



FORMATION « DEVENIR AUTEUR en LITTÉRATURE JEUNESSE »

Objectif pédagogique

- Acquérir toutes les connaissances nécessaires pour devenir Auteur en littérature jeunesse.

Contenu & durée

- 10 modules
- Environ 80 heures
- 100% distanciel

Niveau

- Tous niveaux
- Certification interne

Pré-requis technique

- Ordinateur ou tablette fonctionnelle
 - Connexion internet
-

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

Bande dessinées, contes, romans, ...apprenez à raconter des histoires fascinantes et originales qui plairont aux plus jeunes !

En tant qu'auteur vous allez aborder dans cette formation tous les genres que les jeunes lecteurs chérissent : conte, album, nouvelle, roman, bande dessinée. Et connaître toutes les règles afin de mieux les transcender.

Dans cette formation e-learning, vous découvrirez les techniques d'écriture utilisées par les premiers transcripteurs et qui ont été reprises par la suite par les auteurs à succès contemporains, des techniques donc, qui ont fait leurs preuves. En les reprenant et en appliquant les exercices qui vous sont proposés tout au long de cette formation, un auteur sera tout à fait capable d'écrire des contes et des histoires captivantes et originales.

Si vous aspirez à devenir auteur jeunesse, il est essentiel de connaître l'évolution de la littérature jeunesse au fil des siècles. Les contes et les romans fantasy n'auront plus de secrets pour vous. Les auteurs et illustrateurs de renom sont inévitablement cités dans cette formation. Pour tout savoir sur l'écriture d'histoires destinées aux enfants, aux adolescents et aux jeunes adultes, nous avons développé cette formation littérature jeunesse qui peut aider un auteur débutant ou confirmé à développer sa confiance dans son écriture et à mieux exploiter son talent d'écrivain. Tout auteur visant un jeune public se doit de suivre cette formation avant de débuter dans ce secteur ô combien exigeant.

PROGRAMME DE FORMATION

Module 1 : Histoire de la littérature jeunesse en France

Dans le module 1, nous retracons l'histoire de la littérature jeunesse en France depuis les premiers éditeurs qui s'intéressent aux livres pour enfants au début du XIX^e siècle jusqu'à nos jours. Nous apprenons pourquoi l'essor de l'édition jeunesse à travers les siècles est étroitement lié aux premières lois scolaires.

- ─ L'histoire des premiers éditeurs jeunesse
- ─ Les effets des lois scolaires Guizot, Falloux, puis Ferry
- ─ L'essor de l'édition jeunesse au XX^e siècle avec l'arrivée de nouveaux éditeurs, de prix littéraires et de nouveaux lecteurs âgés de moins de 5 ans
- ─ Le virage de l'édition jeunesse depuis Mai 68
- ─ La reconnaissance de la littérature jeunesse avec son entrée officielle à l'école et les succès d'édition comme Harry Potter

Module 2 : Les différents types de contes et les genres de la littérature jeunesse

Dans le module 2 consacré à l'histoire du conte, nous voyons comment s'est fait à travers les siècles le passage de l'oralité à l'écrit. Nous étudions l'impact de l'énorme travail de classement des différents types de contes effectué par les folkloristes. Enfin, il est question des différents genres de la littérature jeunesse et de la catégorisation des lecteurs par tranches d'âge.

- ─ Il était une fois les contes et les conteurs
- ─ La classification des contes populaires
- ─ Les autres genres de lecture pour la jeunesse, de l'album à la nouvelle
- ─ Les différentes tranches d'âge des lecteurs jeunesse

Module 3 : Structure narrative d'un conte ou d'une histoire Écrite

Dans le module 3, nous passons en revue les différents schémas narratifs des contes. Nous apprenons que la structure d'une histoire suit un schéma « immuable » en partant d'une situation initiale, puis en enchaînant les péripéties pour aboutir à une situation finale souvent favorable au héros.

La deuxième partie est consacrée à la façon de varier la longueur d'une histoire et aux questions qu'un auteur se pose pour bien structurer son récit.

- ─  Les structures narratives des contes selon Propp
- ─  Le schéma quinaire et le schéma actantiel
- ─  Comment varier la longueur d'un récit
- ─  Les aspects pratiques pour structurer un récit

Module 4 : Méthodes pour trouver l'inspiration

Le module 4 est entièrement consacré aux méthodes pour stimuler l'inspiration. Nous voyons pourquoi il est important d'observer, d'écouter, de ressentir et de savoir retranscrire ses propres émotions ou celles des autres. Les jeux, les œuvres d'artistes, les expériences personnelles sont d'autres pistes à exploiter pour écrire des histoires originales. Des méthodes basiques pour stimuler l'inspiration

- ─  Les méthodes basiques pour stimuler l'inspiration
- ─  Trouver l'inspiration en s'amusant avec des jeux
- ─  Les autres méthodes pour développer des histoires et stimuler son inspiration

Module 5 : CrÉer des personnages intÉressants

Dans le module 5, c'est le personnage qui tient la vedette. Du héros aux personnages secondaires et imaginaires, nous passons en revue les méthodes pour les rendre intéressants, utiles à l'histoire et crédibles. Enfin, il est question de l'utilité de la fiche personnage et de l'importance qu'un auteur doit accorder au choix du nom de ses personnages

- ─  Comment créer un personnage principal réaliste
- ─  Les personnages secondaires et imaginaires
- ─  Les personnages non humains et de fantasy
- ─  Les autres conseils pratiques pour créer des personnages

Module 6 : narrateur et points de vue narratifs. Les temps du rÉcit

L'importance du narrateur ainsi que les différents points de vue narratifs sont développés dans le module 6.

Il est aussi question des temps de la narration et des temps de conjugaison à employer et à associer en fonction du type de récit.

- ─  Le point de vue du narrateur
- ─  Les points de vue narratifs ou focalisations
- ─  Les temps de la narration et les temps de conjugaison du récit

Module 7 : Bien commencer un récit pour mieux le terminer

Dans le module 7, nous voyons comment bien commencer un conte avec les formulettes d'usage. Nous enchaînons avec les questions qu'un auteur se pose pour bien entamer son histoire, le style employé, et les différentes tonalités du récit. Les techniques d'écriture pour enchaîner les péripéties, compliquer l'histoire et surtout bien la finir concluent ce 7^e opus.

- ─  Les formulettes dans les contes
- ─  Bien commencer un roman
- ─  Trouver sa voix, les différentes tonalités
- ─  Les techniques d'écriture pour bien commencer, enchaîner et finir le récit

Module 8 : L'illustration. Travailler avec un illustrateur

C'est d'illustration et d'illustrateur dont il est question dans le module 8. Un auteur appréhende les différentes techniques et les contraintes de l'illustration, ainsi que le rôle joué par l'illustrateur. La présentation par l'auteur du projet d'album à un illustrateur et sa rémunération est aussi abordée.

- ─  L'illustration et l'illustrateur
- ─  Choisir un illustrateur et présenter son projet
- ─  Comment travaille un illustrateur, techniques employées et plan de travail
- ─  Comment contacter un illustrateur, le rémunérer

Module 9 : La bande dessinée. Dernières Étapes de création

Dans le module 9, on s'attarde sur l'univers de la bande dessinée et ses règles de construction qui s'apparentent beaucoup à celles du cinéma. Il est question de bien choisir le titre de son histoire grâce à quelques méthodes efficaces.

Nous évoquons les dernières étapes à aborder une fois le premier jet écrit : la relecture et les corrections, puis l'utilité de la bêta-lecture. Pour terminer, nous nous intéressons aux conditions à réunir pour travailler dans de bonnes conditions.

- ─  La bande dessinée, le processus de création d'un BD
- ─  Comment bien choisir un titre, les bonnes méthodes
- ─  Dernières étapes de la création d'une histoire
- ─  Le recours à un bêta-lecteur
- ─  Travailler sereinement

Module 10 : Comment se faire Éditer

Le module 10 tourne autour de l'édition. Toutes les possibilités sont évoquées, de l'édition classique à compte d'éditeur à l'autoédition, en passant par l'édition à compte d'auteur et le crowdfunding. Nous voyons comment un auteur doit présenter son projet de livre ou d'album. Les solutions existantes pour protéger les droits d'une œuvre terminent ce module et cette formation.

- ─  L'édition à compte d'éditeur, présenter son manuscrit à un éditeur
 - ─  L'édition à compte d'auteur
 - ─  Le crowdfunding ou financement participatif
 - ─  L'autoédition, avantages et inconvénients
 - ─  Protéger son œuvre, les solutions pour protéger un ouvrage
-

À propos de STARDUST MASTERCLASS

Entreprise française solidaire, STARDUST MASTERCLASS est l'organisme de formation de référence en e-learning pour toutes les personnes souhaitant développer leurs compétences dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et des métiers de l'écriture.

En nous choisissant comme organisme de formation, vous favorisez le développement de vos compétences et celles de vos collaborateurs tout en étant vous-même acteur responsable : pour chaque formation, une partie des frais d'inscription et des frais pédagogiques sont reversés à des programmes d'accès à l'éducation en France et dans le monde.

STARDUST MASTERCLASS, marque déposée d'ABELART PRODUCTIONS, est un organisme de formation conforme aux critères qualité des OPCO et certifié DATADOCK et QUALIOPI dans la catégorie : actions de formation.



RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Pour plus d'informations : <https://stardustmasterclass.com/>

Pour toute demande : contact@stardustmasterclass.com / 01 87 20 18 88