

Québec français

La matrice combinatoire : une « machine à écrire »

Monique Noël-Gaudreault et Gilberte Février

La nouvelle québécoise
Numéro 160, hiver 2011

URI : id.erudit.org/iderudit/61624ac

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN 0316-2052 (imprimé)
1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Noël-Gaudreault, M. & Février, G. (2011). La matrice combinatoire : une « machine à écrire ». *Québec français*, (160), 52–53.

Tous droits réservés © Les Publications Québec français, 2011

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

La matrice combinatoire : une « machine à écrire »

PAR MONIQUE NOËL-GAUDREULT* et GILBERTE FÉVRIER**

Le présent article vise à faire connaître un outil inspiré des mathématiques et de l'informatique, la matrice combinatoire, ainsi que son mode d'utilisation pour le récit d'aventures. Dans ce but, nous commencerons par situer dans le temps cette alliance déjà ancienne des mathématiques et de la littérature, afin de faire mieux connaître ces tentatives de créer des « machines à écrire ». Dans un deuxième temps, nous décrirons les caractéristiques du récit d'aventures et présenterons la matrice que nous avons fabriquée ; en troisième lieu, nous exposerons la marche à suivre pour produire un récit d'aventures. Enfin, nous conclurons sur les avantages et les limites de cet outil didactique.

Même si la recherche en didactique de l'écriture a fait des pas de géant depuis trente ans, les outils pour aider à écrire de la fiction sont encore trop peu nombreux à circuler dans les programmes de formation des enseignants et dans les classes du primaire, du secondaire, du collégial et de l'université. De l'avis de certains chercheurs, dont Noëlle Sorin¹, la créativité y est, beaucoup trop souvent, mise en veilleuse.

Un bref historique

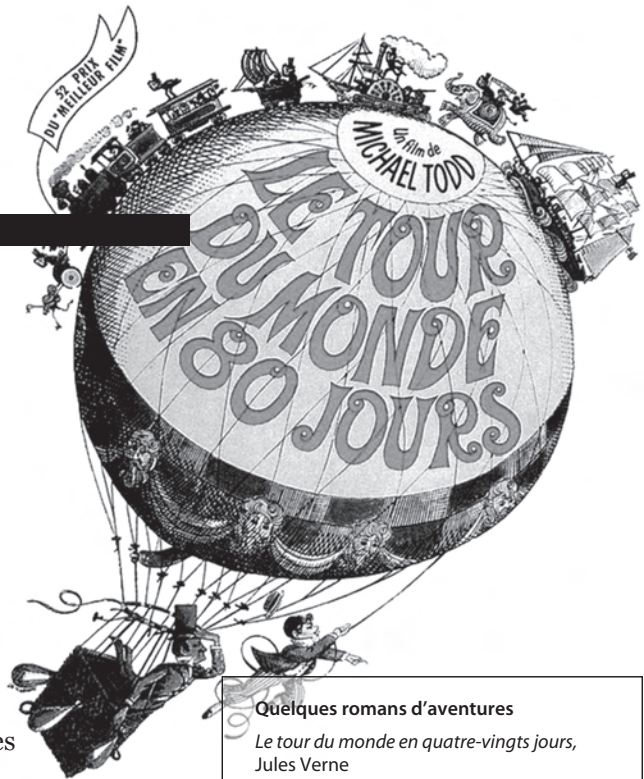
L'OULIPO² et la génération automatique de texte à l'ordinateur sont à l'origine de cette machine à écrire qu'est la matrice. OULIPO signifie *ouvroir de littérature potentielle*. Un ouvroir est un atelier, c'est-à-dire un lieu où l'on fabrique du texte. La littérature s'apparente à quelque chose que l'on écrit et que l'on rature [sic]. *Potentielle* signifie que cette production est infinie dans le temps et en quantité illimitée. Au cours des années 1960, la tâche des Oulipiens consiste à inventer des contraintes, autrement dit, à se donner des consignes d'écriture et à explorer le potentiel de chacune. On peut consulter *Exercices de style*³ de Raymond Queneau pour avoir un exemple du résultat de ces expériences.

Une décennie plus tard, deux membres de l'OULIPO fondent l'Alamo, « Atelier de littérature assistée par la mathématique et l'ordinateur ». L'exemple de génération automatique de texte le plus connu demeure les *Cent mille milliards de poèmes*⁴ de Queneau. Il s'agit de dix sonnets rédigés de telle sorte que chaque vers puisse se combiner avec n'importe lequel des autres vers des neuf autres poèmes pour créer un autre sonnet qui ait du sens. L'effet des pages découpées en longs rubans en est pour le moins surprenant. Quoi qu'il en soit, ce principe combinatoire peut tout aussi bien servir à raconter une aventure, brève ou longue.

Le récit d'aventures

Qu'ont en commun *Le comte de Monte Cristo*, *Le livre de la jungle*, *Typhon*, *L'ancre de miséricorde*, *L'appel de la forêt*? Toutes ces œuvres racontent des aventures.

Le récit d'aventures met l'accent sur l'action, généralement teintée d'exotisme à la fois géographique et historique⁵. Détenteur de qualités innombrables, le héros, généralement de sexe masculin, déteste la médiocrité et s'avère peu conventionnel. Moins porté par un projet ou par des traits de caractère que par son aptitude à surmonter



Quelques romans d'aventures

Le tour du monde en quatre-vingts jours, Jules Verne

Le comte de Monte Cristo, Alexandre Dumas

Le Livre de la jungle, Rudyard Kipling

Typhon, Joseph Conrad

L'ancre de miséricorde, Pierre Mac Orlan

L'appel de la forêt, Jack London

les épreuves⁶, ce personnage est en quête d'un but ou rêve plus ou moins inaccessible qui réponde à sa soif d'inconnu, de surprise, de changement. Aussi le lecteur se trouve-t-il dépaycé, projeté dans un univers singulier, différent du sien, même s'il lui arrive de partager les buts du héros. Fort en suspense, le récit est souvent raconté par un narrateur omniscient ou par un témoin de l'événement.

La matrice comme outil

Mathématiciens pour la plupart, les Oulipiens ont choisi de travailler avec des objets mathématiques. La matrice appartient à cette catégorie. Il s'agit d'un tableau (avec lignes, colonnes et têtes de colonnes spécifiques), dont le nombre de cases est fonction du nombre d'éléments, de variables que l'on souhaite prendre en considération. Plus il y a de variables, et plus il y a de combinaisons possibles. Dans ce tableau, c'est le hasard qui détermine les choix des éléments qui seront combinés.

Une matrice pour le récit d'aventures

Voici un exemple de matrice que nous avons fabriquée à partir d'un inventaire des éléments spécifiques de la série des Bob Morane (Henri Vernes).

Des consignes pour la production écrite ou orale

Il faut choisir un élément dans chaque colonne, de façon aléatoire ou non. Plus les éléments sont éloignés par le sens et plus le récit produit est original. Pour guider la recherche d'idées, on peut formuler une question intégrant tous les matériaux retenus⁷. Par exemple : *Qu'est-ce qu'un milliardaire dont la fillette a été enlevée pourrait faire dans la jungle avec une motocyclette et une torche électrique pour la retrouver ?* Ou encore : *Qu'est-ce qu'un archéologue dont l'avion s'est écrasé pourrait faire dans une île perdue avec un cheval et un tam-tam pour revenir à la civilisation ?*

Démarche préconisée

Conformément à l'enseignement stratégique, la première étape est l'activation des connaissances antérieures des élèves sous la forme d'un remue-ménages au tableau. Suit le modelage par l'enseignante, de la recherche d'idées, de la planification, de la rédaction et de la révision. Ensuite, vient l'étayage : devant la classe, l'enseignante aide un élève fort à produire un récit d'aventures devant la classe. Puis, les élèves en équipe de deux tentent ... l'aventure. Enfin, chacun, individuellement, rédige son texte. Le texte produit est ensuite révisé par un pair et réécrit pour être amélioré (version finale).

Des pistes pour l'évaluation

Qu'il s'agisse d'évaluation formative ou sommative, on peut considérer deux séries de critères : le texte produit et les processus. Dans la première catégorie, celle du texte, il convient d'examiner la cohérence, la fluidité, c'est-à-dire la richesse des productions verbales, ainsi que l'originalité (la pensée divergente). Quant aux processus, on peut, à partir des traces laissées, examiner le respect des consignes, la présence et la récursivité des processus d'écriture, la qualité du travail en coopération...

Personnages	Éléments déclencheurs	Lieux	Moyens de transport	Objets
Archéologue	Fillette enlevée	Temple en ruines	Jeep	Tam tam
Pilote d'avion	Écrasement d'avion	Rio des piranhas	Char d'assaut	Torche électrique
Général en chef	Assassinat du prince	Marécages	Motocyclette	Filet de pêcheur
Agent secret	Révolte populaire	Chutes dans la rivière	Cheval	Arc et flèches
Dessinateur	Attaque de bandits	Zone désertique	Ambulance	Colliers sacrés
Milliardaire	Naufrage	Lac aux eaux vertes	Paquebot	Parachute
Pirate de l'air	Vol de dynamite	Pauvre cabane	Pirogue	Statuette en bois
Journaliste	Incendie majeur	Île perdue	Camion	Paire de jumelles
Aventurier	Évasion d'un prisonnier	Barrage sur le fleuve	Automobile	Sac en peau de chèvre
Trafiquant	Vengeance	Jungle	Hydravion	Gourde d'eau

Trois limites

Certes, les éléments d'une matrice destinée à générer des récits d'aventures peuvent sembler stéréotypés, mais il ne faut pas craindre les stéréotypes, qui sont partie intégrante de la littérature et des genres littéraires, comme l'a bien montré Dufays⁸. Par ailleurs, même si, lors du travail en équipe, les partenaires d'écriture ont du mal à tomber d'accord, n'est-il pas important qu'ils apprennent à négocier ? Enfin, l'outil ne règle pas tous les problèmes d'écriture comme la cohérence textuelle ou l'orthographe (ce n'est pas son but) ; cependant, il peut s'avérer fructueux pour le démarrage de l'écriture et, le cas échéant, relancer celle-ci en cas de panne temporaire.

Trois avantages

Un tel outil possède au moins trois avantages : 1) cette matrice devrait éliminer l'angoisse de la page blanche en fournissant des matériaux utiles pour aider à trouver des idées afin de permettre au récit d'aventures de démarrer. En effet, chaque mot clé (et, à plus forte raison, les cinq mots clés retenus) est susceptible de générer une foule d'images mentales et, idéalement, de réactiver des souvenirs de récits d'aventures déjà lus ; 2) le jeu combinatoire, parce qu'il laisse place au hasard, est éminemment ludique et

devrait chasser l'ennui et la peur de l'effort ; 3) les combinaisons, parce qu'elles offrent des milliers de possibilités d'associations d'idées, garantissent une certaine originalité à chacune des productions écrites, ce qui, du même coup, apporte à l'enseignant de belles surprises et du plaisir lors de la correction ! □

* Professeure, Département de didactique, Université de Montréal

** Chercheuse post-doctorale à l'UQAM

Notes et références

- 1 Noëlle Sorin, « Vers une didactique de l'écriture littéraire du récit de fiction au primaire », *Nouveaux cahiers de la recherche en éducation*, vol. 8, n° 1 (2005), p. 65-78.
- 2 OULIPO, *La bibliothèque oulipienne*, Paris, Éditions Seghers, 1990, 3 volumes, [réédition].
- 3 Raymond Queneau, *Exercices de style*, Paris, Gallimard, 1982 [réédition].
- 4 Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 2006 [réédition].
- 5 Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, Paris, Presses universitaires de France, 1982. Voir aussi Anne Leclair-Halté, « La robinsonnade en littérature de jeunesse contemporaine : genre et valeur », *Skholé*, hors-série 1 (2004), p. 21-29.
- 6 Danielle Dubois-Marcoïn, *Le roman d'aventures à l'école. Les héritiers de Robinson*, Paris, Bertrand-Lacoste, 1997.
- 7 Jean-Marc Caré et Francis Debyser, *Jeu, langage et créativité*, Paris, Hachette-Larousse, 1991 [réédition].
- 8 Jean-Louis Dufays, *Stéréotypes et lecture*, Bruxelles, Mardaga, 1994.



Quelques titres d'Henri Vernes

La cité des sables
La galère engloutie
Terreur à la Manicouagan
La couronne de Golconde
Le samouraï aux 1 000 soleils
La vallée infernale
Les bijoux du Maharadjah