

Écrire une nouvelle

Cours de français en 4e

Écrire une nouvelle 4e : les contraintes du genre

Définition

La **nouvelle** est un récit **bref** qui se concentre sur **une seule action**, avec **peu de personnages** et une durée resserrée. Elle se termine souvent par une **chute**, une fin inattendue qui éclaire tout le récit.

La brièveté impose une règle d'or : l'**économie**. Chaque détail doit servir l'histoire, caractériser un personnage ou préparer la chute. Une description de deux pages ou un personnage secondaire inutile alourdiraient le récit. Comme le recommandait l'écrivain américain Edgar Allan Poe, une nouvelle doit viser un **effet unique** sur le lecteur, et l'auteur doit connaître sa fin avant de commencer.

La nouvelle peut appartenir à différents genres : **réaliste** (une tranche de vie), **fantastique** (l'irruption du surnaturel), **policier** (une énigme), de **science-fiction** (un monde futur). La méthode de construction reste la même.

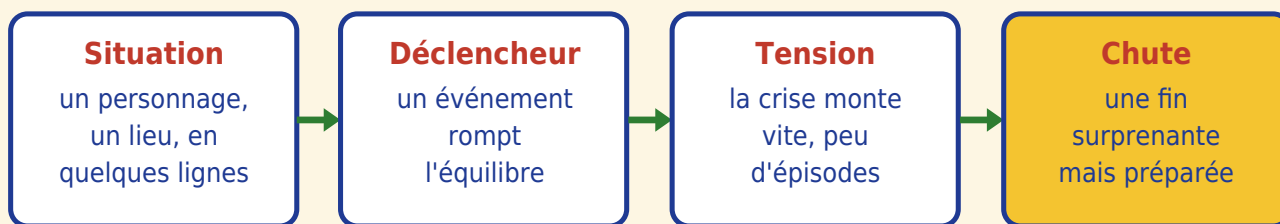
Avant d'écrire : préparer son projet

Une bonne nouvelle naît souvent d'une question : « **Et si... ?** ». Et si un homme découvrait que son voisin est son double ? Et si la lettre qu'on attendait depuis des années arrivait le jour même où l'on n'en veut plus ? Un fait divers, un objet trouvé ou une phrase entendue dans le bus peuvent servir de point de départ.

Méthode

1. Formule ton idée en une phrase « Et si... ? ».
2. Choisis le **genre** (réaliste, fantastique, policier...) et le **narrateur** : « je » (personnage) ou « il » (narrateur extérieur).
3. Imagine la **chute** en premier.
4. Rédige un **plan en quatre étapes** : situation, déclencheur, montée de la tension, chute.
5. Prévois deux ou trois **indices** qui prépareront discrètement la chute.

La construction d'une nouvelle



Écris en sachant déjà où tu vas : la chute guide tout le récit.

Les quatre étapes du plan d'une nouvelle.

Construire un personnage en quelques traits

Dans une nouvelle, on n'a pas le temps de raconter toute la vie d'un personnage. On le définit par quelques **traits forts** : un trait de caractère dominant, un désir, une faiblesse, un détail concret qui le rend vivant.

La fiche personnage



Un personnage de nouvelle se résume à quelques traits forts.

Une fiche pour construire ton personnage.

Règle

Montre, ne dis pas. Au lieu d'écrire « Paul était avare », montre-le en action : « Paul découpait ses tickets de métro en deux pour voir si le contrôleur s'en apercevrait. » Le lecteur déduit lui-même le trait de caractère : c'est plus vivant et plus convaincant.

Réussir la chute

La chute est le moment le plus attendu. Elle peut prendre plusieurs formes : un **renversement** de situation (le chasseur devient la proie), une **révélation** (l'identité réelle

d'un personnage, la vérité sur un objet), une **ironie du sort** (le personnage obtient ce qu'il voulait au pire moment), une **fin ouverte** qui laisse le lecteur imaginer la suite.

Chaque matin depuis trente ans, M. Bernier, horloger rue des Tanneurs, remontait la grande pendule de sa vitrine à huit heures précises. Les passants réglait leur montre sur elle ; on disait dans le quartier qu'elle n'avait jamais pris une seconde de retard. Le jour où M. Bernier ne vint pas ouvrir, les voisins s'inquiétèrent à peine : la pendule, derrière la vitre, marquait toujours l'heure juste. Ce n'est qu'à midi que le facteur remarqua le petit moteur électrique, caché dans le socle, branché depuis trente ans. M. Bernier, lui, dormait paisiblement à l'étage : il n'avait jamais su remonter une pendule.

Nouvelle écrite pour ce cours

Exemple

Dans cette mini-nouvelle, la chute révèle que la pendule « parfaite » est électrique et que l'horloger ne sait pas la remonter. Elle est **préparée** : la régularité « jamais une seconde de retard » est suspecte, et la pendule marque toujours l'heure juste alors que personne ne l'a remontée ce matin-là. Elle est aussi **ironique** : toute la réputation du personnage repose sur une ruse.

Attention

Évite les chutes faciles : « Ce n'était qu'un rêve » ou « Il se réveilla » déçoivent le lecteur, car elles annulent tout ce qui précède sans l'éclairer. Une bonne chute ne sort pas de nulle part : à la relecture, le lecteur doit pouvoir se dire « mais oui, c'était là depuis le début ! ».

Rédiger et relire

Pour la rédaction, emploie le **passé simple** pour les actions principales et l'**imparfait** pour les descriptions et les habitudes. Commence vite : la première phrase doit plonger le lecteur dans l'histoire. Insère un ou deux **dialogues** courts, correctement ponctués, pour faire vivre les personnages. Choisis enfin un **titre** qui intrigue sans dévoiler la chute.

À retenir

- Une nouvelle est brève : une action, peu de personnages, une durée resserrée, un effet unique.
- On prépare son projet : idée « Et si... ? », genre, narrateur, chute imaginée d'abord, plan en quatre étapes.
- Le personnage se construit par quelques traits forts ; on le montre en action au lieu de le décrire.
- La chute doit être surprenante mais préparée par des indices ; on évite « ce n'était qu'un rêve ».

- On rédige au passé simple et à l'imparfait, avec un début rapide, des dialogues courts et un titre intrigant.

Pour aller plus loin

Passe à la pratique avec les exercices d'écriture de nouvelle, puis vérifie la méthode avec le QCM sur l'écriture d'une nouvelle. Pour t'inspirer, relis les cours sur la nouvelle réaliste et le récit fantastique.