

Feuille de route pour l'enseignant

En général, une classe abrite un ou deux écrivains en puissance. Ces élèves-là ont rarement besoin d'être stimulés pour écrire, et les idées leur poussent comme les cheveux sur la tête. Quant aux autres élèves, certains y sont indifférents parce qu'ils n'en soupçonnent pas toutes les vertus, tandis que d'autres en ont plutôt peur, comme s'il s'agissait d'un outil dangereux qui risque de leur tomber des mains. À ceux qui sont moins enclins à l'écriture, il leur faudra découvrir que la communication demeure la plus grande science de toutes : elle matérialise les connaissances les plus diverses et permet le partage entre humains – et même entre ordinateurs !

L'écriture est une gymnastique de l'esprit. D'abord, que veut-on raconter ? Si l'imagination est le véhicule qui roule sur tous les terrains littéraires, l'analyse est son mécanicien. Non seulement faut-il avoir quelque chose à dire, mais il est également nécessaire d'examiner sous la loupe les pièces du casse-tête pour s'assurer qu'elles s'imbriquent les unes aux autres pour former un tout cohérent.

La vie est un laboratoire

Toutes les bonnes histoires mettent en vedette au moins un personnage principal, souvent quelques personnages secondaires. La caractérisation des personnages est une opération importante ; ces acteurs à qui l'auteur donne vie doivent être plausibles et crédibles. Autrement dit, un lecteur aurait peine à croire qu'un garçon qui rêve d'être astronaute ne s'émerveille pas devant un ciel étoilé, ou qu'une fille qui a perdu une jambe dans un accident de voiture n'a pas aussi momentanément perdu ses illusions de connaître le grand amour un jour.

Voici un petit exercice amusant qui combine la pratique de l'écriture avec le sens de l'analyse.

Résumé de l'exercice

Il s'agit d'apprendre à caractériser un personnage. Rien de mieux quand on est écrivain en herbe que de se faire une fiche signalétique pour les personnages que l'on va créer. L'auteur doit d'abord connaître leurs qualités et leurs défauts, leurs préférences et leurs dédains, leur environnement familial... bref, leur portrait physique et psychologique. C'est ce qui permet à un auteur de leur donner un comportement et des motivations qui semblent authentiques.

Si vous souhaitez commenter l'exercice,
n'hésitez pas à écrire à <joeycornu@qc.aira.com>.

Exercice : Créer des personnages qui ont l'air vrais

Deux yeux, un nez, une bouche, 99,99 % des gens en ont au milieu du visage. Des cheveux, c'est déjà moins sûr puisque le monde compte environ 1,4 milliard d'hommes chauves. À cause des variations qui nous distinguent, les auteurs peuvent fabriquer des personnages reconnaissables et mémorables. Songe comment nous, les lecteurs, nous réussissons à nous faire une image mentale du héros d'un récit dès les premières pages : Amos d'Aragon, Harry Potter, Storine, Sophie ou Klouk...

Avant d'écrire une bonne histoire, un auteur doit penser aux personnages qu'il va créer; leur apparence est importante, tout comme leur manière de se comporter.

Recette pour fabriquer des personnages

A Imagine d'abord quelle sorte d'histoire tu aimerais raconter. S'agit-il d'une journée bizarre à l'école? D'une enquête pour découvrir l'auteur d'un vol de bijoux? Du débarquement d'une mission terrienne sur une planète peuplée de dragons? En trois ou quatre phrases, résume ce que serait ton histoire si tu devais écrire un miniroman.

B Qui sera le héros? Aura-t-il un ennemi? En général, une histoire à rebondissements met en scène deux personnages importants, un « bon » qui tente de résoudre une situation, et un « méchant » qui essaie de freiner le héros. Tu dois maintenant créer deux personnages pour donner vie à ton histoire fictive. Les actions qu'ils poseraient dans ton histoire dépendent de leur personnalité.

Qu'est-ce que la personnalité? Selon les psychologues, chaque individu a une manière bien à lui de penser, de ressentir les émotions et d'agir. La personnalité – en quelque sorte l'originalité de quelqu'un – est influencée par la constitution physique (grandeur, apparence, force, aptitudes particulières, âge) et par le milieu social (l'environnement dans lequel une personne grandit et vit).

Attention, dans la vraie vie, personne n'est complètement bon ni complètement méchant.

Choisis le nom du « bon » personnage (garçon ou fille):

Le nom du « méchant » personnage (garçon ou fille):

C Il te reste à créer une fiche pour ces personnages.



Création d'une fiche signalétique

PERSONNAGE « BON »

1 - Caractérisation physique

Fille ou garçon

Âge

Grandeur

Corpulence et musculature

Couleur des yeux, des cheveux et de la peau

Caractéristique physique particulière (Par exemple, une tache de naissance, un handicap ou un atout.)

Préférences vestimentaires

2 - Antécédents et famille

De quel genre de famille est issu le personnage?

A-t-il des amis? Qui sont-ils?

Quel grand bonheur ou malheur lui est-il arrivé qui pourrait influencer son comportement?

PERSONNAGE « MÉCHANT »

1 - Caractérisation physique

Fille ou garçon

Âge

Grandeur

Corpulence et musculature

Couleur des yeux, des cheveux et de la peau

Caractéristique physique particulière (Par exemple, une tache de naissance, un handicap ou un atout.)

Préférences vestimentaires

2 - Antécédents et famille

De quel genre de famille est issu le personnage?

A-t-il des amis? Qui sont-ils?

Quel grand bonheur ou malheur lui est-il arrivé qui pourrait influencer son comportement?

Création d'une fiche signalétique

PERSONNAGE « BON »

3 - Psychologie : préférences et goûts

Quelle est la nourriture préférée du personnage?

Quelle est sa musique préférée?

Quel est son animal préféré?

Quelle est sa couleur préférée?

Quel est son loisir préféré?

Dans quel domaine a-t-il le plus de facilité? (Par exemple, les langues, les mathématiques, les sports.)

Qu'est-ce qui a l'habitude de le fâcher?

Quel est son principal trait de caractère?
(Par exemple, sens de l'humour, générosité.)

Après avoir créé cette fiche de personnage, modifierais-tu les actions du « bon » par rapport à ce que tu avais imaginé avant l'exercice? Pourquoi?

PERSONNAGE « MÉCHANT »

3 - Psychologie : préférences et goûts

Quelle est la nourriture préférée du personnage?

Quelle est sa musique préférée?

Quel est son animal préféré?

Quelle est sa couleur préférée?

Quel est son loisir préféré?

Dans quel domaine a-t-il le plus de facilité? (Par exemple, les langues, les mathématiques, les sports.)

Qu'est-ce qui a l'habitude de le fâcher?

Quel est son principal trait de caractère?
(Par exemple, susceptibilité, agressivité.)

Après avoir créé cette fiche de personnage, modifierais-tu les actions du « méchant » par rapport à ce que tu avais imaginé avant l'exercice? Pourquoi?
