



**Tâche :** Inventer une histoire à partir du hasard

Cette fiche pédagogique permet de mettre en place un atelier d'écriture de 30 minutes après la lecture intégrale de l'œuvre.

Vous y trouverez :

1. des repères
2. le déroulement de l'atelier en **6 étapes** :  
**POUR COMMENCER — ANALYSER — ÉCRIRE**  
**COMMUNIQUER — POUR FINIR — VERS D'AUTRES MONDES**
3. les outils apprenants à imprimer :  
une **fiche apprenant**  
des **cartes personnages**  
des **cartes lieux**
4. les exemples de production de l'atelier

1

<b>Niveau</b>	
<p>À partir du <b>niveau B1</b>, on peut adapter cet atelier à d'autres niveaux. L'atelier peut également être réalisé en tandem.</p> <p><b>À quel moment ?</b> Après la lecture intégrale de l'œuvre.</p>	<p><b>Documents d'aide</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiche apprenant</li> <li>- Cartes personnages</li> <li>- Cartes lieux</li> <li>- Exemples de production</li> </ul>
<b>Objectifs</b>	
<p><b>Production écrite</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Décrire brièvement un lieu</li> <li>• Expliquer les causes de la présence de deux personnages dans un lieu</li> <li>• Faire le récit de la rencontre entre deux personnages</li> </ul> <p><b>Grammaire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vocabulaire de la description</li> <li>• L'expression de la cause</li> </ul>	<p><b>Production orale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Raconter une expérience</li> <li>• Justifier son opinion</li> <li>• Exprimer les raisons d'une préférence</li> </ul>

## 1. REPERES

### >> Hasard et littérature

Jacques le fataliste est ce personnage de Diderot (*Jacques le fataliste et son maître*, 1778-1780) qui croit que tout est écrit là-haut, « sur le grand rouleau », et qui prêche en conséquence une certaine soumission aux décisions du hasard, tout en ne pouvant complètement renoncer à l'exercice de sa liberté... Sans aucun doute retrouve-t-on quelque chose de cette philosophie de la vie dans *La marche de l'incertitude* de Yamen Manai. Les personnages du roman veulent croire à un ordre caché, à une possible maîtrise des événements, qu'ils vont rechercher soit dans les sciences, soit dans la superstition ou les traditions. Mais le hasard se révèle le seul « maître des dés » et ni la science ni la magie ne permettent d'échapper à son pouvoir. Pourtant au lieu d'en faire une raison de désespérer, l'auteur semble plutôt proposer d'y voir une chance : si tout peut arriver... le meilleur aussi.

Le hasard peut être sujet de romans, mais il peut aussi être à l'origine de l'écriture elle-même. Pour Balzac, le hasard est une source d'inspiration inépuisable : « le hasard est le plus grand romancier du monde ; pour être fécond, il n'y a qu'à l'étudier » (« avant-propos » de *La Comédie humaine*, 1842). L'écrivain québécois Jacques Godbout va plus loin en déclarant : « La création a toujours besoin de hasard » (*Les têtes de Papineau*, 1981). Certains artistes ont effectivement fait du hasard un véritable principe créateur, tels Marcel Duchamp, Hans Arp ou John Cage. En littérature, le « cadavre exquis » inventé par les **surréalistes** en est sans doute un bon exemple. Mais on pense également à ces œuvres qui mettent au premier plan l'interaction du lecteur comme principe créateur. Ainsi de Raymond Queneau avec ses *Cent mille milliards de poèmes* (1961), de Marc Saporta dans *Composition n° 1* (1963) ou de Michel Butor dans *Matériel pour un Don Juan* (1977). Tous trois proposent en effet un dispositif permettant de créer une multitude d'œuvres à partir de la combinaison de fragments. Aujourd'hui avec Internet et le numérique, ce type d'expériences semble voué à un bel avenir.

Pour autant, on peut aussi considérer que la littérature est par nature d'abord une manière de lutter contre le hasard. Après tout, écrire c'est mettre en ordre, relier, donner du sens, faire des choix. Et que ce soit dans le genre autobiographique ou dans la fiction, l'écrivain est celui qui transforme la matière du réel en une œuvre signifiante. Paul Valéry ou Jacques Roubaud se sont tous deux exprimés sur ce pouvoir/devoir de l'auteur de faire des choix entre plusieurs « embranchements », plusieurs voies possibles du récit. Pour certains, le travail de l'auteur doit justement être de contrôler entièrement l'univers de l'œuvre. Mallarmé écrivait ainsi « Tout hasard doit être banni de l'œuvre moderne et n'y peut être que feint », (commentaire du *Corbeau* d'Edgard Poe, 1888) De même, on a pu dire que les expériences de l'**OuLiPo** (Ouvroir de Littérature Potentielle) visaient à opposer les mathématiques au hasard.

Peut-être faudrait-il alors plutôt considérer que la littérature (la création) naît d'un dialogue permanent avec le hasard. C'est ce que nous proposons d'expérimenter avec cet atelier : le hasard jouera le rôle d'un déclencheur d'inspiration en imposant un certain nombre de contraintes... le reste sera sous le contrôle du participant !

## 2. DEROULEMENT DE L'ATELIER

### >> Pour commencer (9 minutes)

#### ■ Remue-méninge

Demander aux apprenants de s'exprimer sur le rôle du hasard dans leurs vies. Quelle place font-ils au hasard ? Sont-ils plutôt du genre prévoyant à essayer de contrôler les risques potentiels ou au contraire préfèrent-ils « voir venir », se laisser surprendre par les événements ? Ont-ils des anecdotes où le hasard a joué un rôle important ?

Le hasard leur a-t-il déjà permis de réaliser des choses qu'ils n'auraient jamais prévu de faire ?

Rappeler que les artistes s'appuient souvent sur le hasard au moins pour trouver l'inspiration, pour « se lancer ». Leur annoncer que vous proposez maintenant un petit exercice où ils vont utiliser le hasard pour imaginer une phrase.

#### ■ S'exercer

Ouvrir *La marche de l'incertitude* au hasard à n'importe quelle page, repérer le 7<sup>e</sup> nom commun. Ouvrir une deuxième fois le livre au hasard et repérer encore une fois le 7<sup>e</sup> nom commun. Écrire une phrase qui les inclue tous les deux.

Exemple (p. 24 : « routes » ; p. 75 : « maîtres »)

« Maintenant, il ne faut plus écouter les **maîtres** et suivre les **routes** de ton choix. »

3

### >> Analyser

La phrase qu'ils viennent de créer est née de leur imagination stimulée par la rencontre de deux mots... et si maintenant c'était deux personnages qui se rencontraient ?

Leur demander s'ils se rappellent les circonstances de la rencontre de Christian et Marie à Paris, lorsqu'ils se parlent pour la première fois, après s'être perdus de vue pendant onze ans. (Vous pourrez leur avoir demandé de relire le passage – chapitre 10 – au préalable).

Où se passe la scène ? Pourquoi sont-ils là ? Se reconnaissent-ils tout de suite ? Quelles sont leurs réactions ? De quoi parlent-ils ? Que devine-t-on déjà de la suite de leur relation ?

Dresser le bilan des éléments nécessaires pour faire le récit d'une rencontre :

- un lieu ;
- la présence de deux personnages ;
- certaines caractéristiques ou précisions sur ces personnages, éventuellement sur leur passé ;
- réactions, actes des personnages ;
- éventuellement pensées, émotions des personnages ;
- éventuellement dialogue.

Annoncer qu'ils vont maintenant devenir les maîtres du hasard ! Non pas les maîtres des dés, mais les maîtres des cartes. Ils vont en effet faire le récit d'une rencontre à partir de cartes tirées au hasard.

### >> Écrire (15 minutes)

- Le hasard, « maître des cartes », avait choisi cet endroit pour leur rencontre...**  
 Leur proposer tout d'abord de tirer au sort une carte « lieu » (voir cartes dans la partie 3). Ce lieu sera le cadre d'une rencontre. Leur demander de le décrire en quelques phrases. (5 minutes)
- Le hasard, « maître des cartes », avait décidé de croiser leur chemin...**  
 Leur demander maintenant de tirer au sort deux cartes « personnage » (voir cartes dans la partie 3). Ils vont imaginer la rencontre de ces personnages dans le lieu qu'ils viennent de décrire.  
  
 (Pourquoi sont-ils là ? Se voient-ils tout de suite ? Se connaissent-ils avant ? Quelles sont leurs premières impressions ? Que se disent-ils ? Est-ce un coup de foudre ? Vont-ils se disputer ? Devenir amis ? L'un va-t-il aider l'autre ? Ou au contraire l'agresser ? etc.)  
 Maintenant, ce sont eux les maîtres du hasard... (10 minutes)

### >> Communiquer (6 minutes)

Lire les textes à haute voix.

Quelles rencontres ont-ils préférées ? Pourquoi ?

Préfèrent-ils les textes plus « réalistes » ou les rencontres improbables, loufoques ?

S'ils avaient pu choisir les personnages et les lieux, qu'auraient-ils préféré imaginer comme rencontre ?

Peuvent-ils imaginer la suite de certaines de ces rencontres ? des développements alternatifs à certaines rencontres ?

Est-ce que l'exercice leur a plu ? Quelles ont été leurs éventuelles difficultés ?

### >> Pour finir

#### Grille d'auto-évaluation de la tâche

- Proposer aux apprenants de faire le point sur leur production à partir de cette grille en s'interrogeant sur les objectifs de l'atelier et s'ils pensent les avoir remplis.

	Oui	Non
J'ai décrit le lieu de la rencontre.		
J'ai intégré les deux personnages tirés au sort dans mon récit.		
J'ai précisé les circonstances de leur rencontre.		
J'ai expliqué les raisons de la présence dans ce lieu d'au moins un des personnages		
J'ai évoqué les émotions des personnages.		

### ■ Devenir du texte

Pour un exercice de ce type, il peut être vraiment intéressant de retravailler ou de prolonger les textes au cours d'une séance ultérieure ou à la maison. En effet, 15 minutes est un laps de temps très court pour écrire et le potentiel de la rencontre entre deux personnages contrastés peut n'apparaître qu'au cours de l'écriture elle-même. La discussion après la lecture des textes peut permettre de donner des pistes pour une amélioration des textes. Après cette phase de réécriture, on pourra éventuellement procéder aux corrections orthographiques et grammaticales nécessaires, puis mettre les textes en page, les relier pour en faire un recueil ou les mettre en ligne (et bien sûr les envoyer à Mondes en VF !).

### >> Vers d'autres mondes

Vous avez lu et aimé *La marche de l'incertitude* et vous cherchez de nouvelles pistes de lecture ?

Vous avez fait étudier ou vous comptez faire étudier *La marche de l'incertitude* en classe et vous cherchez d'autres œuvres pour le mettre en perspective ?

C'est ici !

### Littérature tunisienne

Voir la fiche sur « La littérature tunisienne ».

### Des œuvres qui comportent une réflexion sur le hasard ou le destin

De nombreux textes inspirés des mythes grecs contiennent une réflexion sur le destin. Voir notamment les adaptations d'*Œdipe* et en général les pièces de **Racine**.

**Denis Diderot**, *Jacques le fataliste et son maître*, 1778-1780.

**Alfred de Vigny**, *Les destinées*, 1864 : Dans le poème qui donne son titre au recueil, l'auteur s'interroge sur la condition humaine : est-elle soumise à la fatalité ? tout espoir est-il vain ?

**Victor Hugo**, *Notre-Dame de Paris*, 1830 : Voir les réflexions sur l'ananké (personnification de la Nécessité qui gouverne les destinées humaines).

**André Breton**, *L'amour fou*, 1937 : Breton y développe sa théorie du « hasard objectif » selon laquelle le hasard serait en réalité la réalisation de nos désirs inconscients.

**Milan Kundera**. Le hasard joue un rôle important dans les intrigues de la plupart de ses romans et est par ailleurs un sujet de réflexion important. Voir notamment *L'immortalité*, 1990. Kundera a par ailleurs également écrit une pièce intitulée *Jacques et son maître*. Hommage à Denis Diderot (1981).

### Un film qui met en scène le hasard et ses conséquences

**Alain Resnais, *Smoking/no smoking*, 1993** : Film en 2 parties qui propose une histoire à multiples développements en fonction des décisions des personnages. Ainsi le titre s'explique par le premier parti pris d'un personnage : fumer une cigarette (film 1) ou non (film 2).

### Textes expérimentaux où c'est le lecteur qui introduit le hasard

**Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, 1961**

**Marc Saporta, *Composition n° 1*, 1963**

**Michel Butor, *Matériel pour un Don Juan*, 1977**

### Textes produits à partir d'une contrainte

Voir toutes les propositions de l'OuLipo : <http://www.oulipo.net/contraintes> (parmi les plus connues le lipogramme, le renga, les beaux présents.

Et les textes des auteurs de l'OuLiPo (**Georges Perec, Jacques Roubaud, Anne Garréta, Paul Fournel...**)

On retiendra tout particulièrement :

**Georges Perec, *La disparition*, 1969** : Un roman écrit sans jamais utiliser la lettre « e ».

Voir également dans ***Espèces d'espaces*** (1974), les « travaux pratiques » que s'impose l'écrivain pour décrire la rue.

**Raymond Queneau, *Exercices de style*, 1947** : Le texte raconte 99 fois la même histoire de 99 manières différentes, chaque version illustrant un genre stylistique particulier.

### Des textes pour la jeunesse écrits à partir de contraintes (souvent plus faciles à aborder en classe de FLE que les textes des Oulipiens pour « adultes »)

**Jacques Charpentreau (dir.), *Jouer avec les poètes*, 2002**. Des textes poétiques d'auteurs différents écrits à partir d'une règle, d'une contrainte. Certaines sont affichées, d'autres sont à deviner... Les contraintes sont expliquées à la fin du volume.

**Bernard Friot, *Un truc sur un machin*, 2009** : Des textes poétiques tous imaginés à partir de la structure « Un... sur... ».

Voir également du même auteur ***La fabrique à histoires*, 2011** : une boîte à outils pour apprenti écrivain. À destination des classes du primaire et du collège, on peut toutefois s'en inspirer pour des activités avec des adultes.

### 3. OUTILS APPRENANT

Pour effectuer les activités avec les apprenants, imprimer les **fiches** et les **cartes** suivantes :

une **fiche Inventer une histoire à partir du hasard**

des **cartes personnages**

des **cartes lieux**

À partir  
du niveau  
**B1**

**Tâche** : Inventer une histoire à partir du hasard

>> Pour commencer

■ S'exercer

**Consigne**

1. Ouvrez *La marche de l'incertitude* au hasard à n'importe quelle page, repérer le 7<sup>e</sup> nom commun. Ouvrez une deuxième fois le livre au hasard et repérer encore une fois le 7<sup>e</sup> nom. Écrivez une phrase avec ces deux noms.

Exemple : p. 24 : « routes » ; p. 75 : « maîtres »

→ « Maintenant, il ne faut plus écouter les **maîtres** et suivre les **routes** de ton choix. »

>> Analyser

**Consigne**

1. Relisez la scène de la rencontre de Christian et Marie (chapitre 10).
2. Où se passe la scène ? Pourquoi sont-ils là ? Se reconnaissent-ils tout de suite ? Quelles sont leurs réactions ? De quoi parlent-ils ? Que devine-t-on déjà de la suite de leur relation ?
3. Quels sont les éléments nécessaires pour faire le récit d'une rencontre ?



### >> Écrire

#### Consigne

##### 1. Tâche : Inventer une histoire à partir du hasard

- **Le hasard, « maître des cartes », avait choisi cet endroit pour leur rencontre...**

Tirez au sort une carte « lieu ». Ce lieu sera le cadre d'une rencontre. Décrivez-la en quelques phrases.

- **Le hasard, « maître des cartes », avait décidé de croiser leur chemin...**

Tirez au sort deux cartes « personnage ». Imaginez la rencontre de ces personnages dans le lieu que vous venez de décrire.

- Précisez les circonstances de leur rencontre.
- Expliquez les raisons de la présence dans ce lieu d'au moins un des personnages.
- Évoquez les émotions des personnages.

Maintenant, c'est vous, le maître du hasard...

2

### >> Pour finir

#### Grille d'auto-évaluation de la tâche

	Oui	Non
J'ai décrit le lieu de la rencontre.		
J'ai intégré les deux personnages tirés au sort dans mon récit.		
J'ai précisé les circonstances de leur rencontre.		
J'ai expliqué les raisons de la présence dans ce lieu d'au moins un des personnages		
J'ai évoqué les émotions des personnages.		

### Cartes personnages

un sportif célèbre et très stressé	un vieil homme aveugle	une milliardaire qui s'ennuie souvent	une petite fille qui porte des lunettes	un botaniste spécialiste des plantes carnivores
un lutin aux oreilles pointues et à la longue barbe blanche	un jeune homme en costume qui a l'air triste	une adolescente qui rit très fort et fait de grands gestes	un tyrannosaure	un compositeur de musique classique
un homme très gros et timide	un étranger qui ne parle pas la langue du pays où il se trouve	une femme qui traîne derrière elle une grosse valise	un chauffeur de taxi qui aurait voulu être pilote de course	un écrivain qui a perdu l'inspiration
une ancienne star de la chanson que plus personne ne connaît	un garçon qui saigne du nez	un chat qui parle	un professeur de français qui bégaye	un facteur amoureux
un robot conçu pour faire le ménage	un chômeur passionné de photographie	un élève qui s'est sauvé de l'école	une architecte qui travaille trop	une étudiante qui veut sauver le monde

### Cartes lieux

un parc laissé à l'abandon et envahi de fleurs sauvages	un café dans une grande ville	la cave d'un immeuble	une usine avec des machines très bruyantes	un réfrigérateur
le dernier étage de la tour Eiffel	un bateau en train de couler	un train bloqué entre deux gares, portes fermées	un château fort en ruines	dans un arbre
une salle de conférence remplie de gens très sérieux	un supermarché, au rayon des surgelés	une armoire	une prison	le sommet d'une montagne
une rue mal éclairée, la nuit	le ventre d'une baleine	une exposition d'art contemporain	une salle de classe	la salle d'attente d'un médecin

## 4. EXEMPLES DE PRODUCTION

## &gt;&gt; Écrire

## ▪ Exemples de production : Inventer une histoire à partir du hasard

## Exemple de production : description d'un lieu

***Le hasard, « maître des cartes », avait choisi cet endroit pour leur rencontre...***

« C'était une grande armoire normande encombrée de vêtements que plus personne ne portait jamais. Elle sentait la poussière, le produit antimites et le souvenir... »

« Le supermarché était comme tous les supermarchés : lumière agressive, allées encombrées d'hommes et de femmes précédés de lourds caddies, annonces bruyantes et incompréhensibles au sujet de soi-disant « bonnes affaires »... Le rayon des surgelés se trouvait tout au fond. »

« Le parc se trouvait juste au coin de la rue. Cela faisait longtemps que la ville n'avait plus de crédit pour l'entretien des espaces publics et il avait été laissé à l'abandon. Un vrai paradis pour les promeneurs qui aimaient se perdre dans ses herbes hautes et admirer les fleurs sauvages. »

10

## Exemple de production 1 : rencontre

***Le hasard, « maître des cartes », avait décidé de croiser leur chemin...*****Dans une armoire/un vieil homme aveugle/un tyrannosaure**

« C'était une grande armoire normande encombrée de vêtements que plus personne ne portait jamais. Elle sentait la poussière, le produit antimites et le souvenir... »

« Armand ne savait plus trop comment il était arrivé là. Il avait simplement cherché à rejoindre la salle de bain pour se laver les mains et maintenant... Il était peut-être aveugle, mais d'habitude, il avait un instinct sûr. Il ne comprenait pas comment il avait pu confondre la porte de cette armoire avec celle de la salle de bain. Surtout pourquoi était-il entré ? Et pourquoi n'arrivait-il pas à ressortir ? Décidément non seulement il était vieux et aveugle, mais en plus il devenait fou et incapable... Enfin, tout cela n'aurait pas été si grave, s'il n'y avait pas eu « l'autre ». Il ne disait rien, mais Armand sentait sa présence. Un souffle triste et profond.

- Excusez-moi, je vois que vous aussi vous êtes arrivé dans cette armoire... Pourriez-vous m'aider à en ressortir ?

« L'autre » poussa un cri étrange et Armand comprit que ce n'était pas un humain, mais un animal. Tremblant, il tendit la main et rencontra la peau froide... Le tyrannosaure se mit à pleurer, cela faisait 65 millions d'années qu'il était coincé là... »

### Exemple de production 2 : rencontre

***Le hasard, « maître des cartes », avait décidé de croiser leur chemin...***

**Un supermarché, rayon des surgelés/un chômeur passionné de photographie/un étranger qui ne parle pas la langue du pays où il se trouve**

« Le supermarché était comme tous les supermarchés : lumière agressive, allées encombrées d'hommes et de femmes précédés de lourds caddies, annonces bruyantes et incompréhensibles au sujet de soi-disant « bonnes affaires »... Le rayon des surgelés se trouvait tout au fond. »

Quand il travaillait encore ici, il aimait bien venir au rayon des surgelés. C'était lui qui était chargé de ranger les produits dans les grands bacs. À l'époque, il se sentait à sa place, simplement utile, ça suffisait. Maintenant, il vient en touriste. L'avantage c'est qu'il peut emporter son appareil photo, personne n'ose rien lui dire. Et aujourd'hui il a repéré ce type qui a l'air un peu perdu. Il n'est pas comme la plupart des clients et il se dégage de lui quelque chose qu'il aimerait bien fixer sur la pellicule.

- Bonjour, excusez-moi, est-ce que vous accepteriez que je vous prenne en photo ?

L'homme le regarde l'air inquiet, puis marmonne quelques mots confus. Il ne parle pas français. Alors pour se faire comprendre, il lui montre les images qu'il a déjà faites. L'homme sourit. C'est déjà un début.