

# Modèle de construction de personnage



Crédit photo : Image par [Andrzej Rembowski](#) de [Pixabay](#)

## Table des matières

INTRODUCTION.....	2
LE FACTEUR DOMINANT DE VOTRE ROMAN.....	3
1 - LES ACTES.....	3
2 - LA MOTIVATION.....	4
3 - LE PASSÉ.....	6
4 - LA RÉPUTATION.....	8
5 - LES ARCHÉTYPES.....	9
6 - LE RÉSEAU.....	10
7 - HABITUDES ET MANIES.....	12
8 - TALENTS ET APTITUDES.....	13
9 - GOÛTS ET PRÉFÉRENCES.....	15
10 - LE PHYSIQUE.....	16

# INTRODUCTION

Un personnage, c'est plus qu'une accumulation de détails sur son physique ou sa façon de boire le thé. C'est l'aboutissement d'une réflexion sur ses désirs et ses motivations. C'est cela qui lui donne de la profondeur, ce n'est pas la couleur de son t-shirt.

Cependant, c'est par la description de son physique et de sa façon de boire son thé qu'un personnage peut prendre corps et gagner en réalisme, ceci à la condition que ces détails aient un but et ne détournent pas l'attention du lecteur du plus important : l'histoire.


Ce modèle de construction de personnage a pour but de vous aider à construire votre personnage en vous focalisant sur l'essentiel au détriment du superflu. Pour cela, les dix parties déclinées ci-dessous s'inspirent des 10 composants d'un personnage de roman tiré du livre « Personnages et points de vue » d'Orson Scott Card.

Ces composants sont classés du plus au moins important et doivent être traités dans l'ordre en fonction du facteur dominant de l'histoire de votre roman : Le milieu, l'idée, le personnage et les événements (pour plus d'information sur les facteurs dominants d'une histoire, lisez l'article : « Jusqu'où aller dans la construction de vos personnages »).

Pour chaque personnage, vous avez la possibilité de compléter l'intégralité de ce modèle ou de vous limiter aux sections suivantes en fonction de votre facteur dominant :

<b>Facteur dominant</b>	<b>Héros / Adversaire principal</b>	<b>Autres personnages</b>
Milieu	De 5 à 10	De 8 à 10
Idée	De 7 à 10	De 9 à 10
Personnage	De 1 à 10	De 3 à 10
Événements	De 1 à 10	De 3 à 10

Ce classement est une suggestion et non une règle à suivre coûte que coûte. Vous êtes le seul en capacité de déterminer si un élément servira ou non votre histoire.

Les questions marquées du signe  sont considérées comme essentielles pour la construction de votre héros. Vous pouvez éventuellement faire l'impasse sur les autres, mais pas celles-là.

# LE FACTEUR DOMINANT DE VOTRE ROMAN

Examinez votre histoire, qu'est-ce qui vous semble le plus intéressant dans votre idée ?

.....  
.....  
.....

Dans lequel de ces aspects comptez-vous mettre le plus d'énergie ?

- Dans le contexte et les décors
- Dans le dénouement d'une intrigue reposant sur un mystère initial
- Dans les personnages qui vous fascinent
- Dans l'élaboration d'événements et de rebondissements

**Quel est, d'après vous, le facteur dominant de votre histoire ?**

.....

## 1 - LES ACTES

Que fait votre personnage pour vivre ?.....

Aime-t-il ce qu'il fait ? OUI / NON

Pour quelle raison ?.....

De quel(s) accomplissement(s), dans sa vie passée, votre personnage est-il fier ?

.....  
.....  
.....

De quelle(s) action(s) passées a-t-il honte ?

.....  
.....  
.....



A-t-il déjà causé du tort à quelqu'un qui ne l'avait pas mérité ? Comment ?

.....  
.....  
.....

Quelles ont été les conséquences pour cette personne ?

.....  
.....  
.....



Comment justifie-t-il ses actions honteuses ?

.....  
.....  
.....

## 2 - LA MOTIVATION



Que désire le personnage ? Quel est son but ?

.....  
.....  
.....



En début de roman, quel est l'événement déclencheur qui fait naître ce désir ? Ou qui offre l'opportunité de l'assouvir ?

.....  
.....  
.....



Quelle est la faiblesse psychologique qui l'empêche d'atteindre son but ?

.....  
.....  
.....



Parmi la liste de base des motivations ci-dessous (classées de la plus faible à la plus forte), quelle est celle qui motive le personnage ?

- Survivre (s'échapper)
- Prendre sa revanche
- Gagner le combat
- Accomplir quelque chose
- Explorer un monde
- Attraper un criminel
- Découvrir la vérité
- Gagner l'amour
- Rétablir la justice, la liberté
- Sauver la république
- Sauver le monde



Que gagnera-t-il s'il assouvit son désir ?

.....  
.....  
.....



Que perdra-t-il s'il n'y arrive pas ?

.....  
.....  
.....



Comment saura-t-il concrètement qu'il a atteint son but ?

.....  
.....  
.....

### 3 - LE PASSÉ

D'où vient-il ? Quelle ville ? Quel pays ?.....

Quelle enfance a-t-il eu ?

- Heureuse       Négligée  
 Enfant battu       Autre (précisez) :.....

Quel niveau d'éducation a-t-il (aucun ? Collège ? Lycée ? Université) ?

.....

Quel était le métier de ses rêves étant enfant ?

.....

S'il pouvait changer une chose de son passé, quelle serait-elle ? Pourquoi ?

.....  
.....  
.....



Le personnage a-t-il un secret qui le rendra mystérieux aux yeux des lecteurs ? Lequel est-ce ?

.....  
.....  
.....



## 4 - LA RÉPUTATION

Si vous discutiez du personnage en son absence avec des personnes qui le connaissent, que diraient de lui...

... ses collègues de travail

.....  
.....  
.....

... son patron

.....  
.....  
.....

... son conjoint

.....  
.....  
.....

... ses parents

.....  
.....  
.....

... ses enfants

.....  
.....  
.....

... ses amis

.....  
.....





.....  
... ses adversaires  
.....  
.....  
.....



.....  
... ses alliés  
.....  
.....  
.....

## 5 - LES ARCHÉTYPES

Modèles psychologiques de base, les archétypes sont faits pour s'en éloigner. Les personnages gagneront en individualité dans les prochaines étapes. Chaque archétype possède ses forces et ses faiblesses et peut œuvrer pour le héros ou son adversaire.



Déterminez à quel archétype le personnage appartient (plusieurs choix possibles).

**Le roi ou le père** régit sa famille ou son peuple avec sagesse ou autorité

Ex : Aragorn ou Sauron dans le Seigneur des anneaux, Le Roi Arthur

**La reine ou la mère** est attentive et protective. Peut devenir tyrannique.

Ex : Galadriel dans le Seigneur des anneaux, Folcoche dans Vipère au poing

**Le vieillard sage, le mentor ou le professeur** transmet sa sagesse, mais peut aussi chercher à influencer pour son intérêt.

Ex : Gandalf ou Saroumane dans Le Seigneur des Anneaux, Hannibal Lecter dans Le Silence des agneaux

**Le guerrier** est le champion physique du bien, mais peut aussi abuser de sa force.

Ex : Legolas et Gimli dans Le Seigneur des Anneaux, Achille dans L'Illiade

**Le magicien ou le Shaman** peut révéler la réalité profonde ou la manipuler.

Ex : Gandalf ou Saroumane dans Le Seigneur des Anneaux, Sherlock Holmes ou Moriarty

☐ **Le Rusé** est dérivé du magicien. Il utilise sa ruse plutôt que la magie.

Ex : Oliver Twist, Tom Sawyer, Ulysse dans l'Odyssée

☐ **L'Artiste ou le clown** révèle la beauté ou l'absurdité des choses. Il peut se comporter en véritable fasciste en quête de perfection.

Ex : Achille dans L'Iliade, Frankenstein

☐ **L'Amoureux** procure compréhension et sensualité à l'autre. Il peut se perdre dans l'autre.

Ex : Pâris dans L'Iliade, Roméo et Juliette, Madame Bovary

☐ **Le Rebelle** lutte contre un système ou se contente de détruire faute de solution alternative.

Ex : Achille dans L'Iliade

## 6 - LE RÉSEAU

Décrivez rapidement les personnes de son entourage et les relations qu'il entretient avec elles :

**Son père** : .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Sa mère** : .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Son frère/soeur :** .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Ses enfants (s'il en a) :** .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Son meilleur ami :** .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Son collègue de travail :** .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

**Son patron :** .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....



**Son adversaire** : .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....



**Son allié** : .....

Âge (si vivant) : ..... Métier : .....

Relationnel :

.....  
.....  
.....

Quel est son rôle dans une dynamique de groupe ?

- Leader                       Amuseur  
 Protecteur                 Hyper actif  
 à la traîne                 Autre : .....

## 7 - HABITUDES ET MANIES

Quel est son niveau de langage ? (éduqué, soutenu, faible vocabulaire, etc.)

.....

Comment est sa prononciation et son rythme de parole ? (roule les « r », parle vite, traînant, mange les mots, etc.)

.....

A-t-il un accent ? Si oui, lequel ? .....

Quelle est sa posture physique ? (rigide, relax, voûté, etc.).....

Comment est son langage corporel ? (calme, agité, expression du visage, parle avec les mains, etc.) .....

Quel est son juron préféré ?.....

Quelle est son expression préféré ?.....

Quel est son proverbe préféré ?.....

A-t-il un tic de langage ? Si oui lequel ?.....

A-t-il un tic physique ? (cligne d'un œil, fait craquer ses articulations, humecte ses lèvres, etc.).....

A-t-il une dépendance ? (bonbon, cigarette, mâchouiller un cure-dent, etc.)  
.....

## **8 - TALENTS ET APTITUDES**

Dans quelle matière était-il le meilleur à l'école ? Le plus mauvais ?  
.....

Quel sport pratique-t-il ? Est-il bon ?  
.....

Quel est le niveau de ses connaissances dans les domaines suivants :

- Sciences : faible / normal / élevé
- Histoire : faible / normal / élevé
- Culture générale : faible / normal / élevé

- Culture populaire : faible / normal / élevé
- Actualité : faible / normal / élevé
- Autre (précisez)..... : faible / normal / élevé

Quel est son niveau dans les caractéristiques suivantes :

- Force brute : faible / normal / élevé
- Agilité : faible / normal / élevé
- Vitesse : faible / normal / élevé
- Précision : faible / normal / élevé
- Endurance : faible / normal / élevé
- Réflexes : faible / normal / élevé
- Instinct : faible / normal / élevé
- Charisme : faible / normal / élevé
- Intelligence : faible / normal / élevé
- Persévérance : faible / normal / élevé
- Autre (précisez)..... : faible / normal / élevé

Quel est son niveau dans les disciplines suivantes :

- Combat à mains nues : faible / normal / élevé
- Utilisation d'armes : faible / normal / élevé
- Séduction : faible / normal / élevé
- Déduction : faible / normal / élevé
- Stratégie : faible / normal / élevé
- Sens de l'humour : faible / normal / élevé
- Autre (précisez)..... : faible / normal / élevé

## 9 - GOÛTS ET PRÉFÉRENCES

Dans quel genre d'endroit est-il à l'aise ? (Bar, bibliothèque, jardin, etc.)

.....

Quel type de musique écoute-t-il ?

.....

Qu'est-ce qu'il adore par-dessus tout ?

.....

Qu'est-ce qu'il déteste par-dessus tout ?

.....

Qu'est-ce qui lui fait peur ?

.....

Qu'est-ce qui l'ennuie ?

.....

Qu'est-ce qui le met en colère ?

.....

Quelle histoire aime-t-il raconter ?

.....

Quelle est sa citation préférée ?

.....

Qu'est-ce qu'il aime ou déteste chez une autre personne ?

.....

S'il a du temps libre, qu'en fait-il ?

.....  
Que veut-il faire avant de mourir ?

.....  
Que voudrait-il que l'on dise à son enterrement ?

## 10 - LE PHYSIQUE

Age :.....

Taille :.....

Couleur des yeux :.....

Couleur de cheveux :.....

Carrure (maigre, gros, musclé) :.....

Signes distinctifs (tatouage, cicatrice, etc.) :

.....

Tenue vestimentaire :

.....

.....

Lunettes : OUI/NON

Accessoires (canne, collier, etc.) : .....

Souffre-t-il d'une maladie chronique ? Si oui laquelle ?

.....



Comment est sa démarche (rapide, lente, sûr de lui, traînante, etc.) ?

.....

Décrivez-le de haut en bas en une centaine de mots :

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**J'espère que ce modèle de création de personnage aura répondu à vos attentes.**

**Si vous avez des commentaires ou des suggestions, envoyez-les à :**  
**[contact@ecrire-et-etre-lu.com](mailto:contact@ecrire-et-etre-lu.com)**

**A bientôt ;)**