

Base de données et invention d'histoires

Romain Gaudreault

Number 168, Winter 2013

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/68669ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gaudreault, R. (2013). Base de données et invention d'histoires. *Québec français*, (168), 66–67.

Base de données et invention d'histoires

PAR ROMAIN GAUDREULT*

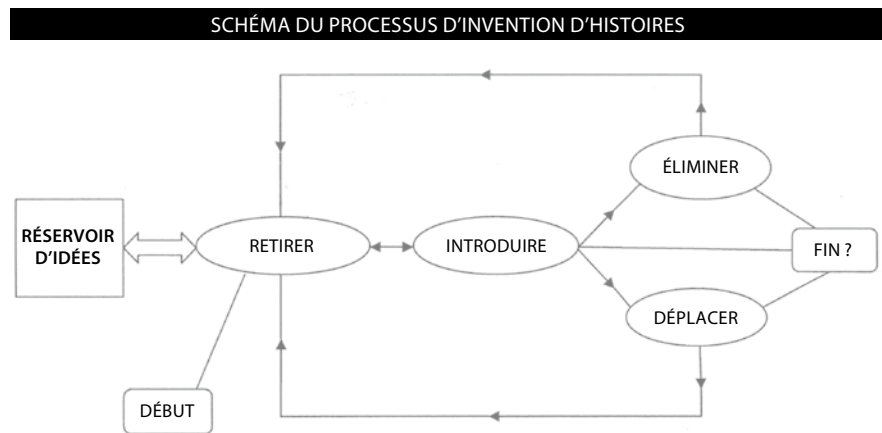
A quoi cela sert-il d'inventer des histoires dans un atelier d'écriture, de l'école primaire à l'université ? À « muscler » l'imagination, une ressource de plus en plus nécessaire dans un monde qui mise sur l'innovation scientifique, technique et artistique. Comment le scripteur peut-t-il arriver à inventer des histoires ? En recourant non seulement aux idées contenues dans sa mémoire, mais aussi à des ressources externes, notamment les bases de données, et en sachant comment manipuler les idées. Après avoir examiné brièvement le modèle du processus d'écriture de Hayes et Flower, nous allons décrire un schéma du processus d'invention d'histoires, puis le comparer au modèle de Hayes et Flower pour montrer en quoi ce schéma est plus avantageux et, enfin, donner quelques indications sur la façon de l'intégrer dans un atelier d'écriture à l'école.

Processus d'écriture

Selon l'enseignement traditionnel, le processus d'écriture comprend trois étapes simples : la planification, la rédaction et la révision. Hayes et Flower¹ ont montré que le processus d'écriture réel est plus complexe qu'on le pense : une recherche d'idées dans la mémoire à long terme précède l'organisation des idées dans un plan ; une prise de notes précède la rédaction du texte ; la révision finale est précédée d'innombrables petites révisions portant sur le choix des idées, leur organisation et leur expression dans une langue donnée. Comment trouver des idées, prendre des notes, réviser localement ou globalement : voilà en effet des étapes du processus d'écriture peu explorées jusque-là. Cependant, Hayes et Flower ont-ils déjà tout dit sur la recherche d'idées pour le texte narratif de fiction ?

Invention d'une histoire

Le schéma du processus d'invention d'histoires proposé dans le présent article (voir la figure) comprend deux parties



distinctes : 1) le réservoir d'idées et 2) le processus comme tel, c'est-à-dire les opérations désignées par des verbes à l'infinitif inscrits dans une ellipse et les suites possibles d'opérations indiquées par le sens des flèches. L'expression « Début » indique la première opération du processus, « Retirer », tandis qu'à l'autre extrémité du schéma, l'expression « Fin ? » indique les trois opérations finales possibles.

Réservoir d'idées

Le réservoir d'idées peut être aussi bien la mémoire à long terme du scripteur que des ressources externes comme des documents écrits ou audiovisuels. Parmi ces ressources externes, la base de données fictives pourrait convenir particulièrement aux scripteurs qui ont peu lu ou visionné d'œuvres de fiction, ou qui ont une connaissance limitée des genres d'histoires qu'il est possible d'inventer : par exemple, des histoires maritimes, merveilleuses héroïques, policières, sentimentales, d'horreur ou de science-fiction.

Au sens courant du terme, une base de données est un répertoire électronique d'éléments d'information. Elle peut contenir des données vraies, fausses ou fictives. Une donnée fictive ne concerne pas l'univers réel, mais un univers fictif, c'est-à-dire inventé de toutes pièces et présenté comme tel. Dans un atelier d'écriture, les bases de données vraies ou fictives servent à inventer des histoires.

Les données fictives peuvent être classées par genre d'histoires ou par auteur. Un article publié récemment dans *Québec français*² nous fournit un bon exemple d'une base de données fictives constituée à partir des œuvres d'un auteur. Les données ont été extraites de romans d'Henri Vernes (les aventures de Bob Morane) et présentées sous la forme d'une matrice rectangulaire comprenant 5 catégories (personnages, éléments déclencheurs, lieux, moyens de transport, objets) et une liste de 10 éléments d'information par catégorie (archéologue, pilote d'avion, général en chef, etc., pour la catégorie « Personnages », par exemple). Les bases de données fictives peuvent aussi avoir l'allure d'un dictionnaire³. Voici par exemple les six premières catégories (ou « entrées ») d'une base de données pour aider à inventer des histoires de science-fiction : Armes ; Boissons ; Buts ; Capacités spéciales d'androïdes, d'extraterrestres, de mutants ou de robots ; Constructions – Fonctions ; Épices ; Espèces d'extraterrestres de forme animale.

Voici maintenant les 30 éléments d'information (subdivisés) qui accompagnent l'une des dernières entrées de cette même base de données : **VÉHICULES SPATIAUX OU TEMPORELS**. 1. TYPES. Astronef, bombardier, capsule de secours, cargo, chasseur, croiseur, drone d'observation, monobus, moto antigravité, navette de transport de passagers, sonde. 2. VÉHICULES À FONCTIONS

NON IDENTIFIÉES. a) Formes : ovale, pyramidale, ronde, triangulaire; bouteille, chaloupe, cloche, crabe, étoile, fusée, hanneton, oiseau, soucoupe. b) Matériau : acier, aluminium, caoutchouc, cristal, élastique, plastique rigide.

De nombreuses bases de données vraies (ou de listes de données vraies) pourraient aussi fournir des matériaux pour l'invention d'histoires : encyclopédies (par exemple, liste des types de bateaux de plaisance, à l'entrée « Navigation de plaisance » dans l'*Encyclopédie Alpha*), catalogues de vêtements, livres de recettes de tous les pays, répertoires des professions, dictionnaires visuels, etc.

Même s'il a à sa disposition une base de données fictives ou vraies, le scripteur a aussi intérêt à sonder sa mémoire à long terme et à pratiquer le remue-ménages tel que décrit par Osborn⁴.

Opérations

Le retrait d'une idée du réservoir est suivi de l'introduction de cette idée dans un lieu hors du réservoir, un « espace message », qui peut être aussi bien la mémoire à court terme du scripteur qu'un support physique comme une feuille de papier ou un fichier électronique. À l'introduction succède ou bien un nouveau retrait, ou bien une élimination, c'est-à-dire un retrait hors de l'espace message. Une fois qu'il a introduit quelques idées dans l'espace message, le scripteur peut exécuter trois types de déplacement : 1) le déplacement vers l'avant, 2) le déplacement vers l'arrière ou 3) la permutation, c'est-à-dire le retrait d'une première et d'une seconde idée suivi de l'introduction de la première à la place de la deuxième et de la deuxième à la place de la première. Les retraits répétitifs d'idées du réservoir et toutes les opérations subséquentes cessent quand le scripteur estime qu'il dispose d'une version acceptable de son histoire.

Signalons que les opérations d'élimination et de déplacement se ramènent aux deux opérations fondamentales de retrait et d'introduction. En effet, seul le cadre diffère. L'élimination est le retrait d'une idée de l'espace message, tandis que le déplacement est le retrait d'une idée de l'espace message et

l'introduction de celle-ci à un autre endroit dans ce même espace. La liste des opérations qui viennent d'être décrites s'appuie sur une liste élaborée dans les milieux de la linguistique⁵, sans s'y réduire.

Comparaison avec Hayes et Flower

Le schéma du processus d'invention d'histoires proposé met en relief un élément totalement négligé par Hayes et Flower, les ressources externes comme les bases de données fictives ou vraies, à côté de la mémoire à long terme. De plus, pour sérier les problèmes, le schéma accorde la priorité à l'invention et laisse dans l'ombre l'expression écrite, élément important du modèle de Hayes et Flower. Enfin, il précise les opérations du processus de recherche d'idées, de planification et de révision. Cependant, il existe d'importants points de convergence : mise en valeur de la recherche d'idées (opérations de retrait du réservoir d'idées) et présence constante de la révision (déplacement ou élimination d'idées, retrait de nouvelles idées).

Atelier d'écriture

Pour introduire le concept de base de données et les diverses opérations portant sur les idées, il faut d'abord présenter une analogie avec le jeu de Scrabble : le sac de jetons-lettres est semblable à un réservoir d'idées et les jetons-lettres, à des idées. Il faut ensuite illustrer les diverses opérations : retirer des jetons-lettres et les placer sur le support, puis déplacer ou éliminer des jetons-lettres jusqu'à ce qu'on obtienne un mot. Ce mot est analogue à une histoire produite à l'aide des idées retirées d'une base de données. Enfin, si l'animatrice ou l'animateur⁶ dispose d'une base de données pour aider à inventer des histoires de science-fiction, par exemple, il donne comme consigne d'écrire une histoire de ce genre.

Conclusion

Le fait de mettre l'accent sur le processus d'invention d'histoires ne signifie pas que les problèmes de l'expression n'ont pas leur importance, mais seulement qu'il faut traiter les problèmes selon leur rang de priorité. Il ne sert à rien de produire tout de suite un énoncé dans un excellent fran-

çais si c'est pour modifier celui-ci la minute d'après ou lors d'une des multiples révisions de l'histoire. Le schéma du processus d'invention d'histoires ne règle pas tous les problèmes, loin de là ! Tôt ou tard, il faudra bien que le scripteur aborde de front la question des structures d'histoires et celle des modalités de la narration, territoires déjà bien balisés par la narratologie. □

* Ph. D., chercheur indépendant

Notes et références

- 1 John R. HAYES et Linda S. FLOWER, « Identifying the Organization of Writing Processes », p. 3-30, dans Lee W. GREGG et Erwin STEINBERG (eds.), *Cognitive Processes in Writing*, Hilldale, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, 1980, 177 p. Par la suite, Hayes a modifié légèrement la terminologie (en anglais) et la représentation graphique du modèle, mais n'a pas repris l'analyse des protocoles verbaux recueillis lors de l'expérimentation. Cela ne remet donc pas en cause les fondements du modèle de 1980. Voir à ce sujet l'article de Hayes publié en 1996 : « A New Framework for Understanding Cognition and Affect in Writing », p. 1-27, dans C. Michael LEVY et Sarah RANSDALL (eds.), *The Science of Writing. Theories, Methods, Individual Differences, and Applications*, Mahwah, New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 434 p.
- 2 Monique NOËL-GAUDREAU et Gilberte FÉVRIER, « La matrice combinatoire : une "machine à écrire" », *Québec français* n° 160, (hiver 2011), p. 53.
- 3 Avec des assistants de recherche, Monique Noël-Gaudreault et l'auteur du présent article ont déjà réalisé plusieurs bases de données de ce type.
- 4 Alex. F. OSBORN, *L'imagination constructive. Principes et processus de la pensée créative et du brainstorming*, traduit de l'anglais [Applied Imagination] par G. Rona, 3^e éd. [1^{re} éd. 1959], préface de L. Armand, Paris, Dunod, 1988, XV + 366 p.
- 5 Les opérations proposées ont un lien étroit avec les quatre « règles de transformation » d'un énoncé selon N. Ruwet : l'addition, la suppression, la permutation et la substitution. Soulignons que les deux dernières opérations sont un composé des deux opérations de retrait (ou de suppression) et d'introduction (ou d'addition). Voir Nicolas RUWET, *Introduction à la grammaire générative*, Paris, Plon, 1967, p. 250-251 et 263-264.
- 6 Nom donné à l'enseignante ou à l'enseignant lorsqu'une classe de français se transforme en atelier d'écriture. Sur le travail d'animation d'un atelier d'écriture, voir notamment Anne ROCHE, Andrée GUIGUET et Nicole VOLTZ, *L'atelier d'écriture : éléments pour la rédaction du texte littéraire*, 3^e éd. revue et corrigée [1^{re} éd. 1989], Paris, Armand Colin (coll. « Lettres sup »), 2009, 180 p.