

# Aide à l'écriture de la rédaction

## Les schémas actanciel et narratif : révision

### I) Le schéma actanciel :

Pour qu'on puisse parler d'une histoire, il faut un **SUJET** qui parte à la recherche d'un **OBJET**, souvent de valeur matérielle ou affective : Guigemar part en forêt à la recherche de gibier, Bilbo part en quête d'un trésor, un jeune paysan peut chercher la fortune, une princesse qui cherche un époux...

Dans sa quête, le **SUJET** peut être aidé par un ou plusieurs êtres, qu'on appelle des **ADJUVANTS** : ce sera par exemple Gandalf le magicien, la bonne fée marraine dans *Cendrillon*, un animal, un arbre... Le **SUJET** héros en a d'autant plus besoin que des ennemis s'opposent à la réussite de son entreprise. Ces ennemis sont nommés des **OPPOSANTS**. Si l'histoire finit bien, le **SUJET** obtient l'**OBJET** de valeur, après la disparition de l'**OPPOSANT** (l'ogre dans *Le Chat Botté* ou Smaug par exemple dans *Le Hobbit*...)

Pour créer l'intrigue de votre rédaction, il faut donc commencer par définir ces **4 actants fondamentaux du récit**, au brouillon :

Le **SUJET** : le héros ou l'héroïne, l'être qui part en quête d'aventure

L'**OBJET** : le moteur de sa quête, ce qui le pousse à agir, à partir à l'aventure. L'**OBJET** peut être matériel ou réel (un trésor, un être cher à retrouver) mais aussi symbolique : la vengeance, l'amour, la recherche de la vérité...

L'**ADJUVANT** : l'être vivant ou la valeur symbolique qui va aider le héros dans ses péripéties : le chat dans *Le Chat Botté*, mais cela peut être la chance, ou la ruse du Petit Poucet.

L'**OPPOSANT** : l'être vivant ou la valeur symbolique qui cherche à défier, à contrecarrer la quête du héros, ou qui doit être détruit, annihilé, dépassé par le héros : Sauron dans *Le Seigneur des Anneaux*, mais cela peut être la propre peur du héros qui s'oppose à la réussite de l'entreprise.

### II) Le schéma narratif :

Le schéma narratif est la construction classique des récits, notamment des contes traditionnels et des récits d'aventures. Il permet d'analyser une histoire et de structurer un récit en étapes qui produisent une intrigue complète, du début à la fin de l'histoire.

Le schéma narratif typique comprend 5 grandes étapes :

- La situation initiale
- L'élément perturbateur, le déclenchement
- Les péripéties
- L'élément de résolution, ou dénouement
- La situation finale

Je vous invite donc à inventer et rédiger au brouillon le schéma narratif de votre rédaction, qui structurera votre récit en une histoire claire et fidèle au modèle du récit d'aventures.

#### 1) La situation initiale

C'est une période où il n'y a pas d'action ; les personnages principaux sont présentés et sont dans une période stable : l'intrigue n'a pas commencé. Le cadre spatio-temporel est posé (souvent de

manière floue dans un récit merveilleux : « Il était une fois, jadis, dans un royaume lointain... ») Le héros est souvent décrit comme ayant un **manque** (l'argent, l'amour, l'ennui...) qu'il devra combler à la fin du récit.

La situation initiale est écrite à l'**imparfait** de l'indicatif. Elle permet de présenter le cadre où va se dérouler le récit et les caractéristiques des personnages.

Selon l'histoire, la situation initiale peut être présentée comme positive ou négative.

- Dans une situation initiale **positive**, il règne un certain équilibre, un calme. Il n'y a aucune raison de s'attendre à l'arrivée de l'élément perturbateur.

- En cas de situation initiale **négative**, par contre, on ressent déjà un élément anormal ; on attend avec impatience l'arrivée de l'élément perturbateur.

## 2) L'évènement perturbateur

L'évènement perturbateur, aussi appelé « déclenchement », est le premier événement de l'histoire. Il va « bouleverser » la situation initiale. C'est lui qui va déclencher toutes les péripéties en créant un problème. Il est souvent rédigé au passé simple de l'indicatif : l'action du récit débute à ce moment-là. L'élément perturbateur est souvent déclenché par l'**intrusion** du merveilleux, dans un récit où il est présent (l'apparition de la biche blanche dans *Guigemar*).

L'évènement perturbateur peut être négatif face à une situation initiale positive : il peut être l'apparition d'une difficulté inconnue auparavant : ex. le petit Chaperon rouge croise un loup dans la forêt.

L'évènement perturbateur peut être négatif face à une situation initiale déjà négative : l'élément perturbateur est une sorte de révolte des protagonistes qui les poussent à agir contre le problème qui les opprime : ex. Les parents du Petit Poucet, face à la famine, décident d'aller abandonner leurs enfants dans la forêt.

L'évènement perturbateur peut être positif face à une situation initiale négative : l'élément perturbateur aura valeur d'adjuvant pour le héros : ex. l'apparition de la bonne fée marraine dans beaucoup de contes qui vient bouleverser et aider par magie la vie difficile du personnage principal.

## 3) Les péripéties

Ce sont les actions de l'histoire, les événements que les protagonistes vont subir ou affronter, les épreuves, les voyages ou encore d'autres personnages qui se mettent en travers de leur chemin. Les péripéties sont généralement écrites au passé simple. C'est la plus longue période du récit. Les péripéties forment donc le corps principal de l'intrigue. Dans *Le Hobbit*, les péripéties forment toute l'intrigue à partir de sa rencontre avec Gandalf qui déclenche l'évènement perturbateur, jusqu'à la fin de la bataille des 5 armées.

## 4) L'élément de résolution (ou dénouement)

C'est la dernière action de l'histoire, celle qui permet de mettre fin aux problèmes : un événement ou un protagoniste clôt les péripéties du récit. Dans *Cendrillon*, l'élément de résolution est cette dernière péripétie où Cendrillon chausse la pantoufle de verre (ou vair). Le dénouement conduit à la situation finale.

## 5) la situation finale

C'est la fin de l'histoire, le retour à l'état stable du ou des protagoniste(s). La situation finale ressemble souvent à la situation initiale inversée : Si l'histoire a mal débuté, elle se finit bien ; si elle a bien commencé, elle se termine mal, ex. *Le petit Chaperon rouge*. De manière générale, les

protagonistes ont gardé quelque chose de leur aventure. Si la situation finale est positive, alors le personnage principal a gagné quelque chose : de la richesse, de la sagesse, de l'intelligence... ou il est devenu adulte (il a vieilli).

Voilà ! En rédigeant à votre tour le schéma narratif de votre rédaction en quelques lignes, vous pouvez construire un récit structuré et riche, et vous savez où vous allez, en connaissant à l'avance dans votre travail d'écriture la fin de votre récit et les péripéties développées dans votre intrigue.

En rédigeant ce plan, vous rédigez ainsi un « scénario » détaillé et solide :

I) Schéma actanciel de ma rédaction :

SUJET : .....  
OBJET : .....  
ADJUVANT : .....  
OPPOSANT : .....

II) Schéma narratif de ma rédaction :

1) Situation initiale :

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

2) Événement perturbateur :

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

3) Péripéties :

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

4) Élément de résolution :

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

5) Situation finale

.....  
.....

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

Une fois ces quelques lignes rédigées, il suffit de développer votre scénario en un réel récit, avec un développement construit en paragraphes, des dialogues, pour créer une histoire pertinente et détaillée. Suivre cette méthode des 2 schémas actanciel et narratif fait gagner du temps et permet de guider son imagination.

A vos plumes, chers élèves, et bon courage !

Pour vous inspirer, écouter de la musique médiévale (Hidegard de Blingen par exemple, ou du chant grégorien) sur le net.

Que Merlin vous accompagne !

M. Mouton Dorléans