

# PETIT GUIDE PRATIQUE DE L'ÉCRIVAIN À TRIMBALLER PARTOUT

---

AUDE RÉCO

[www.audereco.com](http://www.audereco.com)

# INTRODUCTION

Nous le savons tous, écrire nécessite des outils qui dépendront de l'auteur. Écrivant mes premiers jets sur papier, j'ai souvent besoin de mes fiches pratiques pour étoffer mes descriptions ou détailler ce qu'éprouvent mes personnages. Au-delà de mon application de dictionnaire des synonymes, je puise dans mes fiches de vocabulaire (portrait, défauts, odeurs...) et mes canevas. J'ai choisi de les regrouper dans ce mini-guide afin que vous puissiez, vous aussi, vous faciliter l'écriture.

# LE MANTRA DE L'ÉCRIVAIN

inventer  
apprendre effacer  
corriger  
noter  
raturer  
écrire  
s'organiser  
expérimenter

# ÉCRIRE SON ROMAN

L'écriture d'un texte s'apparente souvent au yo-yo émotionnel. Enthousiasme à fond les ballons ou moral en chute libre, il vous faudra apprendre à gérer ces différentes phases qui peuvent gâcher tout le processus créatif, voire le réduire à néant. Dit comme ça, c'est plutôt effrayant, et ça le sera encore plus quand vous saurez que la gestion de ces phases repose essentiellement sur vous et votre volonté.

Maintenant que vous savez, penchons-nous sur la question.

Écrire peut parfois s'avérer « traumatisant » pour le corps et l'esprit. Le corps parce qu'il n'est pas fait pour rester assis et quasiment immobile des heures durant, et l'esprit, car certaines phases du yo-yo émotionnel dont je parlais ci-dessus durent parfois longtemps. Le plus souvent, elles sont proportionnelles à la longueur de votre texte. A contrario, les enchaîner sur une longueur plus courte, et donc, bien souvent, sur une durée réduite, est éprouvant aussi.

## **L'enthousiasme**

Vous commencez votre texte. Si vous avez suivi la méthode du flocon pour les préparations ou au moins gribouillé quelques scènes au préalable, afin de tâter la température, normalement, vous avez déjà fait connaissance avec vos personnages. Mais l'euphorie du début, flocon ou pas, reste ce qu'elle est : une période où tout est possible, les options s'accumulent, des idées d'approche(s) vous viennent et ça vous met en joie.

Rassurez-vous, ça ne va pas durer.

## **La désillusion**

Avec la désillusion s'amorce une lente chute vers la sous-estimation. Vous réévaluez la solidité de l'intrigue, l'utilité de certains persos, de certaines situations, vous vous demandez si vous êtes capable d'arriver au bout de ce manuscrit.

La réponse est oui !

## **Le sursaut d'optimisme**

On remet le pied à l'étrier, on n'abandonne surtout pas, et arrive le sursaut d'optimisme. S'il est bon pour le moral, un trop-plein risquerait de forcer un jugement peu raccord avec le texte. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un premier jet et qu'il sera rarement bon tel quel.

## **La chute libre**

Là, normalement, vous constatez qu'en effet, votre premier jet ressemble à une espèce de chaos organisé en scènes et en chapitres. Il faudrait revoir tel passage, réécrire telle présentation de perso... Tout comme pendant l'étape de la désillusion, résistez à l'envie de revenir en arrière. Relisez pour vous remettre dans le bain, surtout si vous n'avez pas touché à votre texte depuis longtemps, mais empêchez-vous de corriger. Ma petite technique perso : je prends des notes dans un carnet, ça me permet de regrouper certains points avant les corrections, mais ce n'est pas encore l'heure de corriger !

### **Je-vais-y-arriver**

Que votre texte soit bon ou mauvais à vos yeux, vous le terminerez. Autrement, vous aurez l'impression d'avoir tout raté et une immense déception ressortira de l'expérience. Si votre manuscrit est réellement mauvais, en revanche, le mieux serait encore d'enclencher une réécriture, au moins pour voir, mais vraiment en cas de bouse infâme.

Eh, Rome ne s'est pas construite en un jour.

### **Je-vais-y-arriver**

Cette fois, en mode euphorie-c'est-bientôt-terminé. Les 10 derniers pourcents sont là et n'attendent que vous. Même si vous avez une irrésistible envie de finir, ne bâclez pas ! (Dixit la fille qui bâcle TOUJOURS ses fins.)

# ARCHITECTE OU JARDINIER ?

Plutôt du genre à semer des petites graines en voyant ce qui poussera ou à tout planifier, anticipant un maximum de difficultés ou ça dépend des jours ?

Être architecte ou jardinier, là n'est pas vraiment la question, mais plutôt de savoir quels atouts vous apportez à l'une ou à l'autre méthode. Surtout, vous correspond-t-elle ? Correspond-t-elle à votre texte ?

Là où le jardinier laissera une idée de base prendre de l'ampleur, se complexifier, un architecte prévoira tout, de la situation initiale au dénouement : péripéties, scènes, description des lieux, tout y passe, parfois à la page près.

Aujourd'hui, plutôt que de nous pencher sur les points positifs et négatifs de chaque procédé, nous allons voir comment ils impactent notre manière d'écrire.

## L'architecte

L'architecte planifie tout. Il rédige un synopsis de travail, liste les scènes qu'il juge importantes, anticipe la description des lieux clefs et des personnages. La technique sera plus ou moins complète selon l'auteur, mais disons qu'à part la liste des scènes, la méthode du flocon entière y passe.

### ▪ Planifier à la page près ?

Ça s'est déjà vu (et ça se verra encore) : la planification à la page près. Est-on réellement capable de prévoir combien de mots/pages/sec prendra une scène ? Peut-on, en somme, prévoir l'imprévisible ? Nul n'est à l'abri d'un personnage qui n'en fait qu'à sa tête, qui emprunte un chemin de traverse, comme je le disais sur le blog, la semaine dernière. Peut-on donc vraiment planifier à la page près ? Est-ce que la version complète correspondra aux étapes du synopsis de travail ?

Perfectionnisme ou simple souhait de l'auteur, la planification dans le détail n'est-elle pas un peu en décalage avec l'esprit de l'écriture ? Oui et non, car les éléments d'un texte sont plus ou moins libres et susceptibles de lâcher le « noyau central » à n'importe quel moment. Néanmoins, chaque auteur a sa méthode et s'il éprouve le besoin d'avancer en terrain connu, libre à lui.

L'écriture n'est pas une science exacte et n'importe quel roman (votre prochain, allez savoir) peut nécessiter une planification minutieuse.

### ▪ Tout prévoir est-il un frein à la créativité ?

Sans prévoir à la page près, il est parfois très utile de « calibrer » son texte, ne serait-ce que pour retrouver une information ou pour gérer beaucoup de personnages.

Personnellement, je trouve que prévoir ce que fera tel perso à tel moment, c'est déjà l'imaginer. Pour moi, ça reste une forme de créativité, avec un gros filet, mais de la créativité quand même. Il ne faut pas oublier qu'elle n'est pas forcément synonyme d'improvisation.

## **Le jardinier**

Le jardinier sème des graines et voit ce qu'il peut en tirer. Il n'est pas fainéant, mais préfère juste que personnages et situations le surprennent.

- **Écrire en mode jardinier n'est-ce pas se compliquer la tâche ?**

Encore une fois, oui et non. Le jardinier anticipera moins que l'architecte et rebondira plutôt sur les imprévus. C'est une expérience très enrichissante, qui permet d'évaluer ses limites et de tester ses capacités à adapter une idée nouvelle selon le contexte. Ça paraît plus compliqué, mais imaginer l'intrigue avant ou pendant, c'est du pareil au même pour moi. (Je jongle régulièrement entre les deux méthodes.) Le jardinier improvise et l'architecte anticipe des réactions/situations.

- **Écrire en « jardinier » n'est-ce pas non plus ouvrir la porte à un trop-plein d'idées ?**

Le choix des idées et de leur harmonie entre elles revient quasi exclusivement à l'auteur. (« Quasi », car il y a toujours cette part d'émancipation potentielle des personnages.) Pour cette raison, il est primordial de faire un tri et parfois des tests. Il n'est pas rare de voir un texte court devenir plus long, des personnages qui prennent plus de place que prévu, des scènes qui triplent de volume entre le synopsis de travail et la phase d'écriture.

Écrire en « jardinier » n'est donc pas la porte à un trop-plein d'idées, car l'architecte n'est jamais à l'abri d'un retournement de situation, même pendant les corrections !

Écrire en « jardinier » revient un peu à laisser libre cours à la vie de ses personnages, comme la vraie vie, en fin de compte, même si l'auteur l'encadre plus ou moins.

L'une ou l'autre de ces méthodes nécessitera de toute façon un plan : avant ou pendant, mais à un moment, il faudra bien élaborer un semblant de fil rouge pour ne pas écrire un texte décousu de sens. (Admirez le jeu de mots entre « fil » et « décousu ».) Par ailleurs, les jardiniers peuvent cultiver leur architecture et les architectes élaborer leur jardin. En écriture, rien n'est jamais gravé dans la roche et vous entendrez régulièrement dire de certains auteurs qu'ils sont un peu les deux ou que ça dépend de l'humeur, de l'état d'esprit, du texte ou de l'envie de se laisser surprendre.

**[Je vous invite à écouter le podcast associé à ce chapitre, sur ma chaîne YouTube.](#)**

# LE SYNOPSIS

On y est : le synopsis. Cachez votre joie, on ne dirait pas que vous approchez du but.

Le synopsis est souvent considéré comme le nec plus ultra du détail qui gâcha tout, mais envoyer son manuscrit aux éditeurs, c'est accepter de ne pas jouer la carte de la surprise à la fin.

Il existe en fait deux types de synopsis. (Ou deux fois plus de raisons d'en bavarder.)

## Le synopsis de soumission

### ▪ Synthétiser en fournissant à l'éditeur toutes les clefs de l'intrigue

Vous avez terminé, relu, corrigé, re-relu votre manuscrit, il est beau, il est prêt et n'attend qu'à finir sur les bureaux d'éditeurs. Encore une petite chose avant de vous emballer. Quand je dis petite chose, vraiment, croyez-moi, c'est trois fois rien. Blague à part. Le synopsis de soumission (ou comment flinguer style, effet de surprise et intrigue) vous pourrira la vie. Si tous les éditeurs ne l'exigent pas, certains ne jurent que par lui.

Comme pour le synopsis de travail, vous pouvez utiliser la méthode du flocon comme base. (On y reviendra.) En règle générale, le QQQQCP fonctionne plutôt bien aussi. Si votre roman ouvre une tri-quadri-penta-(plus ?)logie, une mise en contexte peut s'avérer utile.

L'idée d'un syno de soumission est de synthétiser en fournissant à l'éditeur toutes les clefs de l'intrigue :

- n'omettez rien ;
- allez à l'essentiel (ciblez les actions déterminantes) ;
- concentrez-vous sur les personnages qui ont le plus à perdre (la méthode du flocon devrait vous y aider) ;
- exit style et effet de surprise (je le répète pour que ça rentre bien : en tant qu'ancienne membre de comités de lecture, il m'est arrivé de lire de véritables horreurs) : « Par une belle après-midi d'août 1991... », vous oubliez. « Août 1991... » Point.
- Pour l'instant, l'éditeur se moque de votre patte littéraire ; il veut savoir si l'histoire tient la route. Si tel est le cas, il se penchera sur votre manuscrit où vous vous êtes (normalement) paré(e) de votre plus belle écriture.

### ▪ Par où commencer ?

Par le commencement pardi ! Basez-vous sur votre texte et suivez ses étapes. S'il commence avec Truc, n'attaquez pas le synopsis en parlant de Bidule.

Déterminez :

- les protagonistes importants ;
- les actions clés nécessaires à la compréhension de l'intrigue.

Le synopsis de soumission, c'est un peu Massacre à la tronçonneuse. Taillez dans le gras. Il s'agit sans doute de l'étape la plus exaspérante/ingrate/chiante du processus, mais vous y verrez plus clair une fois le travail haché.

## **Le synopsis de travail**

### **▪ Quelle utilité ?**

Le synopsis de travail sera votre boussole dans un labyrinthe d'idées. Si vous fonctionnez dans le bon sens, vous avez pris des notes avant de vous lancer. Vous connaissez au moins les grandes lignes de votre intrigue, vous savez de quoi vous partez et où vous arriverez. (À peu près.) Le cas échéant, mûrissez votre projet.

Le syno de travail ne s'adresse pas qu'aux apprentis écrivains ni aux aspirants. Loin s'en faut. Le jour où vous élaborerez une intrigue complexe, vous serez sans doute ravi(e) d'avoir bossé sur une base solide avant d'écrire et de perdre un temps fou en recherches/incohérences/autres joyeusetés interminables.

Vous l'aurez compris, cette étrange bestiole peut vous faire économiser des heures sur un travail qui finira à la poubelle, qui vous écœurera de l'écriture et vous donnera envie de fracasser votre crâne contre un mur. Plutôt que de foncer tête baissée, anticipez et employez votre énergie à une bonne préparation.

### **▪ Par où commencer ?**

C'est là qu'intervient la méthode du flocon dans toute sa splendeur.

Pour simplifier :

- résumé ;
- contexte de base/péripéties principales/dénouement ;
- fiches personnages ;
- développement du résumé en une page minimum : normalement, vous tenez là de quoi travailler votre syno de soumission (d'une pierre, deux coups !)
- description : une page par personnage principal/une demi-page par personnages secondaires ;
- développement du synopsis : vous passez d'une page à quatre ;
- fiches personnages plus détaillées ;
- découpage du roman en scènes : Excel, yWriter ou tout autre logiciel d'écriture/tableau est votre ami.

# LE VOCABULAIRE DU PORTRAIT

## **L'air, l'apparence, la mine**

Un air sympathique, antipathique, accueillant, rébarbatif, hostile, froid, glacial, souriant, poli, courtois, modeste, fier, orgueilleux, hautain, arrogant, timide, décidé, résolu, sûr de lui...

## **L'allure, le maintien, la prestance**

Dégagé, svelte, sportif, élégant, imposant, majestueux, gauche, embarrassé...

Se tenir, se présenter, se pavaner, plastronner...

## **La démarche, la dégain**

Avancer à grands pas, à petits pas, à pas de loup, feutrés, marcher d'un pas vif, décidé, à pas lents...

Se déhancher, se dandiner, se dégingander...

Démarche ferme, assurée, chancelante, hésitante, lente, précipitée, rapide, alerte, lourde, pesante...

## **La taille**

Grande, haute, élevée, gigantesque, petite...

Grande et mince : svelte, élancée.

Grande et maigre : un escogriffe.

Grande et mal bâtie : un échalas.

Grande et forte : d'une haute stature, colossal, corpulent.

Petit et gros : courtaud.

Petit et large : trapu.

Petit et large de dos : râblé.

Très petit : lilliputien, nain, nabot.

## **La corpulence**

Corpulent, embonpoint.

Bien en chair.

Gros avec excès, replet, empâté, lourd, épais, obèse, bedonnant, rond de formes, rebondi, rondelet, dodu.

Mince, svelte, élancé...

Maigre, sec, ascétique, décharné, squelettique...

### **La force, la vigueur, la robustesse**

Résistant à l'effort, la maladie, solide, robuste.

Capable d'agir vigoureusement, fort, vigoureux, puissant.

Bâti en force, musclé, athlétique, colossal, herculéen.

Faible d'apparence, frêle, chétif, grêle, fluet.

Peu résistant à la maladie, malingre, d'une santé délicate, maladif, souffreteux.

Affaibli par l'âge ou les privations, épuisé.

# LES PERSONNAGES

## COMPRENDRE SES PERSONNAGES

Avant de créer ses personnages, le mieux est encore de les comprendre afin de conserver une cohérence dans tous leurs actes. Et quoi de mieux qu'une analyse de l'être humain, de ses caractéristiques, de sa relation à l'autre pour creuser le sujet ?

L'Homme est bon, indécis, compréhensif, fou, passionné... Bref, il est complexe et, à son image, vos persos doivent incarner cette complexité. C'est ce qui les fera avancer, reculer, espérer ou abandonner. Êtres de papier ou non, ils représentent les piliers de votre texte ou les porteurs d'un message.

Malgré l'existence de romans destinés à se passer des personnages, n'oubliez pas que si vous choisissez d'en intégrer, il faudra procéder convenablement, de manière à ce que le lecteur s'attache et aime détester le plus parfait des salopards.

### **La caractéristique majeure de l'Homme : sa diversité**

Pour connaître ses personnages, il faut les comprendre au-delà de leur seule constitution physique. Un personnage possède une conscience, un passé, il a des habitudes, présente des différences ethniques, sociales, culturelles si l'on compare aux autres. Il a une personnalité et des réactions qui ne correspondent qu'à lui et c'est ce qui le distingue de ses semblables au sein de l'humanité. Mais qu'est-ce que l'humanité ?

Elle représente l'ensemble des individus qui appartiennent à l'espèce humaine, ainsi que les caractéristiques qui la définissent.

Le statut de l'humain est souvent abordé par le biais de la philosophie et de la religion. N'oublions cependant pas l'approche zoologique, éthologique (étude du comportement des diverses espèces animales, dans leur milieu naturel ou non), anthropologique, génétique et paléanthropologique.

Ces perspectives se révèlent passionnantes parce qu'elles présentent des éléments sur de nombreux plans. Associés, ils permettent de compléter des études déjà existantes, de proposer de nouvelles hypothèses, bref, d'avancer, d'évoluer, de s'adapter.

Le concept d'humanité pose également deux questions importantes :

- quelles particularités physiologiques et comportementales humaines ne retrouve-t-on pas ailleurs, dans le règne animal ?
- à quel point ces particularités sont-elles partagées par tous les membres de l'espèce humaine ?

Nous pouvons dès lors nous intéresser à l'ethnie d'un groupe d'individus, à ses valeurs, à sa tradition culturelle et à ce qui véhicule ces dernières. De ces points soulevés découle la diversité qui rend chaque personne si unique, chaque contexte si important, mais aussi l'organisation sociale.

## **Cultures, culture humaine et organisation sociale**

Langage, culture, technologie, sciences, spiritualité, morale, etc. façonnent l'être humain et son organisation sociale. Tandis que des procédés scientifiques tentent d'apporter des éclaircissements quant aux spécificités humaines via la biologie, les sciences sociales, elles, étudient l'évolution culturelle de l'Homme. C'est d'ailleurs celui-ci qui construit son propre monde culturel, plus régulé et qui développe notre comportement, notre environnement, notre prise de conscience.

Côté cultures, ce n'est un secret pour personne, l'écriture, le dessin, la sculpture et autres vecteurs culturels se sont toujours faits les témoins de mœurs, de traditions et de croyances. En somme, l'expression artistique occupe une très grande place depuis la nuit des temps, car l'Homme est un être doué de sociabilité. Les cultures sont une façon de participer à la société, d'interroger sa conscience, de faire valoir ses droits et de commémorer ses souvenirs. Prisme de l'humanité, les cultures en décortiquent les travers et en tirent des leçons. Selon ce que nous sommes, selon nos lois, nos rites et notre passé, ces leçons se distingueront d'un groupe à l'autre. C'est là qu'intervient la relation à autrui : quand on se questionne sur l'individualité au centre de la communauté, quand la culture, ce mélange d'influences, s'en fait le porte-parole.

## **La relation à l'autre**

La compréhension d'un personnage passe par ses interactions avec ses semblables. Ainsi, on distingue deux niveaux dans l'analyse d'un personnage : individuel et communautaire. Cependant, résumer la relation à l'autre de cette manière serait un peu succinct puisqu'il faut prendre en compte d'autres facteurs tels le rapport au corps et les affects.

La relation à autrui se résume en un mot : communication. Verbale, non-verbale, écrite... les supports sont nombreux et conduisent fréquemment à des quiproquos, erreurs, difficultés. Cette relation passe par des émotions que l'on garde pour soi ou, au contraire, que l'on expose. (De manière disproportionnée, violente, provocatrice...) Ces contacts peuvent déboucher sur des comportements problématiques, par exemple.

La communication est donc avant tout affaire d'échange – qui consiste à décoder les signaux émis par les autres – et de partage.

### **▪ Au niveau individuel**

Les relations d'un individu ont pour but la recherche du plaisir et de la gratification. Encore une fois, le plaisir de certains peut s'apparenter à du sadisme chez d'autres, de même que le désir de gratification, de reconnaissance peut mener à des actes irréfléchis, voire extrêmes.

Est-ce qu'on entend cet individu ? Est-ce qu'on l'écoute, le comprend ?

S'il ne vivait pas en corrélation avec les siens, s'il ne se confrontait pas à tout un système élaboré autour de lui, il acquerrait des notions bien différentes de celles qu'on lui connaît. Par ailleurs, la société aussi serait étrangère à celle dont nous avons l'habitude si elle ne tenait pas compte de l'individu en tant qu'être capable d'évolution, de réflexion et d'analyse.

- **Au niveau communautaire**

La réaction des autres est nécessaire à sa construction. Elle permet d'assimiler ce qui est convenable ou non, mais la seule interaction avec la communauté ne suffit pas. Pour un discernement total, il faut en appeler à la capacité à réfléchir, à juger, à choisir. En ce sens, un personnage n'est ni à 100% bon ni à 100% mauvais, juste nourri par ses décisions, inquiété du regard qu'on lui porte, mais surtout guidé par ses émotions. Aristote n'avait donc pas tout à fait tort en nous qualifiant d' « animal social », car là où un animal agira par instinct, selon ses sentiments ou par intérêt, l'Homme fera exactement pareil.

## **L'identification du personnage**

Là aussi, on distingue deux manières d'identifier un personnage : par rapport à ce qu'il est et par rapport aux autres.

- **Ce qu'il est**

La couleur de peau, l'orientation sexuelle, un handicap sont autant de caractéristiques humaines sans pour autant toucher l'ensemble de l'espèce. Il est donc important de décrire ces « autres nous », car notre vision occidentale de la diversité humaine, entre autres, nous fait défaut. Et c'est bien dommage de ne pas donner voix au chapitre à ces personnages différents de notre schéma-type ; ils ont beaucoup à nous apprendre, tant sur le plan artistique que sur le plan humain.

- **Ce qu'il représente**

C'est en partie la communauté qui forge l'être humain. Cette communauté a un avis sur tout, parfois sur rien, se raccroche à des idéaux différents, ne porte pas les mêmes jugements selon l'éducation, les coutumes, les idéologies, les implications morales, éthiques, juridiques... Le Bien et le Mal ne sont alors plus des notions nettes et définies puisqu'elles dépendent d'un tout en plus d'un noyau personnel. Ici, le contexte devient essentiel à la compréhension d'un acte, d'un choix ; l'intégration de votre personnage en dépend.

Chaque perso appartiendra à un ensemble, plus ou moins complexe selon ce que vous décidez, mais de manière individuelle. Chacun apportera des éléments, réponses, valeurs distincts selon ce qu'il est et ce qu'il représente aux yeux d'autrui. Pour cette raison, le réflexe des fiches-personnages fournira des pistes intéressantes à développer dans votre panel.

## **La diversité humaine sous l'œil occidental**

Il y a une différence entre la culture (humaine) et les cultures, entre l'inné et l'acquis.

Les différences biologiques jouent un rôle démesuré par rapport aux différences culturelles dans notre perception occidentale de la diversité humaine. Alors qu'un regard plus global s'avérerait nécessaire à la compréhension de la culture, on se rend vite compte qu'elle échappe en majeure partie à notre conscience. Le problème ne résulterait donc pas d'un manque de connaissances.

On qualifie souvent la culture occidentale d'individualiste et de matérialiste. Nos institutions économiques, politiques et juridiques représentent des attributs communs à l'individualisme, alors que le matérialisme - qui caractérise divers modes de vie - est partout : aliments, vêtements, habitations... Par ce biais, nous avons tendance à penser que les autres vivent différemment de nous, car ils n'entretiennent pas la même vision du monde que la nôtre, alors qu'ils se nourrissent, s'habillent (ou se peignent le corps), construisent des maisons et bâtissent des communautés.

Parce que nous vivons dans un vaste groupe essentiellement composé de blancs, nous assimilons à tort cette caractéristique à tous les personnages de livres que nous découvrons et dont la couleur de peau éventuelle ne serait pas mentionnée. Idem pour l'orientation sexuelle. Parce que nous représentons une majorité, nous jugeons naturellement que tout le monde est ainsi fait. Malheureusement, la « supériorité » des blancs ne fait aucun doute dans l'esprit de certains et ce sont les revers, entre autres, du colonialisme que subissent les dites minorités. Pour cette raison, pour clouer le bec aux idées reçues et à ce qui nous paraît normal, mettons les cultures au service de la culture humaine. Mettons à profit l'évolution que l'on prête au genre humain et explorons l'éventail des possibles à travers des personnages plus variés les uns que les autres.

[Je vous invite à écouter le podcast associé à ce chapitre, sur ma chaîne YouTube.](#)

## **LES QUALITÉS, DÉFAUTS, ÉMOTIONS, ETC.** **DE VOS PERSONNAGES**

Vous trouverez, à la page suivante, tout ce que peut être (ou ne pas être) un personnage. À noter que certains mots sont des synonymes d'autres.

Faites-vous plaisir !

Abrupt(e)	Fier/ère	Nerveux/se
Acariâtre	Fou/folle	Noble
Adroit(e)	Fourbe	Obéissant(e)
Affectueux/se	Gêné(e)	Obstiné(e)
Aimable	Généreux/se	Optimiste
Alarmé(e)	Gourmand(e)	Orgueilleux/se
Amer/ère	Grimaçant(e)	Patraque
Amusé(e)	Grinçant(e)	Pensif/ve
Apeuré(e)	Grognon/ne	Persévérant(e)
Assuré(e)	Habile	Pervers(e)
Attentif/ve	Habitué(e)	Pessimiste
Avare	Haineux/se	Preux
Bavard(e)	Harassé(e)	Rabougri(e)
Bon/ne	Honteux/se	Ragaillardi(e)
Caricatural(e)	Hypocondriaque	Rébarbatif/ve
Chanceux/se	Impatient(e)	Redoutable
Colérique	Impertinent(e)	Réglo
Compréhensif/ve	Imposant(e)	Réprobateur/trice
Confiant(e)	Imprudent(e)	Résigné(e)
Contrit(e)	Impuissant(e)	Rieur/se
Courageux/se	Incertain(e)	Rusé(e)
Cruel/le	Inconvenant(e)	Savant(e)
Culotté(e)	Indigné(e)	Silencieux/se
Curieux/se	Inquisiteur/trice	Souriant(e)
Désespéré(e)	Insatisfait(e)	Stoïque
Désirable	Instinctif/ve	Stupide
Détendu(e)	Intelligent(e)	Surpris(e)
Déterminé(e)	Joyeux/se	Suspicieux/se
Difficile	Lâche	Teigneux/se
Docile	Las/se	Téméraire
Dominant(e)	Lunatique	Tendu(e)
Doux/ce	Malade	Têtu(e)
Drôle	Maladroit(e)	Travailleur/se
Dubitatif/ve	Manichéen/ne	Triste
Éclairé(e)	Mauvais(e)	Trompeur/se
Égoïste	Méchant(e)	Valeureux/se
Embarrassé(e)	Méfiant(e)	Vantard(e)
Familier/ère	Menaçant(e)	Veinard(e)
Fanfaron/ne	Méprisable	Violent(e)
Fataliste	Monstrueux/se	

## **LES FICHES-PERSONNAGES**

Les fiches-personnages seront votre premier vrai rendez-vous avec vos persos : physique, caractère, habitudes, histoire... La conception des personnages est un passage obligé, tant pour les construire, eux, que pour tisser votre intrigue autour.

À ce niveau, la méthode du flocon est plutôt concise, rapide et efficace, mais je préfère toujours bien creuser les personnages, quitte à ce que certaines informations ne me servent à rien.

### **Qu'est-ce qu'un bon personnage ?**

Je n'ai pas la prétention de dire que je sais ce qu'est un bon personnage, mais je peux au moins affirmer qu'il est/sera unique. Si vous pompez la moitié de ses caractéristiques à un autre déjà existant parce que vous trouvez que ça colle bien, soit ça se sentira à un moment donné, soit ledit perso vous échappera totalement, car pas vraiment créé par vous. (En plus, il serait malhonnête de piquer ailleurs ce que vous êtes capable de concevoir.)

Un bon personnage sera gentil, méchant, rusé, effronté, espiègle, vantard, facétieux, complexe, drôle, antipathique, rustre, cultivé...

À celles et ceux qui, pour distinguer le « gentil » du « méchant », sachez que parfois, il n'y a ni l'un ni l'autre. Pas vraiment. Ce qui nous amène au point suivant.

### **Le Bien et le Mal**

Un classique, n'est-ce pas ? Tant que l'on pourrait mettre un C majuscule. Le Bien et le Mal, l'opposition parfaite, celle qui tranche d'avance pour l'auteur et pour le lecteur. Eh bien, il arrive qu'il n'y ait pas de camp des gentils ni de camp des méchants, certains personnages étant persuadés d'œuvrer pour le bien de tous, alors qu'ils se plantent royalement. Ils n'ont pas un mauvais fond, mais constituent des antagonistes de choix. Complexes, indécis, réticents ; leurs réactions sont plus inattendues que celles d'un gentil ou d'un méchant à part entière. Dans la vie, rien n'est tout noir ou tout blanc. Dans votre texte, c'est exactement pareil. Pensez multiplicité des enjeux, des objectifs et rendez ainsi la lutte plus savoureuse encore. Ajoutez des questionnements, des changements de dernière minute, mais toujours réfléchis. Attention à ne pas en profiter pour faire n'importe quoi ; votre perso suivra malgré tout une logique que le lecteur devra saisir. Son identité entre ainsi en ligne de compte. Elle est lui, il est elle et celle-ci le forge d'une certaine manière.

### **L'identité**

Nom, prénom, âge, sexe, mais aussi que représente le personnage pour lui/les autres ? Un génie, un boulet, un emmerdeur, un monstre (d'égoïsme ou pas), un amant, un pervers, un mauvais perdant... La liste est très, très longue et vous pouvez piocher dedans à loisir. Comme dit au paragraphe précédent, les persos tout blancs ont le droit de posséder une part d'ombre et vice-versa. Un méchant qui ferait preuve d'humanité, qui respecterait les règles de la bienséance ? Mais oui !

La prise de position des personnages impliquera leur identité : enfant abandonné, enfant porteur d'un gène particulier, fils/fille de roi, demi-dieu, être réincarné... Il existe tout un cheminement qui amènera votre héros/anti-héros/antagoniste du point A au point Z et n'hésitez pas à le faire passer par toutes les lettres de l'alphabet si besoin est. Mais si je prône le personnage multiple, complexe, torturé, évitez néanmoins d'en faire des tonnes ou de multiplier les personnalités (il n'existe pas de meilleur moyen pour perdre le lecteur et l'empêcher de s'attacher).

### **La crise identitaire**

Personnellement, j'appelle le point souligné au-dessus la crise identitaire. Le perso peut la vivre tout seul comme un grand. (Il hésite, par exemple, ou la force des choses le pousse à commettre des actes dont il ne se serait jamais cru capable.) Autre possibilité : c'est l'auteur qui encaisse et là, ça devient plus compliqué.

On ne sait pas toujours où on veut aller, où on veut mener nos personnages et on ignore si certains s'émanciperont. Bien que tout prévoir soit la méthode la plus à même d'éviter ceci, nous ne sommes pas à l'abri d'un changement. Parce que si nos êtres fictifs évoluent, nous aussi, et il s'écoule parfois du temps entre l'écriture d'un début, celui d'une fin ou d'une correction.

La crise identitaire n'est pas forcément une mauvaise chose. Au contraire, elle permet d'apprendre à s'écouter, à réfléchir sur ce qui nous convainc dans une idée et l'on sait tous qu'il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Sans dire qu'il est primordial que vos personnages se libèrent de votre plume, en quelque sorte, il me paraît intéressant de les affranchir à un moment ou à un autre. La spontanéité, ça a parfois du bon et tous les actes, toutes les décisions ne sont pas programmables à l'avance. Tant que vous ne tripatouillez pas aux origines ou aux bases de vos persos toutes les cinq pages, vous devriez réussir à gérer.

### **Les origines**

Parlons-en, justement ! Pas au sens strict du terme (enfin, si, mais ce serait foutrement plus intéressant de ne pas se limiter à ça).

Ceci est un vaste sujet : racines de loup-garou, vie antérieure, cas de possession, entité/parasite intelligent(e)... Ne liez pas forcément vos personnages à la terre ; les sans attaches, c'est bien aussi. L'importance que vous leur donnez, le rôle que vous leur attribuez, la manière dont leurs portraits se dessinent dans votre tête sont autant d'aspects de leurs origines. Leur mémoire est un outil indispensable qui vous permettra de raccorder certains wagons, de légitimer certains choix. Les origines sont ce qui construira vos persos, qui les rendra plus forts, les affaiblira ou les troublera. Elles nourriront leur but et lui donneront un sens.

### **Le but**

Il doit correspondre au perso, ne pas jaillir de nulle part, ne pas être trop compliqué à atteindre ni trop simple. Posez des enjeux, intéressants, c'est mieux. Confrontez votre panoplie de personnages à ses peurs, à ses espoirs (quand la réalité leur revient en pleine figure), à sa nature, à ses secrets... Gardez son évolution à l'esprit, car elle découlera de son/ses objectif(s) et des moyens employés – tant par vous, l'auteur, que par le perso en question – pour y parvenir.

Une certaine cohérence entre vous et vos marionnettes de papier doit subsister, quand bien même certaines d'entre elles s'émanciperaient. Ne sortez pas des péripéties de votre chapeau.

### **Les actes**

Passés ou à venir, ils résultent d'une prise de décision qui correspondra au caractère/à la nature des personnages. (Un(e) lâche qui fuirait devant le danger, fidèle à lui/elle-même ou qui se surpasserait ?) Ils incluront des conséquences... (Un pessimiste qui prendrait tout par-dessus la jambe parce que le destin a une dent contre lui ?)

Les actes constituent le plus gros d'un texte. Négliger leur façon de s'imbriquer, de se compléter nuirait à sa cohésion. Néanmoins, l'homogénéité n'implique pas une constante d'un bout à l'autre du récit. Des moments forts sont requis.

Pour conclure, pensez variété avec des personnages de couleur (en évitant les clichés de qualification, merci), excentriques... N'hésitons pas à casser quelques codes !

# DE L'IMPORTANCE DE BIEN SE DOCUMENTER

Souvent, en début d'année, l'écrivain est tout joyeux à l'idée de se lancer dans son nouveau projet de l'année et vous, là, de l'autre côté, qui lisez cet article, vous êtes sans doute dans le même état. Mais vous n'avez pas l'impression d'avoir oublié quelque chose ?

J'ai déjà abordé pas mal de points à prendre en compte avant de se lancer dans l'écriture de sa nouvelle ou de son roman : le synopsis, la méthode du flocon, le QQQQCP, entre autres. Aujourd'hui, j'aimerais parler d'une étape que j'adore pendant les préparations, j'ai nommé la documentation.

On ne peut pas ne pas en parler, car sans elle, votre texte risque d'avoir un goût de gâteau pas assez cuit. (Oui, j'aime bien cette métaphore gourmande et j'assume.) Et croyez-moi, la documentation implique absolument tout.

Lieux, époques, vocabulaire, météo, mœurs, costumes et je suis sûre d'en oublier. Chaque décision de votre personnage, et donc de vous-même, peut engendrer de nouvelles recherches. À ce propos, n'allez pas croire que certains genres sont plus aisés que d'autres, car vous tomberez toujours sur un détail qui vous enquiquinera jusqu'au bout :

- mon personnage s'exprime-t-il de manière convenable par rapport à sa classe sociale ?
- ce monument existait-il au moment où se déroule mon texte ?
- cette idée est-elle acceptable pour l'époque ?
- ceci est-il possible dans un contexte de science-fiction ?
- ...

Contrairement à ce que certain(e)s pensent, se documenter n'est pas une étape fastidieuse. Au contraire, elle représente un enrichissement, une volonté de dépeindre un contexte le plus fiable et développé possible. Attention cependant à ne pas décrire de manière encyclopédique. En général, trop de descriptions tuent la description et je ne saurais que trop vous conseiller d'étendre ces passages au fil des pages. Mais nous en reparlerons à la fin de cet article.

Internet, bibliothèques/médiathèques, documentaires/reportages, expériences personnelles... sont vos amis, pour peu que vous sachiez quoi chercher et de quelle manière. Oui, parce que prendre cent pages de notes qui ne vous serviront à rien ou à peine à dresser le contexte, j'appelle ça une perte de temps. (Bien qu'elle soit moindre étant donné qu'on parle d'enrichissement, cf. plus haut.)

**Quand et comment ?**

La documentation, c'est ce petit (gros ?) truc en plus qui vous évitera de passer pour un con quand les autres liront votre texte. Genre, si vous pouviez éviter de mélanger les dynasties égyptiennes et de semer des anachronismes partout, ça arrangerait bien du monde. Un récit n'est pas la foire au grand n'importe quoi, à moins d'assumer, de légitimer ce côté et d'en faire votre marque de fabrique. (Croyez-moi, ça peut être drôle, à condition de conserver de la cohérence.) Bref, la documentation est idéale pour éviter une espèce de gloubiboulga spatio-temporel à la va comme je te pousse et je verrai plus tard pour les absurdités. Alors, effectivement, vous pourriez zapper lesdites absurdités et vous en charger durant la phase de corrections, mais ça risque de vite vous gonfler, cette traque aux âneries. Et puis, on m'a toujours appris qu'un travail bien préparé est un travail à moitié fait. (Merci maman !)

Commençons par l'aspect le plus délicat de la question, à savoir le quand. Autrement dit, à quel moment effectuer les recherches, se poser les bonnes questions, bref, effectuer un véritable travail en amont, fouillé et avec la tête la première dans les bouquins ? J'aurais tendance à répondre dès que vous en ressentez le besoin, mais ce serait trop facile. Établir une liste des personnages, des lieux-clefs et de l'époque est un bon début. Si vous savez qui fait quoi et à quel endroit, vous pourrez attaquer la phase de recherches et effectuer les ajustements nécessaires. (Eh oui, on ne peut pas viser juste à tous les coups !) Ceux-ci risquent encore de se faire pendant le premier jet, car nul n'est parfait et il arrive que de rares incohérences viennent semer la discorde dans ce que l'on aura mis tant d'heures, de jours, de mois à préparer.

Pour la méthode, comme d'habitude, je vous conseillerai d'essayer, de barrer, de revenir sur vos notes, de les assembler, de voir ce que ça donne. Il n'y a pas de secret : le temps sera votre meilleur ami. Je vous en parle plus en détail dans la partie suivante.

### **De l'art de se documenter**

Observer, lire, comprendre. C'est bref et je suis certaine que ça vous parle.

Observer : qu'il s'agisse de la vie réelle ou non, que vous écriviez un roman qui se déroule sur la dixième planète de la galaxie Blorp ou de nos jours, vos personnages restent (la plupart du temps) des humains et réagissent donc en humains. Leur psychologie s'apparente à la vôtre, à la mienne, à celle de chacun, en fait, et ce, peu important les enjeux. Observer passe aussi par des reportages, des photographies, des croquis, des peintures/illustrations, qui sont autant de témoignages d'époques, qu'elles soient antérieures, futures ou contemporaine. Parfois, une toile vous en apprendra plus sur un quartier ou des photos sur une tenue vestimentaire qu'un livre entier.

Lire : pour autant, lire reste un gros point fort dans notre trio de la documentation. Internet regorge de sites poussés sur un nombre incalculable de sujets. Une véritable mine d'or, pour peu que vous vous donniez la peine de fouiller et de vérifier les sources. (Wikipédia est bien gentil et il dépanne, mais parfois, il chie dans la colle, si vous me permettez l'expression.) Bref, multipliez les lectures et gardez à l'esprit qu'elles n'ont pas à être en rapport direct avec vos recherches. Si votre fiction se déroule fin XIXème en Irlande et que vous avez justement sous le coude une saga historique qui tombe pile poil dans cette période et ce pays, ne vous privez pas !

Comprendre : là, oui, c'est la base et il n'existe pas trente-six façons de l'expliquer. Si vous ne comprenez pas les enjeux de la énième guerre anglo-espagnole et que tout ou partie de votre texte repose dessus, mieux vaut ne pas forcer et passer à autre chose. Si vous craignez de ne pas saisir certaines informations, n'hésitez pas à vous pencher sur les ressources mises à la disposition des plus jeunes ; c'est souvent plus simple et expliqué autrement, ça peut aider.

Quelques liens, en plus du sempiternel Wikipédia, pour vos recherches :

- le Wiktionnaire (tel mot existait-il en 1890 ? Excellente question !) ;
- Gallica ;
- j'aime beaucoup les sites Raconte-moi l'Histoire et Chroniques de la Costumerie (plus ciblé, celui-ci) ;
- globalement, ne négligez ni YouTube ni Pinterest.

### **Des personnages et lieux réalistes**

Je soulignais donc l'importance des peintures et illustrations, car, en effet, il vous sera difficile de trouver des photographies relatives au règne de Toutankhamon. (Hormis les célèbres clichés de son non moins célèbre tombeau.) Ceci n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Les auteurs de textes inscrits dans une période, un cadre futuristes se heurteront au même problème, si ce n'est que le travail d'imagination devra se projeter dans un avenir plus ou moins lointain. Pour cela, les œuvres d'illustrateurs/trices au talent fou et ayant, à peu de choses près, déjà imaginé un décor similaire au vôtre pourrait vous ôter une sacrée épine du pied. De même que certaines reconstitutions. (Habitats, machineries...)

Pour les personnages, tout dépend si les vôtres côtoient des protagonistes/antagonistes historiques, s'ils en sont eux-mêmes... Là, bien sûr, des recherches plus que poussées vous attendent. (Sauf si, comme je l'expliquais dans la première partie, vous décidez de jouer la carte du grand n'importe quoi.) Des lieux et des événements précis vous attendent, ainsi que, quelquefois, des citations célèbres.

### **Ne pas trop en faire**

La grosse question, avec la documentation, est : à quel moment s'arrêter ? Encore une fois, quand vous le sentez. Vous êtes le seul maître à bord et il sera toujours possible de couper pendant la réécriture ou les corrections. Vous vous retrouverez forcément avec des passages inutiles, un peu (beaucoup) encyclopédiques et même quand vous aurez l'impression de ne pas pouvoir faire autrement, il faudra bien vous débrouiller. Je me rappelle avoir eu ce problème avec mon roman *Faiseur de rêve*, quand Nathan tente d'expliquer à Lou à quoi il reconnaît que les ombres les menaçant débarquent de 39-45. Il se rend bêtement compte qu'il parle comme une encyclo et ça se prêtait parfaitement au personnage. Ceci pour dire qu'il existe des astuces pour contourner le problème et que je ne doute pas de vos capacités sur ce point. Se rendre compte de ce qui va et ce qui ne va pas est toujours plus aisé sur une œuvre terminée, donc une fois de plus, ne vous mettez pas la pression au cours du premier jet. Il n'a pas vocation à être parfait.