e) vous défend. À votre tour d'être reconnaissant(e). Vous êtes secoué(e) par cette révélation, mais ce n'est pas le moment de se déconcentrer : les courses de citrolles peuvent être dangereuses et vous devez assurer ! Le soir, vous vous donnez tou(te)s les trois rendez-vous pour vous rendre à la course de citrolles. Si vous gagnez, vous vous faites la promesse solennelle de quitter cet endroit tou(te)s les trois, ensemble.



Soignez votre scène d'action et votre scène de fuite avec le parieur menaçant ! Rencontrez-vous des obstacles ? Comment parvenez-vous à les déjouer tou(te)s ensemble ? Quels nouveaux sortilèges découvrez-vous dont vous pourrez avoir besoin pendant la course ? Attention, vous n'avez droit qu'à deux ! Quand votre secret est révélé, insistez sur vos émotions.

6 VOUS VOICI DE RETOUR aux Champs du Mal d'Aurore. Vous êtes paré(e)s au départ avec la citrolle sur le champ de course. Vous êtes le cocher, tandis que votre ami(e) est votre mécagicier(ère). Vous avez trois autres concurrent(e)s... C'est parti !



Vous devez ouvrir cinq boîtes avec votre marton : deux contiennent des sortilèges qui vous aideront, deux autres, des handicaps, et la dernière ne sert à rien si ce n'est à vous surprendre ! Vous avez le droit d'utiliser les trois sortilèges que vous avez appris dans votre grimoire, mais le premier se retournera contre vous ! D'une façon ou d'une autre, vous parvenez à faire quitter la route à un(e) concurrent(e). Vos chevaux sont rapides et vous distancez le/la concurrent(e) le/la moins dangereux(euse). Vous voici au coude-à-coude avec le/la dernier(ère) concurrent(e) et il/elle triche ! Heureusement, votre ancien(ne) ennemi(e) surgit sur le bord de la piste et réalise une étonnante diversion. Ça surprend tellement votre concurrent(e) que vous gagnez la course d'une courte tête. La victoire est à vous !

Voici le moment de la belle scène d'action finale ! Décrivez votre citrolle et vos chevaux. Ont-ils fière allure ou sont-ils ridicules ? En tout cas, ils ont des ressources cachées ! Imaginez tous les sortilèges qui peuvent surgir des boîtes que vous frappez et la façon dont vous ou votre ami(e) allez les contrer ou en profiter. Imaginez aussi les obstacles sur la route et comment vos concurrent(e)s vont vous gêner. Comment triche votre concurrent(e) le/la plus sérieux(euse) ? Quelle diversion votre ennemi(e) a-t-il/elle prévu pour vous permettre de gagner ?

7 VOUS LAISSEZ ÉCLATER VOTRE JOIE ! Vous avez gagné ! Votre ancien(ne) ennemi(e) vient fêter votre victoire avec vous ! Tournée générale de pulpisse ! Les propriétaires de la citrolle essaient de rafler tout l'argent sans vous en laisser, mais votre ancien(ne) ennemi(e), décidément plein(e) de ressources, les menace de révéler leurs petites manigances aux rumeurs de Saint-Fouettard, ce qui revient à dire que tout Thadam serait bientôt au courant et qu'ils auraient des ennuis avec la milice ! Finalement, ils honorent leur part du contrat. Vous touchez trois cents sonnantes, juste de quoi régler votre amende !

Vous décidez de ne pas perdre de temps et vous foncez à la milicerie ! Il est très tard mais vous êtes si pressé(e)s que vous réveillez tout le monde. Les miliciens ne sont pas très contents, mais vous décidez de les amadouer en les agonissant de compliments. Votre ami(e) et votre ancien(ne) ennemi(e) entrent vite dans votre jeu et les compliments ne tardent pas à pleuvoir sur les miliciens. C'est un véritable concours de flatteries ! Amusés, ces derniers finissent par accepter que vous régliez votre amende et vous proposent même quelques balais volants qu'ils ont confisqués pour que vous puissiez rentrer chez vous.

Le retour est un drôle de moment où vous échangez sur les moments forts que vous avez vécus tou(te)s les trois. Votre ancien(ne) ennemi(e) ne peut pas s'empêcher de dire quelques vacheries, mais vous voyez bien que c'est pour rire.

Insistez sur la joie que vous ressentez tou(te)s les trois et votre façon de faire la fête. À la milicerie, rivalisez d'imagination pour flatter les miliciens et n'ayez pas peur d'être ridicules ou de verser dans la surenchère. Lors du retour en balai volant, commentez vos sensations, le paysage et votre sentiment de nostalgie à l'idée de quitter toute cette magie...

8 VOUS PARTAGEZ DÉSORMAIS UN SECRET tou(te)s les trois. Vous vous séparez pour rentrer chez vous, mais là c'est la surprise : votre famille ou votre foyer ne s'est rendu compte de rien ! Pire, quand vous essayez de leur en parler, ils ont l'esprit embrumé, comme si un sortilège était derrière tout ça. Vite, vous appelez votre ami(e) et votre... autre ami(e) – on ne peut vraiment plus dire qu'il s'agit d'un(e) ennemi(e) –, qui vous révèlent avoir vécu exactement la même expérience ! La magie vous manque et désormais elle vous unit. Simplement, la prochaine fois que vous en ferez, vous vous promettez d'être plus prudent(e) !

C'est le moment de faire un bilan de vos aventures et de conclure votre roman. Rédigez un épilogue qui laisse la place pour de nouvelles aventures dans un tome 2 !





BRAVO ! VOUS AVEZ ÉCRIT UN MINI-ROMAN PALPITANT !

Créer la couverture D'UN ROMAN



Stan MANOUKIAN, illustrateur de *Magic Charly* :

COMMENT PROCÈDEZ-VOUS POUR FAIRE LA COUVERTURE ? QUELLES SONT LES DIFFÉRENTES ÉTAPES (ROUGH, CRAYONNÉS, COULEURS) ?

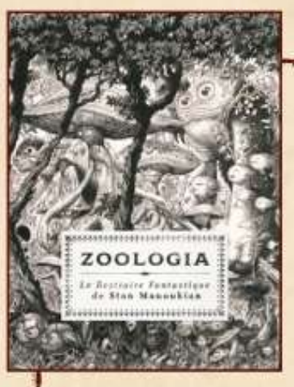
« Avec Jean-François Saada, le directeur artistique de Gallimard Jeunesse, et Audrey Alwett, nous sommes partis sur le principe d'une couverture évolutive axée sur la même construction d'un roman à l'autre, mais où la nature pousse et envahit l'espace du tome 1 au tome 3.

Après une discussion et les descriptions les plus précises possible des personnages et des éléments importants du livre, **je commence les croquis** des éléments séparés : la structure des plantes qui ornent la composition, les dessins dans les médaillons, le titre, le personnage qui sera choisi sur la couverture et l'illustration de la 4e de couverture. C'est l'étape la plus complexe du processus, là où sont décidés **la composition et le design des éléments** qui structurent la couverture et où les changements et ajustements majeurs peuvent être faits. Une fois cette étape validée, il est beaucoup plus compliqué revenir en arrière.

Je fais plusieurs propositions de positions de personnages, de décors et petits éléments. Je compose ça sur ordinateur et les envoie à Audrey et au directeur artistique. Ils font bien sûr des commentaires. Je fais d'autres croquis, nous ajustons, nous discutons pour arriver au résultat qui correspond à l'esprit du texte que nous voulons faire transparaître sur la couverture.

Je finalise en dessinant au crayon les éléments séparément qui seront de nouveau composés numériquement au cas où il y aurait encore des changements. Puis vient la mise en couleurs, encore sur ordinateur.

Une fois cette étape achevée, j'envoie la couverture pour validation. Elle sera soumise aux derniers ajustements en suivant les commentaires de tous les intervenants. Cela peut demander plusieurs allers et retours avant de parvenir à un résultat satisfaisant pour tout le monde. Et quand tout le monde est content, c'est terminé ! »



Stan MANOUKIAN est un artiste dessinateur français né en 1969 à Paris. Depuis l'enfance, il est passionné de dessin. Il puise son inspiration dans la SF rétro, les films classiques de monstres et les romans d'écrivains tels que Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, Mary Shelley ou Jules Verne. En 1988, diplômé de l'école Estienne, il débute en France et aux États-Unis comme dessinateur de bandes dessinées, designer et story-boarder pour le cinéma et la publicité. En 2007, il entreprend un défi artistique personnel : dessiner un monstre par jour pendant un an. Cela donnera naissance l'année suivante au livre *Diary of inhuman species* paru chez Ankama. Aujourd'hui internationalement reconnues, ses œuvres ont fait l'objet de plusieurs expositions et de livres aux États-Unis, au Japon, en Australie, en France et en Europe.

Jean-François SAADA, directeur artistique de Gallimard Jeunesse :

« **TOUT EST PARTI DE CETTE IDÉE** très présente dans le texte que le magique avait une manifestation très végétale, que la flore s'épanouissait à son contact. Ça m'a donné l'idée d'un titre-image qui porterait tout au long des trois tomes les signes de ces manifestations. Autour de cet élément central, toute une armature végétale viendrait structurer la couverture créant ornements et cadres pour pouvoir accueillir des médaillons visuels. C'était là l'autre enjeu, que de pouvoir donner chair aux lieux et personnages du roman sans casser cette construction. D'où l'idée de ces médaillons. Et en sortie de couverture, en bas à droite la figure négative, rétive à cette magie, posée en repoussoir face aux plantes. »

À VOS CRAYONS !

Une couverture ne doit pas seulement être jolie, elle doit être **lisible**, c'est-à-dire que l'œil du lecteur puisse la comprendre de loin quand il pénètre dans une librairie, avec une composition pas trop complexe. Elle doit être **efficace**, c'est-à-dire savoir se faire remarquer par ses couleurs, par exemple. Elle doit aussi **raconter quelque chose**, de sorte que le lecteur puisse se projeter dans l'histoire. Enfin, elle doit être **esthétique**, c'est-à-dire jolie.

Il faut suivre le mouvement de l'œil pour la composer. Dans notre société occidentale, l'œil va de gauche à droite et de haut en bas (un peu en Z). C'est la raison pour laquelle la plupart des compositions représentent un cercle ou une pyramide. Mais pour *Magic Charly*, Jean-François Saada est parti vers quelque chose d'un peu plus audacieux, directement en Z.

« Ils étaient arrivés au rayon des grimoires.
Il y en avait de gigantesques qui faisaient la taille de son buste, d'autres, minuscules, qui pouvaient tenir dans sa poche, il y avait des couvertures en velours, en carton ou en cuir, incrustées de pierres précieuses et de plumes… »
Extrait de *L'Apprenti*

Écoutez un extrait de MAGIC CHARLY LU PAR Guillaume MARQUET



« Ce qui me plaît, explique l'acteur de théâtre et de cinéma, c'est saisir l'ambiance générale du livre, les atouts principaux, en découvrir les lignes de forces et après se laisser porter par le texte, sa magie. Dans *Magic Charly*, il y a toute une galerie de personnages : il y a évidemment les personnages principaux pour lesquels il faut vraiment travailler les voix, mais il y a aussi des personnages qu'on ne verra qu'une fois. Ce serait mentir que dire que j'ai pensé exactement à la voix que tel personnage aura – on verra. Il faut se laisser gagner par le moment, c'est très important. »





Tout ça pour PUBLIER UN LIVRE !

De l'écriture à l'impression : quelles sont les étapes ?

L'ÉCRITURE DU ROMAN
Avant toute chose, il faut écrire le roman. C'est un travail qui prendra environ un an. Faire les recherches, écrire le synopsis (une sorte de plan qui résume l'histoire) et rédiger le manuscrit, chapitre après chapitre. Lorsque le livre est terminé, on se relit plusieurs fois pour couper les longueurs, corriger les incohérences, éclaircir certains passages, etc.

L'ENVOI À L'AGENT
Tous les auteurs n'ont pas d'agent. Roxane Edouard, chez Curtis Brown, est la première relectrice professionnelle d'Audrey Alwett. Elle va proposer quelques changements et améliorations, et définir une liste d'éditeurs à qui elle va envoyer le manuscrit. C'est elle qui s'occupera ensuite de négocier les contrats.

LES LECTEURS GALLIMARD JEUNESSE
Gallimard Jeunesse est l'une des dernières maisons d'édition à avoir recours à des lecteurs professionnels. Quand les (nombreux) manuscrits arrivent par mail ou par la poste, ils sont répartis entre trois lecteurs qui vont leur donner un avis très positif, positif ou négatif. Si l'avis est très positif, les deux autres vont se hâter de le lire aussi pour rédiger un compte-rendu le plus vite possible.

L'ACCEPTATION DU MANUSCRIT
La décision finale revient bien sûr aux éditeurs en chef, Thierry Laroche et Aurélie Pregliasco. Pour *Magic Charly*, il ne leur a fallu que trois jours pour donner une réponse ! Mais avant de signer un contrat, l'auteur et l'éditeur vont d'abord se rencontrer pour voir s'ils peuvent bien s'entendre. La plupart du temps, c'est le cas.

LE TRAVAIL SUR LE MANUSCRIT
Il faut encore corriger le manuscrit, on n'en a jamais fini ! On demande à un ou plusieurs éditeurs de réaliser le suivi.

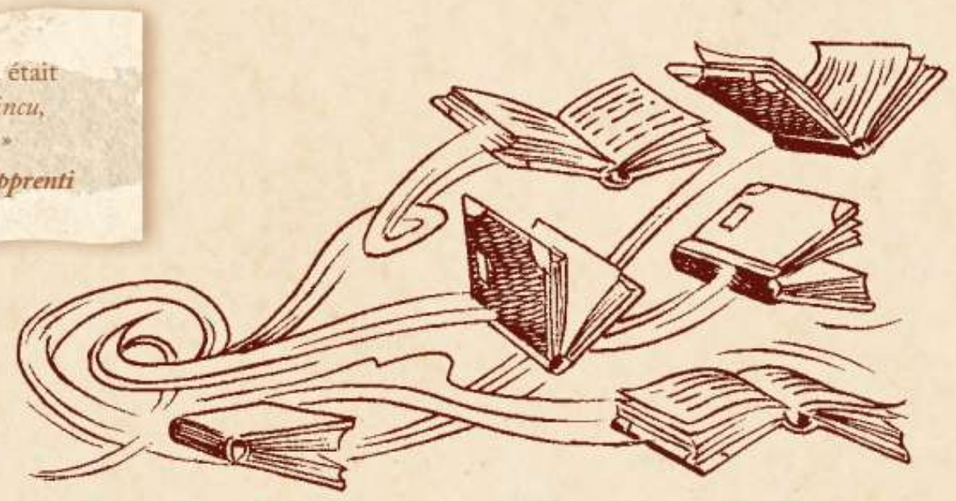
LE « BON À TIRER »
Quand le premier correcteur est passé et que l'auteur a validé les corrections, ce qu'il fait à chaque fois, l'éditeur prépare la mise en page du manuscrit. C'est ce qui va rendre le livre le plus lisible possible. Quand tout est fini, on a ce qu'on appelle le « bon à tirer » ou BAT qu'on valide une dernière fois.

LA CONCEPTION DE LA COUVERTURE
Il faut penser la couverture très en amont, car l'ajuster va prendre plusieurs mois. L'éditeur est chargé de rédiger le texte du plat 4, dit aussi « quatrième de couverture », qui doit séduire le lecteur. Attention à ne pas trop divulgâcher l'intrigue !

L'IMPRESSION
Au moins deux mois avant que le livre ne paraisse en librairie, le BAT doit partir chez l'imprimeur. Celui-ci va imprimer sur de très grandes feuilles. Ensuite, le relieur va plier et massicoter (c'est-à-dire couper) ces feuilles pour qu'on ait un ensemble de pages qui vont être collées et ou cousues ensemble. La couverture est ajoutée dans un deuxième temps.

« L'endroit était à la fois fascinant et familier… C'est ici que ma grand-mère a dédicacé son livre, comprit-il soudain. Il était happé par les ouvrages près desquels ils passaient : *Faire pousser des citrolles toute l'année, La Vérité sur Anasthème l'invaincu, Comment faire d'un dragon votre familier (en théorie), Guide touristique de Thadam : les douze curiosités à ne pas rater…* »

Extrait de *L'Apprenti*



Le temps de la promotion

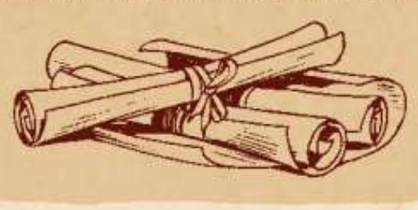
LA PRÉSENTATION AUX COMMERCIAUX
Les représentants commerciaux sont chacun responsables d'une région française, ainsi que de la Suisse et de la Belgique. Environ quatre mois à l'avance, l'éditeur organise une grande réunion pour leur présenter chaque livre. Parfois, l'auteur est convié à parler lui-même de son livre.

LA COMMUNICATION
La grande mission de ce service, c'est d'avoir des idées ! Est-ce qu'on va proposer des boîtes qui contiennent le livre et quelques cadeaux aux journalistes et influenceurs ? Est-ce qu'on conçoit un escape game à destination des librairies ? Est-ce qu'on organise une soirée de lancement avec un énorme gâteau thématique ? Bien sûr, on ne pourra pas tout faire…

Ce service se demande aussi quel journaliste est susceptible de rédiger un article, si on peut réfléchir à un partenariat et publier un extrait du livre dans un magazine, ou bien payer une publicité. Toutes ces questions sont étudiées plusieurs mois avant la sortie du livre.

LA DIFFUSION
Les représentants vont ensuite sillonner toutes les routes de France pour aller voir chaque libraire et lui parler du livre. En fonction de ses envies, le libraire va commander un, six, ou cinquante exemplaires du livre, comme il veut !

LA DISTRIBUTION
Tous les livres neufs sont stockés dans d'immenses entrepôts. De là, ils vont partir en camion vers toutes les librairies de France.



LES DÉDICACES
L'auteur peut aider à la promotion du livre en le dédicaçant dans les librairies et les salons du livre. C'est agréable de rencontrer les lecteurs et de discuter avec eux. Certains auteurs organisent aussi des lectures, des discussions autour du livre pour mieux l'appréhender et y réfléchir. Parfois, il y a même des expositions !

THADAAAAAM !
Le livre est enfin en librairie ! Mais Audrey Alwett a fini de l'écrire depuis six mois… et elle travaille déjà sur le suivant depuis un bon moment. Quand elle l'aura terminé, il faudra tout recommencer…