

Comment écrire une bonne histoire

Notes pour l'enseignant

Ce n'est pas donné à tout le monde d'être un raconteur. Une bonne narration doit être signifiante, en offrant du contenu, et évocatrice, en faisant naître des images dans la tête de l'auditeur ou du lecteur. Il y a autant de façons de relater un événement qu'il y a de gens. Parfois, un texte a pour seul objectif de rapporter le strict minimum (une petite annonce dans le journal, par exemple). Mais quand on veut raconter une bonne histoire, il faut y mettre de la saveur et de la personnalité. Heureusement, l'art de raconter se cultive de bonne heure.

Joey Cornu vous propose ce jeu pour guider le jeune élève dans sa construction d'un récit équilibré porteur d'intérêt.

Vous pouvez compléter, si vous le voulez, cette activité en jouant ultérieurement à « Créer des personnages vraisemblables », un jeu d'écriture offert sur le site Web de Joey Cornu.

Modalités de l'exercice :

- Seul ou en équipe de deux, choisir un fait imaginaire ou un fait divers tiré d'un journal et en faire une narration vivante de 250 mots environ, en ayant réfléchi d'abord à ces cinq questions :
Quoi? Qui? Quand? Où? Pourquoi? Ce sont les questions que l'on doit se poser au début pour développer le réflexe de construire une narration qui se tient. Pour aider l'élève dans sa démarche initiale, un diagramme lui est fourni.
- Le développement du texte se fait en trois étapes : introduction du sujet, développement du récit, chute finale surprenante si possible. Le tout, couronné d'un titre évocateur.
- L'intérêt de l'exercice (mieux vaut finalement parler de jeu, car c'en est un) est d'apprendre à exploiter un fait possiblement anodin pour en faire « toute une histoire »! Ce texte d'une page ne devrait pas être trop souffrant à produire et peut donner un élan à l'écrivain en herbe.
- Il existe un vocabulaire habituel de la construction d'une histoire : situation initiale, élément déclencheur, péripéties et résolutions... mais avouons qu'à la base, avant d'aborder les subtilités du fil de narration, il y a ces questions fondamentales : quoi, qui, quand, où, pourquoi... Le reste viendra plus naturellement si tous les morceaux du puzzle se trouvent sur la table.
- La notation peut porter principalement sur le respect des exigences autour des cinq questions, la qualité narrative pouvant éventuellement apporter un boni.

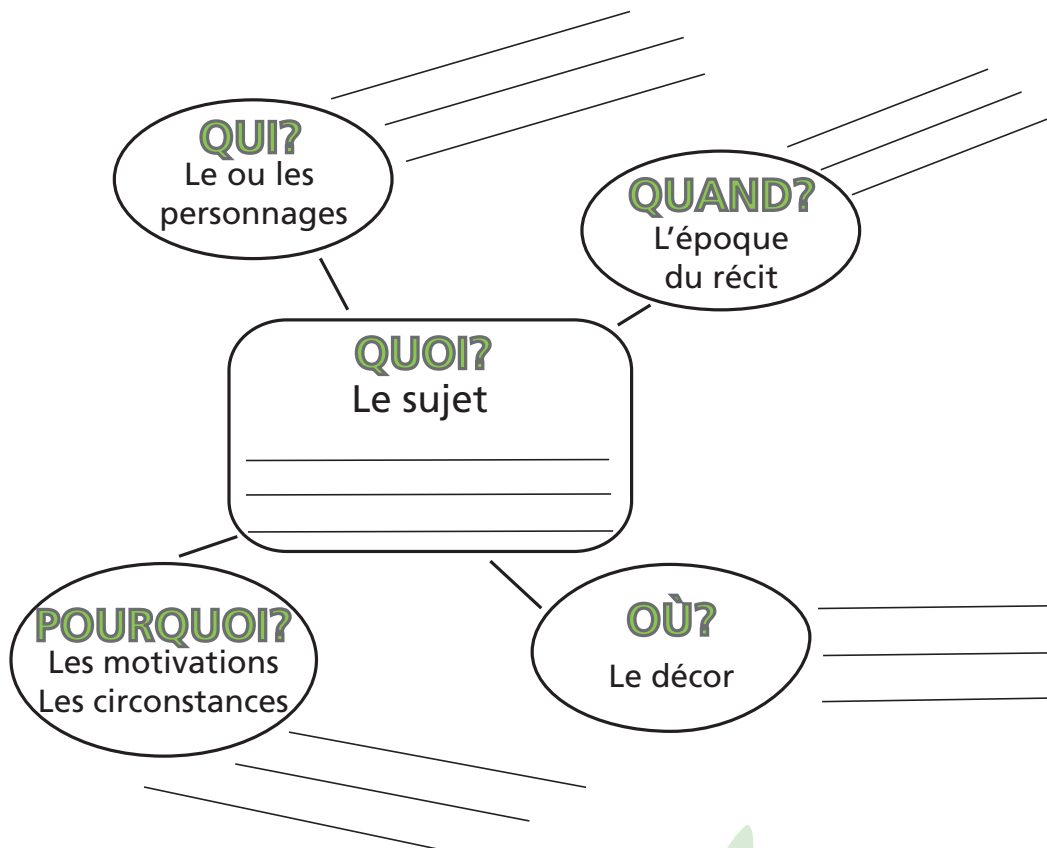
Jeu d'écriture : Comment écrire une bonne histoire

« Tout a déjà été dit, et nous arrivons trop tard », a écrit le philosophe La Bruyère. Peut-être... mais personne ne l'a dit à TA façon.

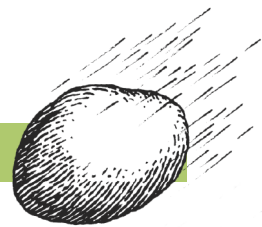
Connais-tu l'émission télévisée **W5**? Sans doute que non parce qu'il s'agit d'un magazine d'actualités sur la chaîne canadienne CTV, principalement destiné aux adultes. Ce programme détient un record de longévité dans sa catégorie. Pourquoi? Parce qu'il pose, pour chaque sujet, les cinq questions qui pourront satisfaire la curiosité de leurs téléspectateurs... et qui font d'ailleurs la recette d'une bonne histoire : What? Who? When? Where? Why? Ce qui se traduit par :

- QUOI?
- QUI?
- QUAND?
- OÙ?
- POURQUOI?

Tu pourras écrire dans ce diagramme quelques notes pour t'orienter avant d'entamer l'écriture d'une histoire. Ce résumé visuel te servira de plan de travail.



QUOI?



Écrire une bonne histoire, c'est un peu comme ouvrir une fenêtre pour ton lecteur et lui permettre de s'évader vers l'inattendu. Disons qu'un auteur décide de raconter que ce soir, il cuisine une sauce à spaghetti (ce n'est pas très original pour l'instant), et tout à coup, il explique que le feu a pris dans la casserole (voilà que l'histoire se complique) et que les pompiers débarquent chez lui. Parmi les pompiers se trouve son frère qu'il n'a pas vu depuis dix ans, car celui-ci revient d'un voyage autour du monde (là, l'histoire possède tous les ingrédients d'un récit captivant).

«Quoi?», c'est la première et la plus importante des questions! Que souhaites-tu raconter et que se passera-t-il? Dans l'exemple précédent, l'auteur a voulu raconter les retrouvailles de deux frères. Mais les possibilités d'histoires sont infinies: les aventures d'une magicienne; la recherche d'un trésor perdu; la progression d'un groupe de musique jusqu'à la célébrité; une journée bizarre à l'école; un accident de la route... Ton sujet, tu peux l'inventer, ou alors feuilleter un journal ou une revue à la recherche d'une idée.

N'oublie pas que ton sujet est le fil conducteur de ton récit. Ne le perds pas de vue tout au long de ta rédaction. Pour t'aider avant de commencer à écrire, trouve un titre extraordinaire à ton histoire, et garde-le sous les yeux.

QUI?

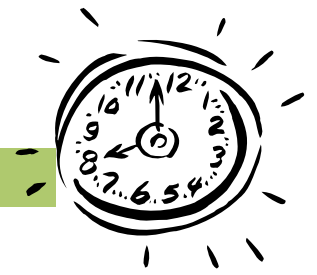


Toutes les bonnes histoires mettent en vedette un personnage principal et, souvent, quelques personnages secondaires. En général, les personnages se divisent en trois catégories: personnage principal, personnages aidants (ceux qui prêtent main-forte au héros dans ses aventures) et personnages opposants (ceux qui lui mettent des bâtons dans les roues, tu l'auras compris). Pour un court texte, tu peux te concentrer sur un personnage principal: ton héros ou ton héroïne.

Qui est-il, qui est-elle? D'où vient-il, d'où vient-elle? À quoi ressemble ce personnage? Quels sont ses rêves et ses motivations dans la vie, ses préférences, ses peurs? Tu peux donner à ton personnage les caractéristiques de ton choix, en te souvenant que ces détails lui fabriquent une personnalité. Il peut voler comme un oiseau ou se promener en fauteuil roulant, chaque héros a l'intérêt et le pouvoir que tu lui donnes.

* Remarque pour un texte de plusieurs pages: C'est une bonne stratégie de préparer, sur une feuille à part, une fiche de tes personnages pour mieux les imaginer dans la vie de tous les jours, afin que leur manière d'agir soit logique avec leur personnalité.

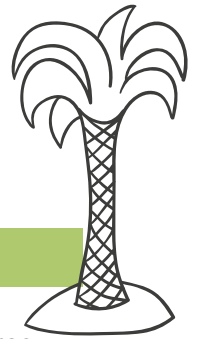
QUAND?



Ton récit se déroulera-t-il dans le passé, le présent ou le futur? Ta réponse à cette question a une grande importance si la réponse n'est pas évidente dans ton « Quoi? ».

L'époque du récit détermine souvent le genre choisi par l'auteur. Le roman historique nous emporte généralement dans le passé, tandis que la science-fiction aime bien le futur. Une histoire réaliste aspire le lecteur dans le présent. À force de lire des livres, un lecteur finit par préférer un genre en particulier. Et toi, quelles histoires aimes-tu?

Tes premiers pas en écriture seront sans doute influencés par tes lectures. Mais tu peux explorer un autre genre. C'est ton privilège d'auteur de choisir les pièces de ta construction. En effet, une histoire est comme une maison à construire : tout doit bien se tenir pour que ton lecteur soit prêt à te suivre à l'intérieur.



OÙ?

Répondre à cette question revient à choisir le genre de descriptions que tu intégreras dans ton histoire. Si tu as voyagé, ou si tu voyages grâce aux livres, tu sais à quel point les paysages, les couleurs et le climat aident un auteur à créer un décor... Il est toujours plus facile de décrire des lieux familiers, mais oh! bonheur, l'imagination permet aussi de fabriquer du dépaysement.

Ton récit se déroulera-t-il dans une cour d'école? Un pays exotique? En orbite autour d'une planète inconnue?



POURQUOI?

Pourquoi Jérémie s'est-il enfui de chez lui? Pourquoi Alexandra a-t-elle de la peine? Pourquoi le héros agit-il comme il le fait? Veut-il sauver quelqu'un, ou à l'inverse, détruire le monde? On entre ici dans l'univers des motivations et des circonstances (qui font une situation). Et quel est l'objectif des personnages aidants et opposants? C'est le genre de détails qu'un lecteur aime connaître à un moment donné de l'histoire, et qui lui font ressentir des émotions comme la sympathie ou l'antipathie pour tes personnages.

En te posant la question « Pourquoi? », tu dois réfléchir à la psychologie des personnages et à la logique des péripéties.

Quelques mots sur les péripéties

Ah! ces péripéties dont tant d'écrivains parlent! En faut-il dès le début? Et combien dans un texte? Et au fait, c'est quoi, une péripétie?

Une péripétie est un changement de situation, un événement imprévu qui force un ou des personnages à réagir. Dans un roman, on en trouvera plusieurs, bien réparties et bien expliquées, avec leur dénouement (ou solution). Dans une nouvelle qui fait rarement plus de vingt pages, il pourrait y avoir une ou deux péripéties.

C'est dire que dans un bref récit comme celui que tu auras à produire, tu dois te concentrer sur seule une péripétie. Sache que cette situation inattendue peut te servir de situation initiale pour démarrer ton histoire. Un démarrage rapide et surprenant capte plus vite l'attention du lecteur. Quand un éditeur (celui qui décide de publier un livre) consulte un manuscrit pour la première fois, il apprécie toujours de se sentir vite happé dans l'action.

Conseils à un jeune écrivain

Chacun de nous aura à écrire dans sa vie: le journaliste veut captiver son lecteur; l'avocat veut présenter un plaidoyer convaincant, le scientifique veut partager ses découvertes, l'entrepreneur en construction veut soumettre une proposition invitante à ses clients... Et avec l'importance des réseaux sociaux, on devient tous un peu écrivains.

Un texte, c'est comme de la pâte à modeler; on peut le travailler encore et encore pour qu'il produise l'effet voulu. Si tu n'es pas du genre à écrire chez toi quand tu as un moment de loisir, alors l'école est le meilleur lieu pour perfectionner tes techniques d'écriture.

1) Go! Laisse-toi aller à écrire du fond de ton imagination. Cherche un sujet original, car ton «Quoi?» t'aidera à démarrer et à répondre aux autres questions.

2) Un paragraphe pour ta situation initiale, un paragraphe de développement, un paragraphe pour une chute surprenante, et voilà que 250 mots, c'est vite passé!

Alors... QUOI?