

Présentation générale de l'atelier 2011-2012

Cet atelier sera construit de façon à constituer une forme cohérente, qui ne sera pas celle d'un roman, mais constituera une fiction, qui comportera une trame¹ et des personnages.

L'idée de départ :

Nous sommes dans une petite ville imaginaire, à proximité d'une grande ville disposant d'une gare, d'un aéroport, mais encore un peu à la campagne (ce pourrait être Labège, mais ça ne l'est pas). Cependant, on peut s'inspirer de la réalité.

Nous nous situons à un instant T.

Tous les ateliers, sauf le dernier, se dérouleront à cet instant T. Il faut imaginer que cet instant T précède un événement important (Deux ex machina) de nature à sidérer, angoisser, affoler (du genre « 11 septembre 2001 », « crac boursier », « déclaration de guerre »).

Cet événement fera l'objet du dernier ou de l'un des derniers ateliers.

Consignes générales d'écriture

Pour écrire, nous nous positionnons en tant qu'observateur / narrateur omniscient - donc écriture à la troisième personne du singulier.

Le principe de cet atelier s'inspire du procédé mis en place par Georges Perec pour *La Vie mode d'emploi*.

Dans La vie mode d'emploi, le narrateur décrit la situation d'un immeuble à un instant donné, le vingt-trois juin mille neuf cent soixante-quinze, alors qu'il est presque huit heures de soir. Comme si la façade avait été enlevée, nous sont dépeints tous les décors, tous les gens qui sont dans l'immeuble et leurs occupations.

Parfois, nous est racontée leur histoire, celle de leur famille ou une en rapport avec l'environnement dans lequel ils sont. Certains personnages tiennent plus de place que d'autres. Ce sont Perceval Bartlebooth (le plus important ; il passe sa vie à faire préparer des puzzles, les reconstituer et les détruire), Marie-Thérèse Moreau ou Gaspard Winckler.

La narration étant une description d'un immeuble, on trouve régulièrement des descriptions partielles toujours très riches de détails. Ainsi, il y a certains thèmes récurrents qui sont :

- les matières
- les couleurs
- les formes
- les styles

Le décor, l'environnement comprend un très grand nombre de tableaux, de gravures, de reproductions ; le narrateur met toujours un très grand soin à faire la description de ces

¹ **Trame**

- **en textile**, la trame est constituée des fils qui traversent ceux de la chaîne métier à tisser qui sont tendus devant le tisserand (à noter que les mots Texte et Textile ont une même origine étymologique ;
- **en imprimerie**, une trame est une surface constituée de points ou de lignes dont l'espacement et l'épaisseur donnent visuellement un effet de valeur entre le blanc et le noir ;
- **dans une pièce de théâtre, un conte...** la trame est le canevas ou la part irréductible de l'histoire
- **en urbanisme**, on parle de la trame villageoise (d'un village) ou urbaine (d'une ville). Elle évoque la maille urbaine c'est-à-dire l'aspect tissé que forment les voies de circulations et permet de visualiser la densité urbaine
- **en histoire**, la trame désigne une logique trans-historique.
- **en sociologie**, la trame désigne un canevas social.

éléments. Il est remarquable que ces descriptions soient parfois accompagnées de reproductions imprimées dans le livre, comme par exemple :

- des panneaux : "Arrêt momentané de l'ascenseur", page 115
- des extraits de catalogue, pages 102 à 106
- des mots croisés, page 144 (Perec était cruciverbiste).

Chaque chapitre se passe dans une pièce différente, et d'après la coupe donnée page 603, chaque pièce fait l'objet d'un chapitre. On remarque, toujours d'après le schéma page 603, que le déplacement d'un lieu à un autre, au changement de chapitre, est restreint, mais ne semble pas constant. De plus, deux chapitres successifs n'ont jamais pour décor une pièce du même appartement ou du même étage. Enfin, lorsqu'il est chez quelqu'un, dans une pièce, le narrateur parle parfois d'un habitant d'un autre appartement, alors qu'il ne semble pas y avoir de rapport entre les deux. Ainsi, on peut penser que quelque chose contraignait le chapitre à ne pas se passer chez le voisin ou plutôt l'obligeait à se situer chez le premier locataire.

Premier atelier – jeudi 20 octobre

Chacun définit :

Un personnage

Son identité (Nom, prénom, âge, profession...)

Sa description physique

Sa profession (ou s'il est sans, son occupation journalière)

Ses hobbies, ses centres d'intérêt

L'endroit où il vit (quartier, maison ou appartement, lieu précis où il se trouve à l'instant T)

L'occupation qui est la sienne à l'instant T (est-ce une occupation habituelle, exceptionnelle ? s'inscrit-elle dans un déroulement d'actions quotidiennes ? se rapporte-t-elle à un rituel ?

Les pensées qui l'occupent, les sentiments qu'il éprouve à l'instant T (ses pensées sont-elles concentrées sur le présent, ou bien de l'ordre de la remémoration ou de la projection dans le futur ?

Ce personnage est-il seul ou en famille ?

Une action (comme si le temps était suspendu à l'instant T)

Elle se limitera à l'un des actes de la vie quotidienne (prendre son petit déjeuner, faire sa toilette, etc) à l'instant T.

La description du lieu doit comporter :

- Un visuel (tableau, photo, poster)
- Décor intérieur (de quel genre)
- Décor extérieur, visible à travers une fenêtre
- Un son (une chanson française, un discours, un débat, une émission de radio...) lié à un support médiatique (radio, téléviseur, lecteur...)
- Un livre, une revue...
- Une catalogue de voyage (ouvert)
- Un courrier (lettre, mail...) en cours de rédaction
- Un animal domestique...

L'idée est donc de travailler, durant notre saison d'ateliers, à capter tout ce qui constitue un instant (et de plus, un instant particulier qui précède un événement d'importance, lequel sera dévoilé pendant la dernière séance (ou les deux dernières – à voir)

Il y a bien évidemment dans tout instant comme dans toute vie, même la plus maniaquement programmée, une part de hasard, d'imprévu. Je propose donc, pour faire appel à la notion de *sérendipité* pour nous aider à définir notre cahier des charges.

Nous pouvons y recourir, par exemple, pour trouver le nom de chacun des personnages. Comment ? Tout simplement en utilisant les livres de la médiathèque. Ainsi, il pourrait être amusant que notre personnage porte le nom d'un écrivain connu (cette homonymie est susceptible de favoriser une forme de distanciation humoristique...)