

Québec français



À chacun son récit

Andrée Archambault

Number 66, May 1987

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/45342ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Archambault, A. (1987). À chacun son récit. *Québec français*, (66), 92–95.

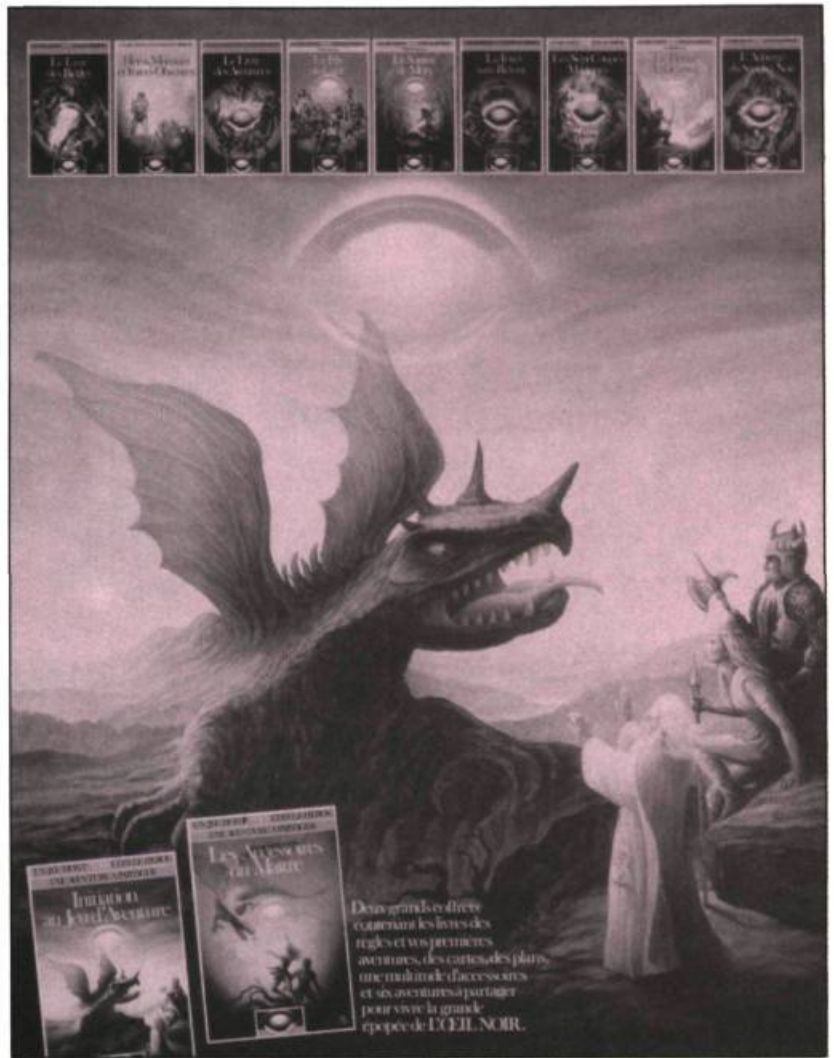
À chacun son récit

« Tout texte comporte une indication implicite: c'est qu'il faut le lire de son début à sa fin, du haut de la page vers le bas. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas des textes qui nous obligent à modifier cet ordre » Todorov¹.

Dans le n° 59 de Québec français (octobre 1985), Sophie et Sébastien Brodeur-Girard, âgés respectivement de neuf et dix ans, nous présentaient avec enthousiasme la collection *Un livre dont vous êtes le héros*; ils suggéraient même des pistes d'exploitation en classe. En effet, ces livres recèlent un grand potentiel, même si, ou peut-être, parce qu'ils contraignent le lecteur à changer ses habitudes de lecture, tout particulièrement celles dont parle Todorov. Dans ces nouvelles collections, dites interactives, parce qu'il y a une action réciproque entre le livre et le lecteur, le récit ne préexiste pas au lecteur, c'est-à-dire qu'il n'y a **pas un seul récit** construit par l'auteur, **mais plusieurs récits potentiels** qui prendront forme selon les réactions du lecteur.

Nous survolerons rapidement quelques composantes de ces livres, puis nous énumérerons certaines de leurs spécificités plus spécialement intéressantes dans un contexte d'apprentissage. De plus, pour élargir l'éventail de la sélection dans ce genre qu'on pourrait peut-être qualifier de paralittéraire, nous signalerons quelques livres publiés isolément avant même cette période d'engouement toute récente, et certaines nouveautés qui étendent le champ d'application de ces techniques initialement explorées dans les « wargames ».

À la différence des véritables jeux de rôle où le joueur incarne un personnage qui, sous les ordres du « Maître », décide et agit par lui-même, selon les événements et les réactions des autres personnages, le livre permet au lecteur d'en-



andrée archambault

treprendre seul son aventure sous les ordres exclusifs du narrateur, le « Maître du jeu ». Ces choix sont cependant plus restreints puisqu'il ne peut pas échafauder d'autres plans que ceux déjà prévus par l'auteur. Il y a néanmoins un intérêt au plan pédagogique puisque l'enfant, entraîné par l'action, s'initie implicitement à la structure du récit, telle que la présentait Brémont, en 1966, dans *Communications*² en schématisant les alternatives auxquelles fait face tout écrivain qui élabore son récit. À cette même période, d'autres auteurs, dont certains membres du groupe de l'OU-LIPO, exploraient eux aussi, mais de façon plus pragmatique, l'infinité des possibilités narratives; mentionnons, entre autres, « Un conte à votre façon », « Une nouvelle policière en arbre » et « L'arbre à théâtre »³. Dans chacune de ces esquisses, le lecteur ou le spectateur était directement invité à participer à l'élaboration de la trame narrative, comme aujourd'hui dans ces nouvelles séries proposées aux jeunes lecteurs. Il

serait très intéressant d'étudier les différents aspects de la narration en regard de ces livres interactifs, où le récit est, le plus souvent, contemporain de l'action, mais là n'est pas notre propos.

Lecteur-auteur

Bien évidemment, tous les livres exigent que le lecteur intervienne sur le texte pour en reconstruire le sens, en accentuant certains éléments, en négligeant d'autres, lui permettant ainsi d'avoir une lecture personnelle et singulière de l'oeuvre écrite par quelqu'un d'autre. Mais jusqu'à ces dernières années, à ma connaissance du moins, aucun texte narratif n'obligeait le lecteur à un comportement aussi actif, allant même jusqu'à l'empêcher de faire une lecture linéaire, le contraignant à construire lui-même le récit, fragmenté en de nombreux épisodes, épars tout au long des pages. L'auteur ne décide plus seul du chemin que va suivre le lecteur-

héros. Il établit le but à atteindre et les obstacles à franchir et, par la bouche du maître du jeu qui accompagne le héros dans son aventure, il lui propose des alternatives. C'est cependant le lecteur qui choisit, même si, à certaines occasions, ce choix peut être remis en cause par le narrateur: « Vous auriez dû... ». Le caractère aléatoire de l'enchaînement des séquences l'oblige à prendre conscience du phénomène de lecture plurielle, d'une part, et du travail de l'écrivain, d'autre part.

née dans le livre, ces livres font appel aux différentes capacités du lecteur (observation, analyse,...), de sorte que les résultats dépendent en grande partie des compétences du participant. Deux séries, *Le challenge des étoiles* et *Enquêtes policières*, déterminent le niveau de compétence du lecteur, en lui attribuant un certain nombre de points qui peuvent éventuellement augmenter si le lecteur reprend le livre et tire profit de sa première expérience pour obtenir plus facilement une victoire. Même chez

teur, allant jusqu'à spécifier sa taille, son poids et ses vêtements. Déterminant à l'avance son type de caractère, ses forces et ses faiblesses, dans certaines circonstances, l'auteur impose même au lecteur-héros, des attitudes conformes au type de personnage choisi; ainsi, dans *Histoires à jouer*, le héros établit dès le départ s'il est un don Juan, un duelliste ou un joueur, cette décision influencera nécessairement son comportement ultérieur.

Finalement, la dernière classe, celle des *jeux de vertige* dans lesquels il s'agit « d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse »⁷, ne peut être complètement ignorée puisque, si on se réfère au contexte général de plusieurs de ces séries d'aventures, le héros est maintenu dans un état de menace permanente, de peur continue, car il doit sans cesse affronter le danger et tenter d'échapper à ses ennemis, rappelant par là même le plaisir rattaché au vertige. « L'essentiel ici réside dans la poursuite de ce désarroi spécifique, de cette panique momentanée que définit le terme de vertige et des indubitables caractères de jeu qui s'y trouvent associés; liberté d'accepter ou de refuser l'épreuve... »⁸.

Des tâches de lecture variées

Comme plusieurs peuvent en témoigner, ces livres intéressent les jeunes au plus haut point. Bien sûr, c'est le monde de l'aventure qui les séduit. Mais il faut reconnaître que ces écrivains d'un genre particulier ont aussi mis leurs textes à la portée du lecteur moins habile. Pour ne pas le laisser s'échapper, ces auteurs ne s'en remettent pas au pouvoir de séduction des mots et au piège de l'illusion: ils s'assurent de garder leur lecteur prisonnier du récit en s'adressant directement à lui et, surtout, en lui confiant une **tâche de lecture précise**, clairement identifiée et qui se réalise en un très court laps de temps. Ces nombreuses tâches relançant sans cesse l'intérêt du lecteur qui est convié à une participation effective dans le déroulement de l'action. Là où le lecteur est identifié au héros, il doit faire de nombreux choix, tout au long de son aventure. Mais, quelle que soit sa mission, il est soutenu par le narrateur qui le suit du début jusqu'à la fin de son aventure.

Dans certaines collections, plus particulièrement les albums *Vivez l'aventure*, chez les plus jeunes et *Une aventure dont vous êtes le héros*, chez les plus vieux, le lecteur doit faire preuve de grandes habiletés d'observation pour découvrir le code secret et accomplir sa mission. La dernière série mentionnée exige tout spécialement du lecteur de nombreux efforts de concentration, de patience et de déduction. Malgré les

POINTS DE VIE DE LOUP*ARDENT		
FORCE	RAPIDITÉ	ENDURANCE
COURAGE	CHANCE	MAGNÉTISME
	SÉDUCTION	HABILETÉ
TOTAL DE DÉPART DE POINTS DE VIE :		
TOTAL ACTUEL :		
NOMBRE DE COMBATS VICTORIEUX :		

Par ailleurs, dans les séries policières, le lecteur n'est pas le héros, mais il doit, malgré tout, trouver la solution à l'énigme et identifier le coupable. Ce comportement, classique pour les mordus de romans policiers, est ici imposé à tous. Le narrateur exige que le lecteur suive pas à pas le héros-détective dans ses analyses, anticipant ses déductions et choisissant la bonne voie dans la reconstruction des événements relatés, sans quoi le lecteur échoue dans la réalisation de la tâche qu'on lui assigne.

Des livres-jeux

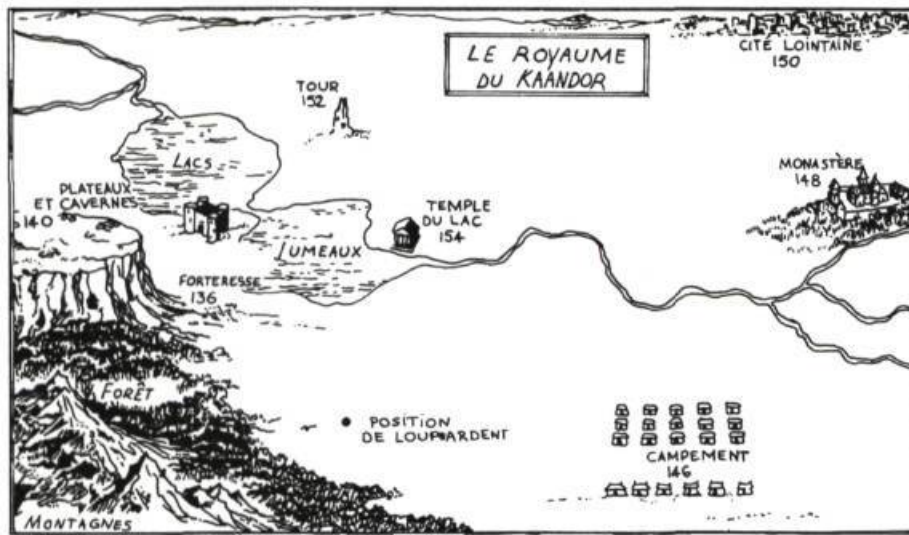
Mais ces livres sont aussi des jeux. D'ailleurs, les auteurs de ces ouvrages pour la plupart des adeptes des jeux de rôle et des jeux de simulation, collaborent régulièrement à des revues spécialisées sur les jeux et en inventent même de nouveaux. Ces livres recèlent certainement quelques-unes des caractéristiques du jeu, dans la mesure où nous pouvons établir un rapprochement signifiant entre la classification proposée par Roger Caillois pour les jeux et les différentes particularités de ces livres interactifs; ce qui expliquerait, peut-être, une partie du succès de ces livres.

Prenons, par exemple, les livres policiers où le lecteur doit trouver le coupable et comparer sa réponse à celle don-

les petits, dans *Zig Zag*, par exemple, on fait appel à certaines habiletés pour découvrir le code secret dissimulé dans des anagrammes ou dans des mots cachés. Ces livres rappellent les *jeux de compétition* qui font appel à des degrés divers aux compétences du joueur et supposent « une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre »⁴.

Dans les *jeux de chance*, « le destin est le seul artisan de la victoire et celle-ci, quand il y a rivalité, signifie exclusivement que le vainqueur a été plus favorisé que le vaincu »⁵. Il est clair que tous les livres qui requièrent des dés, soumettent nécessairement, lors de leur utilisation, le lecteur aux aléas du hasard. Dans cette catégorie, on retrouve plusieurs des séries proposées aux plus de dix ans, dont les plus connues sont sûrement *Donjons et dragons* et *Un livre dont vous êtes le héros*. Évidemment, au plan pédagogique, cet élément semble moins pertinent.

Le troisième groupe, relié aux *jeux de simulacre* qui exigent de « devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence »⁶, rassemble tous ces livres qui reposent essentiellement sur le principe du lecteur-héros. Cependant, certains livres sont plus précis que d'autres quant à la description physique du personnage joué par le lec-



illustrations abondantes qui, de prime abord, nous laissent croire que la tâche est très simple, celle-ci peut être insurmontable pour les plus jeunes, alors qu'elle constitue un défi apprécié des amateurs d'énigmes à résoudre. Comme nous le soulignons précédemment, plusieurs collections n'interpellent pas le lecteur comme héros direct de l'action mais le sollicitent afin qu'il suive les démarches entreprises par le ou les héros. Par exemple, *Les enquêtes de Sherlock, fin museau, Détective club et Énigmes à résoudre* regroupent des livres composés de très courtes histoires à suspense dont les solutions se trouvent consignées quelque part dans le livre, sous une forme ou une autre. Ces séries faisant appel aux différents ressorts du roman policier, commandent diverses habiletés mentales pour résoudre les énigmes. D'autres séries à caractère historique, comme *Le livre qui fera de vous un voyageur dans le temps, Histoires à jouer et Livres-jeux historiques*, facilitent l'assimilation de certaines données scientifiques et peuvent susciter le goût d'en connaître davantage sur l'époque et les personnages. Cherchant à stimuler l'intérêt des enfants pour certaines de ces périodes, on peut situer les lieux sur une carte géographique et rechercher des événements contemporains de l'action décrite. Mais il nous manque encore des livres qui situeraient leur action dans notre environnement immédiat. Évidemment un enseignant peut proposer aux enfants d'autres tâches de lecture spécifiques à ce genre de récit ou plus générales: comparaison entre la séquence des événements établie par deux lecteurs différents, représentation de certains lieux, identification des éléments-clés de son aventure, etc. Dans l'ensemble, grâce au soutien du narrateur, ces livres favorisent le développement et le maintien du goût de lire.

Le livre comme source d'écriture

Mais il ne faudrait pas oublier de tirer profit de la **construction schématique du récit**, qui favorise un travail sur l'axe lecture/écriture, très prolifique au plan didactique. Lors de la lecture de ces livres interactifs, il est indispensable d'amener les enfants à consigner leurs choix respectifs sous forme de schéma.

Ce travail permet de visualiser le nombre d'alternatives qui se sont présentées et d'identifier parfois la décision effective qui a entraîné le lecteur sur une fausse piste. Ayant reconstitué le squelette du récit élaboré par le lecteur, l'enfant peut retenir un épisode de sa quête plus particulièrement marquant et le développer en inventant, par exemple, les paroles que se sont échangées le héros (le lecteur) et l'ennemi, lors de cette confrontation. On peut aussi transformer le mode de narration d'une étape et raconter l'épisode à la troisième personne, faisant du héros, un personnage romanesque, dans l'esprit le plus traditionnel. Cette modification exigera des substitutions de pronoms et tous les accords qui s'ensuivent, de même que la suppression des interventions directes du narrateur. À l'inverse de cette démarche, partant d'un court récit linéaire déjà connu des élèves, on peut le transformer en livre-jeu, substituant, cette fois, le « tu » au « il », ajoutant des consignes et modifiant le temps de narration pour utiliser le présent, qui permet de mieux intégrer le lecteur dans l'action. L'étude du schéma facilite aussi l'identification de quelques-unes des fonctions privilégiées et, de ce fait, constitue une excellente initiation à l'élaboration d'un récit personnel.

Ces livres, par leurs nombreuses ellipses, favorisent également l'émergence de nombreuses tâches d'écriture:

description du héros au début et à la fin de son aventure, élaboration du portrait physique et moral de différents ennemis rencontrés, descriptions des étapes d'un combat, rédaction du journal de bord de son aventure comme un capitaine de navire, etc. Chaque lecteur vivant des exploits différents, ces productions seront diversifiées et, par là même, susciteront des comparaisons fructueuses desquelles pourrait surgir le goût de produire un récit original avec quelques-uns de ces personnages fantastiques. Et pour pallier à certains problèmes moraux soulevés par de nombreux adultes quant à la violence et au rôle presque inexistant des femmes dans ces séries, pourquoi ne pas suggérer des transformations qui modifieraient les valeurs véhiculées et provoqueraient une réflexion positive.

Des livres interactifs en marge des grandes séries

Avant l'avènement de ces nouvelles collections, certains livres avaient déjà fait appel à des procédés similaires, quoique moins élaborés, pour capter l'attention de leurs jeunes lecteurs. Je pense, entre autres, à Rodari qui, dans *Histoires à la courte paille*⁹ (1974, édition originale), propose au lecteur de choisir sa conclusion et même d'en inventer une si celles suggérées par l'auteur ne le satisfont pas. Voici le mode d'emploi présenté par l'auteur au début de son livre:

Chacun d'elles a trois épilogues: le lecteur peut donc choisir celui qui lui convient le mieux. Il peut, également, les écarter tous les trois et en inventer un pour son propre compte. Il peut, enfin, sans se laisser influencer, regarder à la fin du livre, pour connaître les épilogues préférés de l'auteur.

Soulignons aussi l'existence d'un livre pour les jeunes écrit par un des membres de l'Oulipo, *Cinq châteaux de cartes*¹⁰ de Jacques Bens. Rappelant la démarche de Calvino dans *Le château des destins croisés*, Bens utilise comme matières premières une quarantaine de cartes postales avec lesquelles ses cinq protagonistes vont inventer des histoires. D'entrée de jeu, l'auteur sollicite le lecteur en lui posant un problème à résoudre quant à l'âge et à la grandeur de ses personnages. Pour les plus petits, on trouve un album du père Castor, publié en 1978, *Histoires comme tu voudras*¹¹ qui amène d'abord l'enfant à choisir l'histoire qu'il veut lire ou celle qu'on lui racontera. Ces trois histoires, celle de la princesse aux yeux d'or ou celle de la méchante sorcière aux dents de loup et au nez crochu ou celle de Françoise qui s'ennuyait parce qu'elle ne lisait jamais d'histoires, s'entrecroisent tout au long des pages, sollicitant sans cesse l'enfant pour déterminer le cours du récit: « Si tu

veux qu'elle ait vraiment très peur, va voir page 38. Si tu veux qu'elle n'ait pas peur, va voir page 32 ». Dans cette lignée des contes de fée, s'inscrit la série *Un million de contes* qui propose aux enfants d'inventer leur histoire en choisissant le décor, les personnages et les actions à l'aide de nombreuses images accompagnées de quelques mots ou d'une phrase.

Cette approche semble si productive que des auteurs se sont empressés de l'utiliser pour véhiculer des contenus pédagogiques précis. Récemment, Dominique Grandpierre publiait dans la collection *Les petits RETZ pédagogiques* *Le labyrinthe d'Errare ou les pièges de l'orthographe*. La mission du lecteur y est ainsi définie: « Tu es un chevalier envoyé en mission par le roi Littré 1^{er} et tu dois retrouver une grammaire volée et cachée par le sorcier Errare ». Tout au long de cette aventure, les embûches rencontrées concernent l'orthographe lexicale ou grammaticale. On annonce, dans cette même collection deux autres livres: *un sur l'histoire et l'autre sur la géographie*. Une nouvelle méthode pédagogique serait-elle sur le point de voir le jour?

En dernière heure, je vous signale une toute nouvelle série de L'École des loisirs, *Une bande dessinée dont tu es le héros* dont le premier titre *La peur du Louvre* a été écrit par Claude Delafosse et dessiné par Yvan Pommaux.

Notes

1. Todorov, T., *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil (coll. Points), 1976, p. 94.
2. Brémond, C., « La logique des possibles », *Communications* n° 8, Seuil, 1966, pp 60-76.
3. Oulipo, *La littérature potentielle*, Paris, Gallimard (coll. Idées), 1982, 298 p.
4. Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard (coll. Idées), 1976, p. 52.
5. idem, p. 56.
6. idem, p. 60.
7. idem, p. 67.
8. idem, p. 74.
9. Rodari, G., *Histoires à la courte paille*, Paris, Hachette (coll. Le livre de poche jeunesse), 1985, 189 p.
10. Bens, J., *Cinq châteaux de cartes*, Paris, Nathan (coll. Arc-en-poche), 1983, 153 p.
11. Helgerson, M.C., *Histoires comme tu voudras*, Paris, Flammarion (coll. Albums du père castor), 1978, 45 p.

DICTIONNAIRES

jean-pierre josselin

Dictionnaire Larousse Maxi Débutants, 1986

Voilà un petit dictionnaire destiné aux 9-12 ans (2^e cycle du primaire) dont l'allure est fort attrayante. Son traitement de la langue et sa présentation d'ensemble offrent un certain nombre d'avantages:

— des illustrations abondantes regroupées en tableaux thématiques concernant la mer, la montagne, la vie citadine, l'habitation, les transports, etc. Au total, une centaine de planches agréablement dessinées et fort utiles, si l'on prétend qu'un dessin bien fait vaut de longues explications.

— une partie grammaticale placée à la fin de l'ouvrage qui comporte tableaux de conjugaison, règles de formation du pluriel et du féminin, liste des préfixes, suffixes, mots grecs et latins utilisés pour former d'autres mots. Une courte histoire de la langue et une carte montrant la place qu'occupe le français dans le monde complètent cette section.

— des articles d'une grande lisibilité. Les définitions sont en caractères romains, les exemples en italique et, dans chacun des exemples, le mot étudié est repris en caractères gras. De plus, les articles comprennent de nombreuses remarques précisant l'orthographe (les homophones sont signalés: balai/ballet, cou/coup/coût), la prononciation (amygdale se prononce [amidal]), la conjugaison (bruire s'emploie... Uniquement à l'imparfait de l'indicatif et à l'infinitif) et la syntaxe (Je crois qu'il vient = indicatif / Je ne crois pas qu'il vienne = subjonctif).

— le regroupement des mots d'une même famille sous une entrée vedette. La technique n'offre aucune difficulté de consultation lorsque les mots se suivent à l'ordre alphabétique. Il en est ainsi de la série *bleu, bleuâtre, bleuet, bleuir, bleuté* ou de celle de *brûler, brûlant, brûlé, brûleur, brûlot, brûlure*. Quand le mot est traité ailleurs qu'à l'ordre alphabétique, un renvoi indique où le trouver: de *acalmie* le lecteur doit aller à *calme* et de *absolution* à *absoudre*.

Des collections interactives

Pour faciliter votre sélection, j'ai regroupé les collections interactives selon certains critères mentionnés ci-dessous*. Je précise, cependant, que ce relevé a été fait en octobre 1986 et que, compte tenu de la rapidité des progrès dans ce secteur, il est fort possible que mes informations ne soient pas complètement à jour. À vous de compléter cette sélection!

6 - 7 ans*: *Un million de contes*, Études vivantes, 4 titres.

7 - 8 ans: *Choisis ta propre aventure*, Héritage, 4 titres.

Zig Zag, Héritage, 4 titres

Les enquêtes mystérieuses de

Sherloque..., Héritage, 6 tomes.

8 - 9 ans: *Choisis ta propre aventure*, éd. du Pélican, 8 titres.

Un Folio cadet dont vous êtes le

héros, Gallimard.

- Le challenge des étoiles, 6 titres.

- Enquêtes policières, 6 titres.

Vivez l'aventure, Albums de Grund, 4 titres.

Choisis ton aventure, Chanteclerc-jeunesse, 4 titres.

9 - 10 ans: *Détective club*, Héritage, 3 titres.

Énigmes à résoudre, Carrère, 6 titres.

Le livre qui fera de vous un

voyageur dans le temps, Carrère, 6 titres.

Donjons et dragons, Solar, 14 titres.

10 - 11 ans: *Le livre dont vous êtes le héros*, Gallimard (Folio junior)

- Défis fantastiques, 17 titres.

- Loup ardent, 4 titres.

- Loup solitaire, 5 titres.

- Quête du Graal, 6 titres.

- Sorcellerie, 4 titres.

- Dragon d'or, 5 titres.

- Chroniques crétoises, 3 titres.

- Portes interdites, 2 titres.

Maître du jeu, Hachette (Haute Tension).

- La saga du Prêtre Jean, 8 titres.

- Superpouvoirs, 3 titres en préparation.

- Éperviers, 4 titres à paraître.

Histoires à jouer, Presses Pocket, 5 titres.

12 ans +: *Une aventure dont vous êtes le*

héros, Album de Gallimard, 3 titres.

Livres-jeux historiques, Solar, 2 titres.

Les petits RETZ pédagogiques,

Retz, 1 titre, (2 à paraître).

* Âge donné à titre indicatif seulement, à partir des critères suivants:

- héros
- longueur du texte et nombre de séquences
- support donné tout au long du parcours
- nombre de choix dans une séquence
- nombre d'échecs, de demi-victoires, de victoires.