

## FICHE 09 Fiche élève

# « La Torture par l'Espérance » : dans la peau du héros

Dans la nouvelle « La Torture par l'Espérance », Villiers de l'Isle Adam prépare le lecteur à une chute particulièrement cruelle en créant un effet d'identification avec le personnage principal. Vous allez étudier les procédés permettant cette identification et présenter le résultat de ce travail sous la forme d'une carte heuristique en vue d'un exposé.

### 1 Lecture de la nouvelle

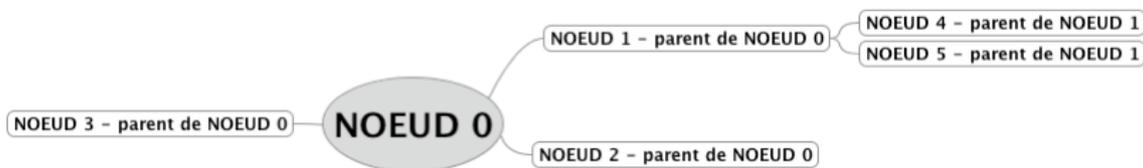
La nouvelle intégrale « La Torture par l'Espérance » d'Auguste Villiers de l'Isle Adam a paru en 1888 dans le recueil *Nouveaux contes cruels*. Elle est disponible sur le site Wikisource.

**a.** Trouvez la nouvelle sur le site <http://fr.wikisource.org>. Copiez-la dans le traitement de texte et enregistrez-la dans votre répertoire personnel, puis lisez-la.

**b.** Faites un premier repérage, dans l'ensemble de la nouvelle, des procédés incitant le lecteur à s'identifier au personnage principal. Vous pouvez également identifier un passage particulièrement riche qui peut constituer un support pertinent pour votre étude.

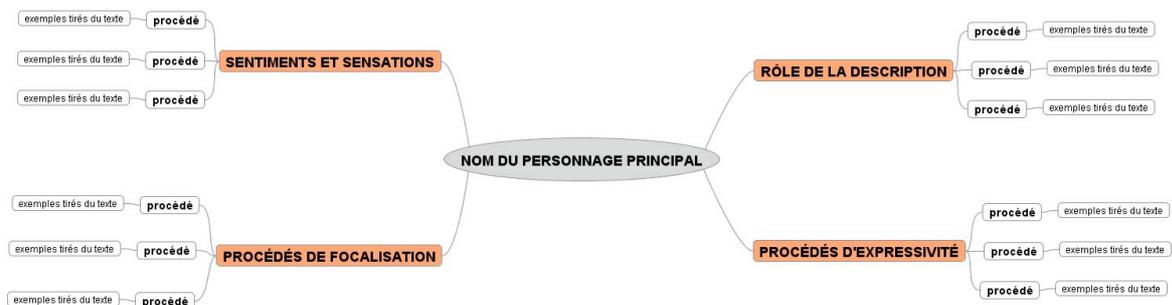
### 2 Préparation de la carte heuristique

Une carte heuristique est un schéma permettant d'organiser, sous la forme d'une arborescence, autour d'un élément principal (appelé « nœud ») toutes les idées qui s'y rapportent (appelées « parents »). Ces « parents » deviennent à leur tour des « nœuds » dans la mesure où ils peuvent être développés.



Vous allez créer la carte heuristique à partir de laquelle vous exposerez les différents procédés employés par Auguste Villiers de l'Isle Adam pour que le lecteur s'identifie au personnage principal.

**a.** Téléchargez le fichier DOC09.mm et enregistrez-le dans votre dossier personnel. Ouvrez-le avec le logiciel Freemind. Il doit ressembler à cela :



*b.* Éditez le premier nœud en remplaçant « NOM DU PERSONNAGE PRINCIPAL » par l'information demandée.

#### **Pour éditer un nœud de la carte**

Clic droit > « Éditer le nœud long » (ou sélectionnez le nœud en vous plaçant dessus, puis appuyez sur F2). Remplacez ensuite le texte proposé par vos propres mots.

*c.* Les quatre nœuds parents proposent des thèmes généraux. Ceux-ci vous sont suggérés afin de mieux guider votre recherche, mais vous pouvez en modifier la formulation, en ajouter ou supprimer totalement l'un de ces thèmes s'il ne vous semble pas exploitable.

*d.* Éditez chacun des nœuds suivants (« procédé ») en nommant les procédés que vous avez repérés.

*e.* Chacun des procédés ainsi nommés aboutit à un nouveau nœud « exemples » : éditez ces nœuds en y copiant des exemples tirés du texte. Choisissez les exemples les plus pertinents sans viser à l'exhaustivité afin de ne pas alourdir le schéma.

### **3 Préparation de l'exposé**

Vous allez présenter la carte heuristique que vous avez préparée à la classe en utilisant le tableau interactif.

*a.* Avant la présentation : préparez un court texte introduisant votre exposé, comportant un résumé de 5 à 10 lignes de la nouvelle.

*b.* Présentation de la carte heuristique : menez votre étude de manière dynamique en ouvrant et fermant les différents nœuds.

#### **Pour enrichir le travail**

La carte heuristique peut être enrichie collectivement par l'ajout d'autres procédés, ou d'exemples supplémentaires. Il suffit pour cela de sélectionner un nœud en plaçant la souris dessus et de cliquer sur l'icône représentant une ampoule électrique.

*c.* À partir de ce travail, expliquez l'effet recherché par Villiers de l'Isle Adam à travers cette nouvelle : pourquoi exploite-t-il autant de procédés d'identification ? Dans quelle mesure le lecteur se retrouve-t-il plongé dans la même situation que Rabbi Aser Abarbanel ?