

Relever le défi presse-fiction 2022

Participer au défi presse-fiction, c'est lire un livre que nous vous avons conseillé. Puis se servir de la matière du livre (passages du récit, personnages, le monde que le roman aborde, son intrigue, son espace géographique, les faits, des figures historiques...) pour en faire une adaptation personnalisée sous la forme d'un journal de quatre pages.

Un bon journal doit être agréable au premier abord, dynamique, et comporter sujets et articles variés et bien illustrés. L'utilisation de plusieurs genres journalistiques contribue à créer, dans le fond comme dans la forme, un outil d'information, de réflexion et de divertissement pour les lecteurs.

Votre journal, fidèle à l'intrigue et à l'univers du roman, doit comporter :

Un titre et ses mentions : date, devise, prix de vente

Le titre est important. Il interpelle et crée un lien avec le lecteur. Il lui fait sentir que le journal est proche de lui. Cette proximité peut être géographique (Ouest-France, le Pays Malouin, la Gazette de la Manche...) ou thématique (Télérama, Historia, Sciences et vie...) et en rapport avec le livre. La date peut être celle du jour, de la semaine ou du mois, suivant la périodicité du journal. Elle peut aussi être imaginée en fonction des événements du livre ou du temps historique. Le prix de vente peut être réel ou inventé en lien avec la période de l'histoire.

Un ours

C'est le terme employé pour nommer l'encadré dans lequel doit figurer le nom du responsable de la publication du journal (principal du collège ou professeur) et éventuellement ceux qui participent à sa rédaction. Doivent aussi apparaître : le nom et adresse du collège, le nom de la classe, le nombre d'exemplaires tirés. La taille et la position de l'ours dans le journal sont discrètes et souvent en bas de page. Il est préférable de ne pas le mettre en Une.

Un sommaire

Le sommaire est généralement en Une du journal. Il permet d'indiquer ce que l'on va trouver dans les pages qui suivent. Il doit être concis. Les phrases courtes doivent être incitatives et se terminer par le numéro de la page dans laquelle se trouve le ou les articles (par exemple : notre dossier sur l'immigration p. 3, ou encore, interview d'un contrebandier p 2)

Des articles

Ils sont rédigés par les élèves qui peuvent utiliser plusieurs genres journalistiques : éditorial, compte-rendu, interview, portrait, reportage, brève, billet d'humeur, chiffre, mot... Faites en sorte de respecter les indications des fiches sur les genres journalistes ; elles sont fournies par ailleurs.

Chaque article a un titre (de préférence sur une seule ligne), ainsi qu'un ou plusieurs intertitres (aussi appelés inters) suivant la longueur du texte, et aussi un chapeau ou une accroche d'une ou deux phrases qui introduisent le sujet de manière incitative.

Faites des phrases courtes en privilégiant le présent et le passé composé. Pensez à faire des paragraphes, ça aère les textes.

Des rubriques

Les articles peuvent être présentés sous des titres de rubriques comme par exemple : faits divers, sport, environnement, culture, économie, loisirs... On peut aussi avoir des rubriques « brèves » ou « annonces », cela évite de les éparpiller dans le journal. Ces rubriques sont généralement identifiées par ce que l'on nomme un cartouche : c'est le nom de la rubrique dans un encadré.

La signature

Elle n'est pas obligatoire, mais souhaitable et valorisante pour les auteurs des textes. Généralement on signe les articles longs avec prénom et nom, de cette manière : Alexandre BERGER. Si l'article est rédigé par plusieurs élèves, vous pouvez ne mettre que les prénoms. Evitez les initiales qui ne correspondent à personne pour les lecteurs. On peut aussi signer l'auteur d'une photo, d'un dessin, d'une infographie, même surtout s'il est extérieur au collègue.

Des illustrations

Un journal est illustré avec des photos (attention aux problèmes de droit à l'image avec des photos repiquées sur le net !). Si vous êtes autorisés à reprendre des illustrations, n'oubliez pas d'indiquer leur origine ou leur auteur, ou les deux. Vous pouvez aussi illustrer un texte avec une infographie, une carte, un dessin, une petite BD...

Des infos pratiques, des jeux, des annonces, de la pub...

Dans un journal on trouve aussi de l'info-service. Ce sont des informations telles que : annonces de spectacles, séances de cinéma (avec heure, lieu, tarifs), réunions d'associations, vie municipale, agenda sportif, horaires des marées... Dans cette rubrique on peut aussi trouver des articles sur la vie quotidienne : recettes de cuisine, météo, conseils beauté, jardinage, bricolage, courrier de lecteurs, mots croisés ou fléchés en lien avec le livre que vous avez lu. Merci de bien vouloir tenir compte du thème du roman pour rédiger ces rubriques.

Une charte graphique

Pour qu'il soit dynamique et donne envie de se plonger dans sa lecture, votre journal doit alterner articles longs et courts, articles illustrés, textes avec ou sans illustrations. Il doit avoir de nombreuses entrées qui attirent l'œil : photos, titres, accroches, intertitres, légendes des photos... Avec de la couleur de préférence.

Le journal respecte une charte graphique. Pour cela on doit retrouver dans toutes les pages, la même police. A part les titres, les accroches et intertitres qui sont dans un corps différent, il est souhaitable que la grosseur des caractères soit la même pour tous les textes. Photos et illustrations sont légendées, même si on a l'impression de répéter ce qui est écrit dans le texte.

Autre point important dans la conception de votre journal : le colonage. Avant de partir dans la rédaction de textes, il est souhaitable de faire une maquette dans laquelle vous tracer le nombre de colonnes dans chaque page. Il est souhaitable d'avoir une unité, au moins pour les pages 2 et 3.

Vous définissez la place des illustrations et des textes en imposant un nombre de lignes aux auteurs sinon les photos et illustrations risquent d'être réduites et illisibles.

Attention, ce n'est pas la quantité qui fera la qualité de votre journal! Mais la variété des genres, la richesse des textes et votre imagination. Il est souvent plus difficile d'écrire court et précis que d'écrire long et délayé !

Le roman étudié :

Le jeu d'Hiroki

Texte d'Eric Senabre. 207 pages. Editions Didier jeunesse

Résumé du livre

Bienvenue dans le monde de la science-fiction !

Lors d'un déménagement, le jeune Hiroki découvre une vieille console de jeux ayant appartenu à son père quand il était plus jeune. Onze ans après, la console fonctionne encore. Elle met même en relation Hiroki avec une jeune fille qui semble en difficultés et veut délivrer un message. Bizarre autant qu'étrange ! Des échanges amèneront le jeune homme et son amie Emiko au cœur d'un étrange observatoire gardé secret.

.

Les nombreuses situations à rebondissements de ce roman peuvent être traitées de différentes manières. Voici quelques pistes.

Sous forme de compte rendu (CR)

Le compte rendu donne des éléments d'une situation que l'on peut résumer dans la série de questions : qui (personnages) ou quoi (ce qui se passe ou s'est passé), quand, où, pourquoi et comment (causes, circonstances, conséquences). C'est la règle des cinq W (who, when, where, why, how).

Le compte rendu s'attache à raconter un moment précis du roman. Cela n'empêche pas de le compléter avec des éléments du contexte ou de poser des questions sur ce qui peut se passer ensuite. Le CR est vivant et dynamique quand on l'enrichit avec des phrases des personnages du roman ou des citations empruntées aux personnages. Dans ce cas on les met entre guillemets et en gras.

Dans ce roman on peut traiter de cette manière :

- Qu'est-ce qu'une console GeoNec3? : p 3, 11, 13, 15, 24
- En quoi consiste le jeu Kogen? : p 37-38, 51
- Décrire le château des quatre Bosquets : p 94-95
- Comment Midori est-elle entrée dans le jeu? : p 116, 119
- Comment est la ville d'Hitachi? Possibilité d'illustrer par une infographie !
- Décrire le lieu qui mène à la maison de Midori : p 162
- Décrire la salle de jeu : p 170

Sous forme d'interview

L'intervieweur peut être un élève, un personnage imaginé, ou un personnage du roman. **Interview** peut être un titre de rubrique mais pas un titre d'article. Dans une interview il faut un titre qui peut être une citation ou une partie de citation entre guillemets. Il faut aussi présenter succinctement la personne interviewée.

- Interview d'Hiroki. Comment est-il arrivé à entrer en relation avec Midori ?
- Interview d'Abe. Que s'est-il passé il y a onze ans ? Comment a-t-il connu Midori ? Pourquoi l'avoir abandonnée ?
- Interview du responsable de l'Observatoire au sujet de la catastrophe avec éléments de la p 186 et autres imaginés.

Sous forme de portrait

Pour brosser le portrait de quelqu'un, on utilise des éléments physiques et psychologiques donnés par l'auteur dans un chapitre précis ou tout au long du livre. On peut compléter son portrait par des éléments imaginaires mais cohérents avec l'histoire.

- Portrait d'Hiroki. Vous pouvez aussi vous inspirer de l'illustration de couverture.
- Portrait de Midori : P 80-81 et en fin de roman.
- Portrait de la créature rencontrée par Rodolphe : p 97
- Portrait de Daisuke : p 65 et avec des éléments révélés tout au long du roman, y compris sur sa femme

Sous forme de dossier, de reportage

Un dossier permet de partir d'une situation du roman pour explorer ce qui s'y rattache, dans le livre, puis dans la société.

On peut proposer aux élèves de traiter un des passages du livre sous forme de reportage. Pour cela, on combine le simple compte-rendu d'un fait précis avec des éléments du contexte plus vastes, en y intégrant un regard personnel et les sentiments décrits et ressentis.

On peut traiter sous cette forme les sujets suivants :

- Dossier sur les consoles et les jeux vidéo et leur évolution
- A partir de la catastrophe qui s'est vraisemblablement déroulée, dossier sur l'énergie nucléaire et ses risques
- Reportage sur la disparition mystérieuse de Midori et sa découverte.
- Que mange-t-on au Japon ? p 18, 32, 45-46

Le Pour et le Contre.

De cette manière, vous présentez deux avis opposés, en vis-à-vis, avec comme titre de rubrique Pour et Contre. Ce genre journalistique vous permet de donner votre avis et de vous détacher du texte, un peu comme un billet d'humeur. Les textes sont de même longueur et entre guillemets.

- Pour ou contre l'assassinat de la bête : p 98
- Pour ou contre les jeux vidéo
- Pour ou contre le mensonge à ses parents pour une bonne cause

Sous forme de brèves : un chiffre, un mot-clé, une phrase

Répartis dans les quatre pages du journal, les brèves aèrent la page et mettent en valeur des informations. Une brève a un mot-clé en gras. Le chiffre et le mot retenus apparaissent en gros caractères. Ils aèrent une page et permettent de donner une information inédite ou originale qui mérite d'être mise en valeur. La phrase est entre de gros guillemets, dans un caractère plus fort et suivie du nom de son auteur.

- Un mot : Yakuza
- Un mot : Okiben
- Brève : quel subterfuge invente-t-il pour emmener Emiko ? p 146

Pour la page jeux et distractions

- Concocter un repas japonais ou donner une recette
- Pour devinettes ou mots fléchés : noms propres de personnes ou de lieux rencontrés dans l'histoire
- Rébus avec un nom de personnage
- Publicité pour un jeu vidéo

Derniers conseils

Prévoyez dès le départ et avant de définir sujets et angles, la maquette des quatre pages. Définissez le nombre de colonnes par page. Unifiez la maquette des pages 2 et 3 qui sont en vis-à-vis pour qu'elles soient harmonieuses. Regardez si les titres ne sont pas redondants, si les illustrations sont réparties de manière harmonieuse. Ayez une vue d'ensemble. Calculez approximativement le nombre de caractères par colonne. L'aide de quelqu'un doué en informatique peut être précieuse.

Attention ! Faire un journal ne consiste pas à accumuler des textes en essayant de les faire rentrer à tout prix. Si vous souhaitez prolonger un texte, vous pouvez imaginer une version internet sur le site du collègue. Faire un journal, c'est faire des choix, hiérarchiser les informations en privilégiant la diversité des événements traités, en coupant parfois un article trop long, même si c'est frustrant !

N'oubliez pas les illustrations quand vous passez commande et que vous définissez la maquette. Une illustration attire l'œil, ne les négligez pas. Comme vous êtes dans le domaine de la science-fiction, vous pouvez aussi donner libre cours à votre imagination.

Si vous respectez ces quelques consignes, vous éprouverez du plaisir et de la fierté à présenter votre journal à l'auteur du livre qui l'a inspiré lors des rencontres d'Etonnants Voyageurs qui auront lieu début juin 2022.

Bonne lecture. A vous de jouer.