

2012

# Discours Narratif

## Le discours narratif appliqué à la sagasphère

Comment un récit se construit-il ? Comment créer un récit efficace ? Comment prendre en compte l'auditeur pour créer la meilleure production possible ? Quelques éléments de réponse se trouvent dans ce document.



# Sommaire

Le discours narratif : généralités .....	3
Le discours narratif : Les 5 parties expliquées.....	4
LA SITUATION INITIALE .....	4
L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR.....	5
LES PÉRIPIÉTIES.....	5
LA RÉSOLUTION .....	6
LA SITUATION FINALE (S.F.) .....	6
Le discours narratif : intrigue et mise en tension.....	6
Le discours narratif : Coopération interprétative ou quand l'auditeur fait vivre le récit .....	8
Le discours narratif : En clair, en bref et en concis, voilà ce qu'il faut retenir. ....	9

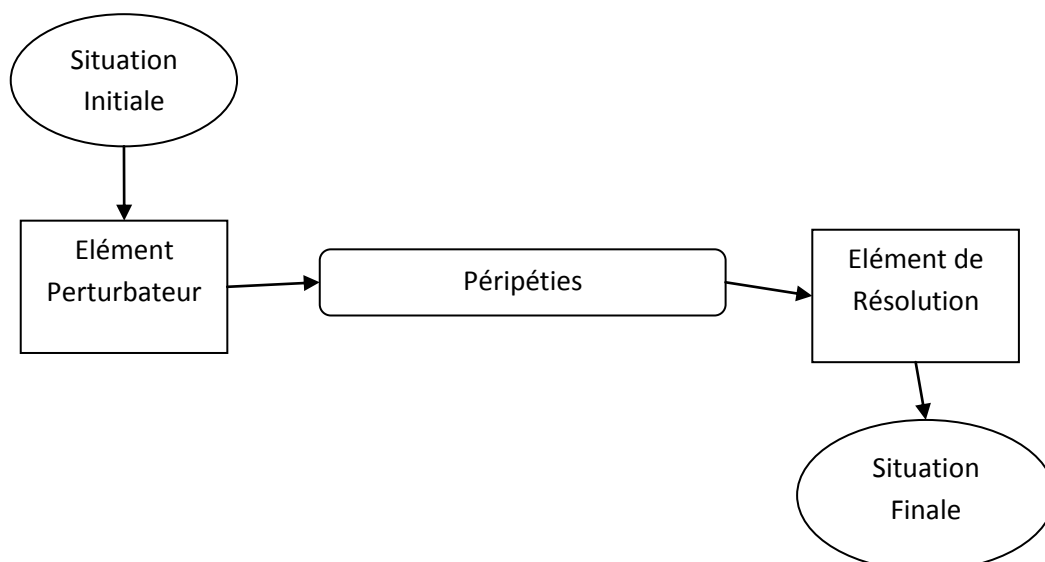
**A** quoi peut bien me servir, moi créateur de saga mp3, mono mp3, bootleg mp3 ou que sais-je en mp3, le discours narratif ?

Avec ce petit cours, je vais tenter de vous expliquer comment fonctionne le Discours narratif, ce qui vous permettra de partir d'une base solide de travail et éviter de tomber dans les nombreux pièges que tend le récit à ses auteurs. Ce document fait suite à des cours de communication, de recherches et de touches ou approches personnelles. Les théories qui pourront être données ici ont une valeur scientifique et sont le fruit de plusieurs dizaines d'années de travail pour la plupart par des chercheurs en sciences du langage. Il convient donc de prendre, non pas celles-ci comme unique version, mais comme une valeur sûre qui fonctionne dans 90-95% des cas. Les connaître vous permettra de créer un récit cohérent mais aussi d'essayer de vous démarquer du schéma traditionnel.

## Le discours narratif : généralités

Le schéma narratif découpe le récit en *suite d'étapes chronologiquement invariables*. Les étapes des récits se construisent, exception près, de la même façon les uns les autres. C'est une ossature, un fil rouge qu'il faut respecter afin de créer un récit. L'ordre d'apparition de ces étapes n'est pas forcément chronologique, mais si nous les remettons dans l'ordre, nous retrouverions ces étapes, de façon chronologique. Voyons ces cinq étapes, puis nous tâcherons d'explicitier ce point.

Le schéma narratif est le même que nous apprenons depuis des années, il est divisé en 5 parties. Chaque partie peut porter des dénominations différentes, mais je vous donne ici, la possibilité la plus couramment utilisée dans le domaine des sciences du langage :



Chaque étape n'a pas de durée déterminée, mais on considère souvent que la situation initiale et la situation finale ont des durées proches, que l'élément perturbateur et la résolution suivent une même logique de temps, et que les péripéties forment la partie la plus longue. On comprend

aisément que si les péripéties, les actions en somme, ne durent pas plus de deux minutes sur une saga qui dure des heures, l'intérêt de la saga est faible. Pour autant, elle n'est pas infaisable et trouverait un public précis. Dans le cas de la saga mp3, cela est utopique.

## Le discours narratif : Les 5 parties expliquées

**D**étaillons maintenant chaque partie. Pour la suite de l'explication je me baserai sur les travaux de Jean-Michel Adam, grand chercheur (encore en activité) dans le domaine du langage (étant en communication, c'est un peu notre grand manitou, comme les philosophes ont Platon et les économistes ont Keynes). Les termes très techniques seront donc généralement de lui mais je tâcherai de les expliciter le plus possible.

Pour bien comprendre de quoi nous parlons, j'utiliserai l'exemple fictif d'un groupe d'aventuriers partant quérir une statuette prophétique dans le donjon d'un puissant sorcier. Comme vous pouvez vous en rendre compte, je ne me base sur rien de tangible ou de connu.

### LA SITUATION INITIALE

La situation initiale est assez simple. Elle évoque une période de stabilité pour le / les personnages centraux. La situation initiale (aussi appelée S.I.) comprend de nombreux prédicats qui seront transformés lors du récit, de telle sorte que la situation finale comprenne des prédicats différents. Mais qu'est ce qu'un prédicat me direz vous ? Un prédicat est la partie ou les parties d'un récit qui portent une information sur le sujet S, c'est-à-dire le personnage-sujet (central si vous préférez) du récit. Les prédicats concernent aussi son entourage.

Explicitons cela avec notre exemple.

La situation initiale : Des personnes, ne cherchant pas forcément l'aventure, se déplacent dans la Terre de Fangh (Nom généré aléatoirement pour l'exemple).

J'entends déjà des voix qui s'élèvent : « Mais non, c'est pas ça, le début c'est une groupe d'aventuriers devant un donjon ». Et oui, mais hélas non. Il ne faut pas confondre ce qu'il y a au début du premier épisode et la véritable situation initiale.

Un autre exemple qui pourrait l'illustrer serait « Les Aventuriers du NHL Survivaure » : le début de l'épisode et la situation initiale sont différents. Méfiez vous, la situation initiale peut être implicite (Donjon de Naheulbeuk) comme explicite mais achronologique (Les Aventuriers du NHL Survivaure) ou explicite et chronologique (Un conte pour enfant type : Le petit Chaperon Rouge).

Dans la situation initiale il y a un équilibre. Pour le cas de la saga de PoC, c'est assez fourbe en fait, car le début de l'histoire c'est déjà la 3<sup>ème</sup> étape du récit : les péripéties, est à un stade d'équilibre relatif (ou qui tente de le faire croire) mais les prédicats ont déjà été transformés. D'ailleurs, les prédicats, parlons en. Dans Naheulbeuk, les prédicats de base seraient : « Un Nain qui a toutes les caractéristiques tolkiennes cherche l'aventure. Un Barbare qui ... blabla ». On voit bien qu'il y a une différence entre celui qu'on appelle le Ranger qui au début de l'histoire est un aventurier de niveau 1, prétendument chef de groupe, et le non-

Ranger de la Situation Initiale qui est juste un humain qui a quitté son village pour chercher l'aventure.

## L'ELEMENT PERTURBATEUR

Comme on peut s'y attendre, c'est un élément qui perturbe la situation initiale. Dans un jeu de Zelda, ça serait le coup classique du « Oh non Zelda s'est fait enlevé, vite Link sauve la et sauve le monde pendant que tu y es ». On casse alors une situation qui était à un stade d'équilibre, rappelez-vous. L'élément perturbateur ou déclencheur détruit l'équilibre établi et introduit le(s) héros dans le cadre des péripéties : il déclenche l'histoire.

Précision qui est importante, cet état est souvent très court dans un récit. C'est un élément bref, fugace, mais qui induit que la situation initiale disparaît à jamais. Pour autant, un élément perturbateur bâclé ou pensé négligemment peut, en plus de casser la S.I., casser l'intérêt de l'histoire. Un mauvais élément perturbateur, souvent combiné à une Situation Initiale trop brève sont sources de mauvaise compréhension par l'interlocuteur (l'auditeur, le public).

Si on reste sur l'exemple de Naheulbeuk, l'élément perturbateur serait le commanditaire qui propose cette quête aux aventuriers. Les voilà devenus de vrais aventuriers, les prédicats que nous avons de base sont changés. La situation initiale est détruite. L'histoire est déclenchée.

## LES PERIPETIES

Les péripéties sont des suites d'actions qu'effectuent les personnages et leurs antagonistes afin d'aboutir à une Situation Finale, qui sera alors vectrice d'équilibre (que ce soit dans le bien, ou dans le mal). Les péripéties sont en elles-mêmes de mini-récits dans le récit. Je m'explique : Chaque péripétie, action, se compose là encore de 5 phases.

Une situation initiale : « Les aventuriers marchent dans le donjon », Un élément perturbateur : « Le barbare et l'Ogre voient arriver des orques », une péripétie (l'action en elle-même) : « Le combat s'engage », une résolution : « Les aventuriers viennent à bout des orques », une situation finale : « On soigne les aventuriers blessés puis on repart ».

Mais, tenez, cet exemple est parfait pour vous expliquer les prédicats transformés dont je vous avais parlé et que vous avez sûrement jugé incompréhensible. Ici le prédicat de base c'est que le Ranger est le « chef » du groupe et qu'on pense toujours qu'il sait se battre. On pense aussi que l'Elfe sait tirer à l'arc. Tous ces prédicats sont transformés à la suite des péripéties. Un prédicat, selon Jean-Michel Adam – son concepteur – doit, pour être transformé, subir une tension. C'est-à-dire, qu'il ne peut y avoir transformation dans une suite d'action type : « Je me suis levé, j'ai mangé, je suis allé en cours, j'ai dormi, je suis allé à la cantine ... » Il n'y a ici aucune tension. De plus, le manque d'intrigue est préjudiciable quant à sa qualité de Récit narratif. Mais nous verrons ça plus en détail plus tard.

## LA RESOLUTION

A l'opposé de l'élément perturbateur, la résolution ou élément de résolution, permet de passer d'une partie de « troubles », les péripéties, à une situation d'équilibre, la situation finale. Pour garder l'exemple du groupe d'aventuriers Naheulbeukien, je placerais l'élément de résolution lorsque qu'ils battent Zangdar, et qu'ils récupèrent la statuette.

Il se construit de la même façon qu'un élément perturbateur. Il est donc bref, et emmène directement à une situation finale. Le cliffangher serait une action arrêtée pendant ou juste avant l'élément de résolution, d'un récit, ou d'une péripétie. Vous avez tous des exemples, je ne parlerai donc pas des Lost, Alias ou autre Fringe, qui ont fait la renommée de leur créateur : J.J. Abrams.

## LA SITUATION FINALE (S.F.)

Dernière partie, elle joue le rôle de conclusion au récit. C'est une période d'équilibre, qui peut être considérée comme potentiellement une future S.I. Car au même titre que la Situation Initiale, la S.F. est donc à l'équilibre, il n'y a plus d'actions, il y a des prédicats, il y a des personnages (dans un nombre variables). L'antagonisme est inexistant (d'où l'équilibre) : l'antagoniste n'est pas forcément ceux que les héros combattaient, mais bien celui qui s'oppose au vainqueur, qu'il représente le bien ou le mal.

Le groupe d'aventuriers a battu Zangdar et récupère la statuette. De plus les prédicats ont bien été transformés car le groupe est maintenant niveau 2, Zangdar veut se venger, et on connaît mieux les personnages, etc etc.

## **Le discours narratif : intrigue et mise en tension**

**A**joutons quelques informations à ce schéma narratif. Nous allons d'ailleurs citer la pensée d'Aristote, ce qui n'est pas rien dans le milieu de la saga mp3. Pour notre philosophe et penseur grec, le récit se construit sur le couple « nouement-dénouement » que nous appelons aujourd'hui « élément perturbateur-résolution ». De plus un mouvement tertiaire est présent : pour les musiciens dans l'âme, on ne parle pas de valse, mais bien du triptyque : « Situation initiale – Péripéties – Situation Finale ». Déjà avant Jésus-Christ le récit est articulé en cinq temps. Cela est même plus précis que ça. Pour Aristote, le récit s'axe sur la centralité de l'intrigue entre le duo « nouement-dénouement ». Ce qui me permet, non sans une belle transition, d'introduire l'idée d'intrigue.

Que ce soit pour Jean-Michel Adam, que nous avons déjà vu, ou Brémond, un autre chercheur dans le domaine des sciences du langage, le récit ne peut exister sans une intrigue. L'intrigue se traduit à la fois par une histoire réfléchie mais surtout par deux éléments importants :

- La narration dans le récit s'appuie sur la logique d'un raisonnement, et est donc cohérente dans son niveau d'existence. Par exemple, si vous écrivez une saga sérieuse, qui se passe au temps de César, et que vous parlez de centrale nucléaire, il est évident que la cohérence du récit est alors détruite et le récit ne pourra suivre la logique d'une intrigue. Brémond parle aussi d'intrigue qui s'inscrit dans une

même unité d'actions. C'est-à-dire que toutes les actions suivent une logique commune d'existences. Là, bien sur, ce sont de points qu'il est plus ou moins difficile d'esquiver mais que chaque auteur tentera de contourner pour rendre son récit plus original et plus inattendu. Il convient pour autant de bien définir son unité d'action Si on prend l'exemple de la IIIème légion, les anachronismes ne sont pour autant pas incohérents dans l'histoire car l'unité d'actions définie pour ce récit permet ces « écarts dans l'histoire ».

- Il est intéressant de citer ici Aristote qui, en parlant de procès (le petit nom sympa et officiel pour ce que nous venons de voir), fait aussi une remarque intéressante et importante :

« Forme un tout, ce qui a un commencement, un milieu et une fin. Un commencement est ce qui ne suit pas nécessaire autre chose, et après quoi se trouve ou vient à se produire naturellement autre chose. Une fin au contraire est ce qui vient naturellement après autre chose, par nécessité ou dans la plupart des cas, et après quoi il n'y a rien. Un milieu est ce qui succède à autre chose et après quoi il vient autre chose. Ainsi les histoires bien agencées ne doivent ni commencer au hasard, ni s'achever au hasard »

C'est grâce à la pensée d'Aristote que nous venons de citer que les classiques parlent de « début », de « nœud » ou de « développement » et de « conclusion » ou de « dénouement ».

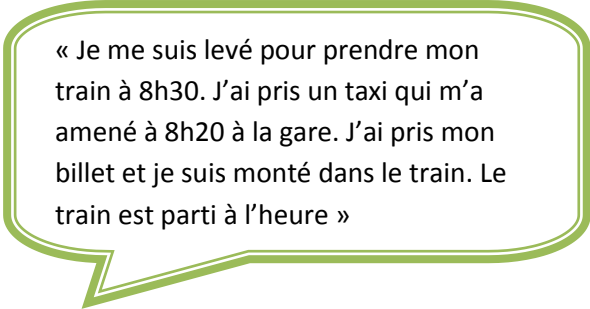
On résume ainsi l'idée d'Aristote selon ce schéma. Sans quoi, il ne peut y avoir récit, narration, histoire. On tomberait alors dans des discours non plus narratifs mais plutôt informatifs, descriptifs ou injonctifs et relèvent plus du discours de faits que d'un récit en soi.



Il y a de plus un enchaînement causal, c'est-à-dire que chaque action fait suite à une action précédente. La résultante de chaque action entraîne irrémédiablement une autre action, jusqu'à atteindre l'élément de résolution. En somme l'action de l'élément perturbateur sera la cause indirecte, mais pour autant liée, de l'action finale qui permettra de finir à une situation finale donnée. Adam parle d'une suite de propositions liées entre elles et progressant vers une fin. La causalité narrative est donc ce qui fait que le récit progresse. On parle de procès dans ce cas car

c'est l'élément qui va transformer les personnages et les amener d'un état à la situation initiale à un état bis dans la situation initiale.

Il est important de respecter ces schémas qui peuvent sembler abstraits mais qu'au final tout le monde utilise même inconsciemment. En l'absence d'un état qui transformerait les personnages, aucun récit ne peut se construire. Ce n'est alors qu'une suite d'actions du même ordre que



« Je me suis levé pour prendre mon train à 8h30. J'ai pris un taxi qui m'a amené à 8h20 à la gare. J'ai pris mon billet et je suis monté dans le train. Le train est parti à l'heure »

Ici il n'y a aucune transformation. Quelqu'un, de votre entourage par exemple, vous raconte cela, vous diriez : « Et alors ? » Et bien voilà. Vous venez de toucher un point sensible du récit. Cet exemple n'est pas un récit. On parle alors de mise en intrigue. Souvent cela nous paraît logique. Mais je crois qu'il est important de le mentionner. Tous les chercheurs, philosophes qui ont travaillé sur le sujet insiste sur ce point. La mise en intrigue est un élément central du récit. C'est un peu le cœur du récit. Sans lui, nous n'avons qu'une bête suite d'actions.

## **Le discours narratif : Coopération interprétative ou quand l'auditeur fait vivre le récit**

**C**ela paraît souvent secondaire : L'auditeur. C'est vrai qu'il n'entre pas dans le processus de création. Pour autant il est important de le faire vivre car c'est lui qui fait vivre votre récit. (Vous remarquer à juste titre, que je préfère parler de récit plutôt que de saga mp3, car ce que je vous donne ici, peut vous servir dans le cadre d'écriture novellistique ou romanesque). Le grand « maître » ici est Umberto Eco. En cas d'approfondissement souhaité, sachez que chaque auteur a son champ de domaine de prédilection. Adam sera celui qui est le plus généraliste, mais pas le plus incomplet.

Partons d'une généralité. Le récit a un caractère infini quant à son interprétation et de plus il requiert des mouvements actifs, conscients, inconscients mais surtout coopératifs. En gros, tout le monde peut comprendre ce qu'il veut, et pour comprendre le récit, il a besoin de faire à appels à des connaissances, sans le savoir (connaissance de la langue) ou en s'en rendant compte (connaissance du monde médiéval et héroïco-fantasy pour Naheulbeuk).

Car pour que le récit marche, il faut que le lecteur soit ouvert à sa compréhension, qu'il soit prêt à découvrir ce que l'auteur a voulu lui transmettre. Il doit mobiliser des connaissances, un vécu, une vision.

Un récit est une œuvre qui est qualifiée à la fois d'ouverte et de « machine paresseuse ».

Au même titre qu'une partition de musique, l'auteur laisse place à une certaine interprétation de la part de l'auditeur. Elle est donc ouverte à une vision personnelle de la part de l'auteur. Comme cela a



souvent été le cas, en sortant d'un film, on peut avoir compris de façon différente certaines scènes. On ne sera au final pas sensible au même passage, et certaines sensibilités seront plus ou moins sollicitées. C'est exactement en cela qu'on parle d'œuvre ouverte.

On parle aussi de machine paresseuse car il laisse des espaces lacunaires dans la compréhension que seul l'auditeur peut combler. Or, tous les lecteurs n'ont pas les mêmes compétences (linguistiques, culturelles, le même vécu etc), ce qui implique ce que nous venons de voir, on peut comprendre, ou être sensible, de façon différente selon les individus.

Prenons l'exemple de ce qu'on appelle le « Clin d'œil ». Je fais intervenir par exemple, un personnage de Star Wars, sans pour autant le préciser. Les individus qui auront la même compétence culturelle que moi diront « ahah j'ai bien aimé quand Maître Yoda passe devant les aventuriers ». Mon contrat est rempli. Mais imaginons, je fais écouter ma création à une personne qui n'a jamais vu, ou entendu des extraits de Star Wars. Il pourrait me dire « Par contre je n'ai pas vraiment compris le délire avec le mec qui passe devant les aventuriers en parlant bizarrement ». Le contrat n'est pas rempli.

Cet exemple me permet de parler du lecteur modèle et du danger de ne pas expliciter sa pensée dans un écrit.

Avec l'exemple de Star Wars, on comprend l'important de penser à un lecteur modèle AVANT d'écrire. En effet, si on ne fait pas attention, on tombe facilement dans le piège du « Délire perso ». Et oui, il y a des choses qui nous font rire, avec quelques amis, mais 99% des gens ne trouveront pas ça drôle car ils n'auront pas vécu le « délire » avec vous. Du coup, il faut quand on écrit se dire : « Est-ce que si je parle de ça, quelqu'un qui ne connaît pas comprendra ». Ou alors, vous créez le truc à l'envers, et vous cherchez quelques personnes qui comprennent. Mais je vous le déconseille, vous avez une chance sur une de vous planter.

Cela est d'autant plus vrai pour des créations qui prendraient un tout autre sens quand on comprend l'inspiration ou ce que le créateur a voulu dire. Car oui, ce n'est pas qu'une question de référence. C'est aussi une question de « Moi j'ai voulu dire ça, est-ce qu'une personne lambda peut comprendre ? ». On parle alors de prendre du recul. Il faut donc, si on souhaite être compris par le plus grand nombre, expliciter au mieux sa pensée ou éviter de ne faire allusion qu'à des délires personnels.

## **Le discours narratif : En clair, en bref et en concis, voilà ce qu'il faut retenir.**

Donc, pour conclure il faut pour faire un récit :

- \* un schéma en 5 temps avec : situation initiale, élément perturbateur, péripéties, élément de résolution et situation finale.
- \* Il faut une mise en tension/intrigue
- \* Il faut un enchaînement causal : une action entraîne une autre.
- \* Il faut que les personnages et leurs statuts soient transformés entre le début et la fin de l'histoire
- \* Il faut prendre en compte l'auditeur et vérifier que tout le monde peut comprendre ce que l'on dit
- \* Il faut respecter tout ça pour partir sur une bonne base et créer l'histoire la plus originale possible.