

# ÉCRIRE DES PERSONNAGES QUE LES LECTEURS NE VOUDRONT PLUS QUITTER

Cette fiche est proposée par Publier son Livre, le site d'information pour écrire, publier et promouvoir son livre : [publiersonlivre.fr](http://publiersonlivre.fr)

Dans la fiction, un personnage est un être inventé par l'auteur dont on suit, en partie ou dans sa totalité, l'histoire. On peut les ranger dans trois grandes catégories.

## LES PROTAGONISTES

Le(s) héros de l'aventure, celui (ou ceux) dont le lecteur va suivre les aventures. L'un des éléments les plus importants d'une bonne histoire.

## LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Des personnages adjacents au(x) protagoniste(e).

On distingue 3 sous-catégories :

- Les personnages secondaires figurants
- Les personnages secondaires mineurs
- Les personnages secondaires importants

## LES ANTAGONISTES

Le(s) personnages qui vont s'opposer au(x) protagonistes. Selon l'histoire, ils peuvent être une branche des personnages secondaires ou être considérés comme des personnages principaux à part entière.

⚠ L'élément antagoniste de l'histoire peut ne pas être un être vivant.

Ex : un astéroïde qui fonce sur Terre et que les héros doivent détruire.

## PRINCIPE PRÉALABLE

Un roman, c'est tout simplement un personnage qui lutte contre un danger, une menace. Il existe trois niveaux de menace qu'un personnage peut rencontrer: **Physique**, **Professionnelle**, **Psychologique**.

Ces menaces vont souligner toute l'importance de l'enjeu qui va solliciter le personnage et le mettre dans des situations où ses réactions seront intéressantes, amèneront des remises en question, des évolutions, des émotions fortes ... Aussi, la plupart du temps, un personnage intéressant va de concert avec une promesse et une histoire intéressantes. Attardez-vous sur cela de façon égale.

**Physique** : l'intégrité physique du personnage est menacée  
Ex : une personne armée poursuit le personnage

**Psychologique** : l'intégrité psychologique du personnage est menacée  
Ex : un licenciement fragilise la situation du personnage et le plonge dans une situation de stress

**Professionnelle** : le personnage doit réaliser une tâche complexe  
Ex : le personnage doit escorter une personnalité influente dont on veut la mort à l'autre bout du pays

## ÉCRIRE UN PROTAGONISTE (ET UN PERSONNAGE EN GÉNÉRAL)

### Questions courantes

**Le personnage doit-il absolument changer au cours du roman ?**

Pas nécessairement. Il existe trois possibles arcs pour un personnages.

**Arc positif** : le héros, qui avait de gros défauts/problèmes sort grandi de l'expérience vécue pendant l'histoire et parvient à les dépasser.

**Arc plat** : ou arc de mise à l'épreuve ; le héros reste égal à lui-même même si l'aventure vécue lui a permis de renforcer ses qualités et de gagner en assurance.

**Arc négatif** : le héros, qui avait de gros défauts/problèmes, ne fait pas les bons choix et rien ne change, voire, pire, le héros s'engonce plus encore dans ses défauts/ses problèmes.

**Selon votre personnage et vos intentions, chaque arc peut être viable et intéressant à implémenter, il s'agit juste de s'assurer de garder en haleine le lecteur : le personnage va-t-il surmonter les obstacles qui se dressent face à lui ? Va-t-il atteindre les buts qu'il s'est fixé ? De plus, il faut obligatoirement que le personnage soit mis en difficulté et se dépasse au cours de l'histoire, sous peine que celle-ci devienne plate sinon.**

### Comment décrire le personnage ?

Évidemment, le style et la sensibilité de chacun orienteront la description du personnage mais deux conseils sont bons à appliquer :

**Ne décrivez pas le personnage d'un bloc.** Mentionnez un ou deux éléments nouveaux de temps à autre pour que le portrait du personnage se clarifie au fil du temps.

**Essayez de singulariser votre personnage en relevant des détails uniques ou intimes**, des détails qui pourraient l'identifier dans une foule. Ça ne veut pas dire que vous ne pouvez pas parler de traits plus triviaux ou passe-partout ni que vous devez faire votre personnage le plus excentrique possible ; cependant, vous ne devez pas vous attarder majoritairement sur des choses qui ne distinguent pas votre personnage d'autres personnages de votre histoire ou de personnages types.

**Et que faire des clichés ?**  
Les clichés divisent : certains lecteurs les aiment, d'autres les détestent, d'autres encore s'en fichent. Mais ce n'est pas parce que les clichés sont clivants et qu'ils ont mauvaise presse qu'on ne peut pas les utiliser ; s'ils sont devenus des clichés, c'est tout de même dû au fait qu'ils ont un certain potentiel narratif. Il s'agit simplement de ne pas céder à la solution de facilité, qui serait de les appliquer dans l'histoire sans plus de réflexion pour éviter de se faire des nœuds au cerveau ; il faut absolument vous les approprier et construire quelque chose de neuf avec ou à partir d'eux.

Don't

LA TÊTE

Do

Ne faites pas un personnage lisse : il peut être tentant de bourrer de qualités et de bonnes intentions notre personnage, surtout si c'est le principal, parce que un peu notre "bébé". Mais si ça peut-être plaisant à écrire, ça l'est beaucoup moins à lire ; un personnage a besoin d'aspérités, sans quoi il manque de profondeur.

Créez un personnage multiple, aux facettes nombreuses : il ne faut pas que l'on puisse connaître tout ce qu'est le personnage en quelques lignes et que son cheminement soit convenu ; celui-ci doit pouvoir surprendre le lecteur et faire des choix inattendus. Attention cependant, il ne faut pas que le personnage prenne des décisions sorties de nulle part, antithétique de sa personne. Il vous faut creuser son caractère, ses valeurs, son évolution ... pour que le lecteur puisse y croire.

Travaillez le passé du personnage : ne surtout pas le révéler en un seul bloc ! Si vous le faites, de surcroît si vous le faites au début de l'œuvre, le lecteur n'aura pas eu le temps de s'attacher au personnage et la perte de tout mystère l'entourant va retirer un attrait à la lecture alors que s'il le découvre progressivement, il sera plus proche du personnage lorsqu'il l'aura « complètement » cerné. Alors révélez des éléments petit à petit pour que le lecteur comprenne et connecte avec le personnage, mais seulement lorsque cela est opportun afin de ne pas non plus amener l'information comme un cheveu sur la soupe.

On peut décrire Tania comme généreuse, joviale, drôle, à l'écoute, humble, toujours de bons conseils, indulgente ...

On peut décrire Tania comme généreuse, joviale, drôle, à l'écoute mais aussi comme secrète, têtue, désordonnée ...

Défini comme incapable de faire du mal à une mouche, le personnage le demeure tout du long malgré l'environnement dur de la rébellion.

Initialement incapable de faire du mal à une mouche, le personnage s'endurcit auprès de la rébellion, au point de tuer quelqu'un.

"Djibril est né à Phnom Penh, le jour où ses parents devaient se rendre en Islande. Champion national de judo à 10, 11, 14 et 17 ans, il a toujours aimé le sport ..."

"(...) Djibril immobilisa le cambrioleur sans souci ; peut-être que ses années judo ont laissées quelques restes après tout ! (...)"

Le personnage n'a pas de faille ; certes, il a été dupé par un ami mais il n'en garde aucune cicatrice, n'en a tiré aucune leçon. C'est comme si rien ne s'était passé.

Le personnage a été dupé par une personne qu'il considérait son ami dans le passé ; il a du mal à accorder sa confiance et met en place des techniques d'évitement pour ne pas s'attacher

"Maud Chabard était une ancienne pianiste trentenaire qui faisait plus vieille que son âge. Peut-être était-ce dû à son œil de verre, qui durcissait son regard fatigué, ou à ses mains craquelées. Seul salut : ses cheveux châtain dont le brillant apportait une certaine fraîcheur à son teint (...)"

"(...) Maud Chabard laissa glisser ses doigts calleux sur le piano. – Je ne sais pas, Régis ... murmura-t-elle en se frottant la paupière. Son œil de verre ne lui permit pas de voir la réaction (...)"

Vous vous imaginez votre personnage en champion de jet-ski mais l'intrigue n'a pas besoin de ce détail ? Après tout, ce n'est pas grave, c'est fun et ça le rendra plus profond !

Vous vous imaginez votre personnage en champion de jet-ski mais l'intrigue n'a pas besoin de ce détail ? Tant pis, c'est une révélation que vous garderez pour une FAQ !

LE CŒUR

Le fantôme: le personnage doit être suivi par un fantôme, une blessure affective, morale, psychologique ou physique qui l'habite toujours. Le lecteur sera intrigué de voir pourquoi ce fantôme existe, comment le personnage compose avec, comment il va le dépasser ou apprendre à mieux s'en accoutumer ... C'est un élément qui ouvre de nombreuses possibilités de développement intéressant et lecteur va s'intéresser et s'attacher au personnage.

Ne faites pas une description « photo » : soit une description figée où vous déballez le plus d'éléments possibles sur votre personnage. Glissez-les au détour d'une action, d'un événement, intégrez-les dans le flot de la narration plutôt que de les caler dans une bulle à part.

Il faut que le lecteur se sente « proche » du personnage : il faut qu'il le comprenne avant tout, et compatisse, se reconnaisse en lui ou encore qu'il le déteste, soit intrigué, en ai peur ... Il s'agit pour le personnage de faire naître chez le lecteur des émotions fortes pour devenir mémorable.

Le lecteur n'a pas à tout connaître du passé du personnage : si ça ne sert à rien dans l'intrigue, à quoi bon le révéler ?

Réfléchissez aux perceptions : comment le personnage se perçoit ? Comment les autres le perçoivent ? Comment voudriez-vous que le lecteur le perçoive ? Penser à ça facilite la construction du personnage.

LES JAMBES

Votre personnage doit avoir un moteur : il faut qu'il ait quelque chose pour lequel il est prêt à se battre coûte que coûte, une préoccupation visible. À ne pas confondre avec le but, les deux ne sont pas nécessairement corrélés ; les moteurs peuvent se transformer en obstacle ou en raison ayant précipité le but.

Le conflit : une histoire où le personnage avance sans jamais hésiter, sans jamais se questionner ne va pas passionner. Il faut que, à un moment ou à un autre, le personnage soit déchiré entre deux décisions, que ses choix et la logique derrière soit mis à mal. Pour ce faire, il doit notamment être confronté à ses défauts, à ses désirs contradictoires ...

## L'ANTAGONISTE

Un antagoniste, ça s'écrit différemment d'un protagoniste ?

Beaucoup des conseils énoncés ci-dessus sont également valables dans la construction de votre antagoniste. Néanmoins, certains points spécifiques méritent d'être soulevés ou rappelés.

Sauf si vous avez une bonne raison de le faire, **ne faites pas de votre méchant une caricature de méchant**. Au mieux, il donnera l'impression d'être un méchant interchangeable du fait de son manque d'originalité et de son aspect prévisible, au pire il en deviendra risible.

**N'essentialisez pas votre personnage comme un méchant**, tant au moment de la conception que du développement. Lorsque vous le créez, ne dites pas « **Je crée un méchant** » mais plutôt « **Je crée un personnage qui va constituer un obstacle ou une menace pour mon protagoniste** » et demandez-vous pourquoi et comment il va le faire. Vous éviterez ainsi de faire un personnage plat et caricatural, ce qui est essentiel car l'antagoniste doit avoir un certain degré de complexité.

**Faites en sorte que le statut de méchant du personnage découle d'une question de point de vue** : le méchant ne doit pas **faire le mal pour faire le mal** mais il doit, à ses yeux (et possiblement aux yeux d'autres), **agir pour quelque chose qui lui semble bonne et juste**. Traitez-le comme le héros, posez-vous les mêmes questions.

**La connexion entre le héros et le méchant est primordiale** : il doit y avoir un truc entre les deux : de la reconnaissance de la part de l'un pour l'autre en ce qui concerne ses aptitudes, de la haine viscérale, de l'amour malsain, de l'amusement ... Vous pouvez même mêler plusieurs ressentis selon le personnage et le point dans l'intrigue. **Le tout, ce n'est qu'aucun des deux ne soit indifférent à l'autre**.

**Les apparitions de l'antagoniste doivent toutes être marquantes** : il a énormément d'importance mais ne peut pas apparaître très souvent vu que les tribulations du protagoniste occuperont probablement la majeure partie de l'œuvre. **Par conséquent, il faut que le lecteur puisse se rappeler de toutes ses interventions dans l'histoire**. Pour cela, ne laissez rien au hasard : dialogues, actions, philosophies, réactions, pensées ...

Tout cela va vous permettre d'imaginer un héros convaincant et donc servir à amplifier l'affrontement entre le héros et le méchant, et à rendre encore plus grandiose sa victoire (ou encore plus terrible sa défaite). Leurs confrontations seront haletantes pour le lecteur.

## LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Qu'est-ce qui distingue les personnages secondaires des autres ?

Comme pour le méchant, on peut appliquer les conseils énoncés auparavant mais il faut tout de même savoir à qui et comment.

Distinguez

- **Le mineur** donne de la vraisemblance et une ambiance à l'histoire
- **Le figurant** donne une substance à l'histoire
- **L'important** influe sur l'histoire et le protagoniste

	Figurant	Mineur	Important
Essentiel ?	Oui	Oui	Oui
Nécessite un arc de développement ?	Non	Non (ou très simple)	Oui (creusé et réfléchi)
Caractérisation ?	Minime	Simple mais efficace (quelques traits mémorables)	Poussée
Le lecteur doit s'en rappeler facilement ?	Non	Oui	Oui
Importance dans l'histoire ?	Nulle	Minime	Grande