

Cours 3 : ETL

2. Les personnages :

Les personnages ont un rôle essentiel dans l'organisation des histoires. Ils permettent les actions, les assument, les relient entre elles et leur donnent sens. Toute histoire est histoire des personnages. Le personnage est en effet un des éléments clés de la projection et de l'identification des lecteurs d'où l'intérêt porté à cette analyse fondamentale des personnages.

Le personnage peut être étudié par exemple à partir de son *faire* et de son *être*.

2.1 Le personnage et son faire

Le théoricien Greimas a classé les personnages sur la base de leur fonctionnalité, de leur *faire*.

Ils sont regroupés dans des catégories communes et vus comme des forces agissantes (appelés les **actants**), nécessaires à toute intrigue. Dans le modèle de Greimas – pour qui le récit est une quête – il y a six classes d'actants, qui occupent chacun sa place dans un schéma relationnel. Il se peut qu'un même acteur puisse assumer différents rôles conjointement ou alternativement. Il est important de comprendre que, selon Greimas, l'actant est un *rôle*, une place occupée dans le schéma relationnel. Cette place peut être occupée par un personnage, mais aussi par des entités collectives (la famille, le milieu social) ou des valeurs, des idées (l'argent, la vérité). Inversement, un même personnage peut tenir plusieurs rôles.

- **Les actions des personnages** : Greimas a proposé, à partir des hypothèses de Propp, l'un des modèles les plus connus : le schéma actantiel

Selon ses analyses, il existerait six 6 catégories d'actants participant à tout récit défini comme une quête : ces 6 catégories se regroupent 2 par 2 selon des axes fondamentaux pour définir les conduites humaines :

- ✓ **Axe du désir, du vouloir** : le sujet chercherait à s'approprier l'objet
- ✓ **Axe du pouvoir** : l'adjuvant et l'opposant aident ou s'opposent à la réalisation de la quête
- ✓ **Axe du savoir** : le destinateur et le destinataire déterminent l'action du sujet en le chargeant de la quête.

Il se peut qu'un même acteur puisse assumer différents rôles conjointement ou alternativement.

2.2 Le personnage et son être :

Philippe Hamon a analysé le personnage non pas à travers ce qu'il fait, mais comme un être de papier, doté d'un nom (l'un des instruments les plus efficaces de l'effet de réel) et d'un portrait, qui comprend des traits physiques et moraux. Le portrait du personnage peut concerner le corps (parfois très codifié, comme dans les contes de fées), l'habit (qui renseigne, avant tout, sur l'origine sociale et culturelle du personnage), la psychologie (qui donne l'illusion d'une vie intérieure. Le portrait psychologique crée souvent un lien affectif entre le personnage et le lecteur) et la biographie (en faisant référence au passé, elle permet de renforcer le vraisemblable psychologique du personnage).

A côté de l'*être* et du *faire* du personnage, certains théoriciens ont étudié ce qu'ils appellent l'**effet-personnage**, c'est-à-dire l'image que le lecteur a d'un personnage, les sentiments qu'il lui inspire et qui sont très largement déterminés par la façon dont il est présenté, évalué et mis en scène par le narrateur. Ils étudient donc comment le texte programme et dirige la relation qui s'établit entre lecteur et personnage.

3. Le cadre spatio-temporel :

L'étude du cadre spatio-temporel permet de fonder l'ancrage réaliste ou non de l'histoire. L'espace et le temps annoncent l'histoire à venir. Toute fiction ne prend sens que dans le lieu et le temps où elle se déroule. Le lieu participe à l'intégration du référent. Tout comme l'espace, le temps est un élément qui intervient dans la vraisemblance du récit, et plus le temps est précis, plus il participe à l'instauration de l'effet de réel.