



# L'intrigue

Placées en préambule, ces propositions d'écriture ont pour but de rappeler ce qui constitue un récit.

L'élaboration d'une histoire met en relation des personnages, impliqués dans une suite d'événements (l'intrigue), laquelle prend fin à un moment donné. La résolution de l'histoire (la chute) éclaire le sens du récit, et peut conduire à le réinterpréter.

L'intrigue romanesque possède une **structure-type**, commune à tous les récits. Elle peut être représentée par un **schéma narratif** simple qui prend en compte la succession logique des événements comme suit :

- Un **état initial** qui définit le cadre de l'**intrigue** : il met en place le lieu, l'époque, les personnages...
- Un **événement perturbateur** ou **modificateur** qui remet en cause l'état initial : rencontre, découverte, événement inattendu...
- Une suite de transformations modifie la situation des personnages : elles peuvent prendre la forme de **péripéties**, de rebondissements ou de coups de théâtre.
- La résolution de l'histoire.

Ce modèle, à l'origine de toute invention narrative, peut être plus ou moins **modifié**.

## LES FORMES DE L'INTRIGUE

- L'intrigue simple<sup>1</sup>.
- L'intrigue complexe.

Dans les deux premières séries, nous nous intéresserons à l'élaboration d'intrigues simples<sup>2</sup>.

La première proposition de cet ouvrage, qui reprend l'essentiel de ces **notions élémentaires**, est une invitation à se lancer dans cette aventure littéraire. La deuxième proposition introduit

.....  
1. *L'intrigue unique* : Elle présente l'histoire d'un personnage, du déclenchement de l'intrigue jusqu'à sa résolution. Elle fonctionne selon le principe du schéma narratif. Cette forme d'intrigue, très resserrée, est souvent utilisée dans la nouvelle.

2. La série n.°3 vous aidera à relier diverses intrigues entre elles.

la notion de bascule, donc de **rebondissement**, nécessaire à tout effet de relance dans un récit. Avec la troisième, vous mettez en place un **point de non-retour**.

La quatrième pose la question de la **construction**. Dans quel ordre faut-il relater les événements pour que l'histoire racontée soit mise en valeur? Quelles variantes peut-on trouver au schéma narratif classique? De ce questionnement découlera la notion d'**ellipse**, qui sera également abordée.

## - UNE SUITE D'ÉVÉNEMENTS -

---

### *Premier rendez-vous*

DOMAINE : LA MÉMOIRE<sup>1</sup>

Mettez en scène un premier rendez-vous. S'il existe toutes sortes de premiers rendez-vous (professionnel, amical, amoureux...), essayez de vous souvenir d'un rendez-vous, en particulier. Celui-ci s'est gravé dans votre mémoire pour diverses raisons : soit l'enjeu était important, soit il était chargé d'émotions ou d'imprévu ...

Quoi qu'il en soit, vous allez le retranscrire fidèlement, c'est-à-dire tel qu'il vous revient en mémoire. Donnez à voir les moments précédant cette rencontre, puis la rencontre elle-même, instant après instant.

Ce récit est formulé à la première personne. Le « Je » est donc employé puisqu'il s'agit de votre point de vue, de votre version des faits.

#### AVANT CE RENDEZ-VOUS

- Décrivez tout d'abord les **moments qui précèdent** ce rendez-vous.
- Dans quel état émotionnel étiez-vous ? Quelles pensées occupaient votre esprit ? Quelle était votre façon d'agir à ce moment-là ? Quelles projections, quelles attentes, aviez-vous ?
- Rendez compte de votre cheminement intérieur, tout en détaillant vos actions, vos déplacements dans l'espace.

#### LE TEMPS DE LA RENCONTRE

- Donnez à « voir » cette rencontre.
- Où s'est-elle déroulée ? Quelle était la personne, ou les personnes présentes ? Que s'est-il réellement passé ? En quoi ce moment différait-il de ce vous aviez imaginé ?
- Racontez ce qui s'est passé, chronologiquement. Faites quelques arrêts sur image. Ayez recours au dialogue, si les échanges verbaux servent votre récit.

.....  
1. Servez-vous d'un territoire familier – votre mémoire – pour élaborer votre premier récit. Par la suite, de nouveaux domaines (l'imaginaire et l'observation du réel) seront proposés régulièrement comme champ d'étude.

## LA CHUTE

La chute de votre histoire peut être fermée ou ouverte.

- Une chute est dite **fermée** quand le lecteur est informé de l'issue de l'histoire ; tout est résolu, aucune question ne demeure en suspens dans son esprit.
- Une chute est dite **ouverte** quand elle laisse au lecteur la possibilité d'imaginer, selon sa sensibilité, son ressenti, différentes suites à ce qui vient d'être conté.

D'où l'importance, pour l'auteur, de bien maîtriser cet élément final du récit.

## FORME

Récit d'un seul tenant ou plusieurs courts récits<sup>1</sup>.

### REMARQUES

---

- *Quand bien même l'intrigue se trouve concentrée, le lecteur devra retrouver, dans ces courts récits, toute l'intensité, tout le potentiel suggéré par chaque histoire.*
- *Cette proposition repose sur une intrigue minimaliste. Retravaillez-la, ensuite, si vous souhaitez la rendre plus complexe, la densifier. Voyez quels éléments peuvent ajouter du « suspense » et tenir en haleine le lecteur.*
- *Cette proposition est un premier défi vers l'insertion de pensées (monologue intérieur) au cœur même de la narration.*

☞ **Lecture complémentaire :** *Premier Amour* de Samuel Beckett, les Éditions de Minuit, 1999, p. 18-22.

.....  
1. *Après avoir listé, au brouillon, quelques « Premiers rendez-vous », sélectionnez-en trois, puis décrivez-les, tour à tour.*

## - LA BASCULE -

---

### *Faites vos jeux !*

DOMAINE : LA MÉMOIRE, L'IMAGINAIRE

Montrez comment un simple jeu peut servir de prétexte à une intrigue qui tourne mal.

Des personnages sont occupés par une action commune, en l'occurrence un jeu<sup>1</sup>. Soudain, la situation tourne au vinaigre.

#### LES PERSONNAGES

- À l'image des personnages des romans de Dostoïevski (*Le Joueur*), ou de Stefan Zweig (*Le Joueur d'échecs*), trouvez, et montrez comment des individus peuvent être pris dans l'**engrenage d'un jeu**.
- Tout en respectant le déroulé du jeu, que vous aurez brièvement présenté, passez d'un personnage à l'autre.
- Puis mettez l'accent sur un personnage, en particulier<sup>2</sup>. Faites une brève étude de son caractère, voyez comment le jeu modifie son comportement.

#### LES RÈGLES DU JEU

Expliquez les règles du jeu (si elles ne sont pas connues) quand vous le jugerez utile.

#### L'INTRIGUE

Travaillez les différents moments du récit.

- L'**arrivée des personnages**, leur installation.
- Le **démarrage** du jeu, le rituel mis en place.
- Les micros **événements** qui se succèdent.
- La **bascule**. Écrivez comment la situation dérape tout d'un coup<sup>3</sup>. Un **incident**, plus ou moins attendu, provoque un changement. Dès lors, rien ne va plus. Imaginez les **péripéties** qui suivent ce moment de rupture.

- .....
1. *Ex : jeux de cartes, échecs, jeux de société, jeux de rôles, jeux sur ordinateur, billard, pétanque... La partie a lieu en direct, ou de manière virtuelle.*
  2. *Ou deux, s'il s'agit d'un couple, ou de deux associés.*
  3. *Décrivez les tensions entre les joueurs, leur état physique et psychique (lassitude, engouement, hystérie...).*

▪ **La chute.**

Voyez sur quel terrain, autre que le jeu lui-même, l'intrigue peut dévier : terrain sentimental, familial, politique... Trouvez quelles actions (règlement de comptes, scandale amoureux, désaveu...) peuvent amener, peu à peu, la résolution de l'histoire.

Par exemple, dans *Le Joueur* de Dostoïevski, le jeu est indissociable du second thème principal du roman, l'amour qu'Alexeï éprouve pour Pauline et qui fut celui de Dostoïevski pour Apollinaria, comme le souligne Pierre-Olivier Benech :

« Il s'agit d'une passion fatale et tragique, de la même façon que le jeu : c'est bien dans ce sens que Philipenko rajoute : "L'amour et le jeu étaient les deux faces d'une même aventure, d'un même risque : celui de remettre son destin aux mains du hasard, de connaître l'ivresse de l'attente fiévreuse, de l'instant où tout va se décider [...]" »

REMARQUES

---

- Inventez, si vous le souhaitez, de courts dialogues entre les joueurs.
- Reécrivez l'atmosphère qui règne dans ces lieux du jeu. Faites entrer le lecteur dans ces univers si particuliers : casinos, salles de billard, terrains de pétanque...

☞ **Lectures complémentaires** : *La Joueuse de Go* de Shan Sa, Gallimard, 2003 (folio) ; *Le Joueur* de Fiodor Dostoïevski, traduction André Markowicz, éd. Actes Sud, Collection Thésaurus, Arles, 1993.

Résumé de *La joueuse de Go* de Shan Sa

« Alors que l'armée japonaise occupe la Mandchourie, une lycéenne de seize ans lutte à sa façon contre l'envahisseur et les horreurs de la guerre en battant tous ceux qui la défient au jeu de go. Elle fera la rencontre d'un adversaire redoutable, un jeune officier japonais qui tombe amoureux d'elle, sans pour autant lui avouer sa véritable identité. Au travers du jeu, se jouent les combats, les différences, les tensions mais aussi les sentiments d'admiration, de respect et d'amour... un amour impossible mais absolu entre deux jeunes gens perdus et attachés à leur patrie, patrie ravagée par la cruauté et le dévouement sans limites. »

Extrait du site internet Evene

*Résumé du Joueur de Dostoïevski*

*« Un jeune précepteur, Alexeï Ivanovitch, au service d'un général à la retraite et de sa famille, arrive en Allemagne à Roulettenbourg, ville d'eaux et de distractions pour la haute société. Là, il revoit Pauline Alexandrovna, la belle-fille, veuve, du général, et dont il est désespérément amoureux. Celle-ci lui demande de jouer à la roulette pour résorber ses dettes ; mais, très vite, il y prendra goût et jouera pour lui... »*

Extrait de l'article de Pierre-Olivier Benech

## - LE POINT DE NON-RETOUR -

---

### *Un point de non-retour*

DOMAINE : L'IMAGINAIRE, LA MÉMOIRE

*« Un point de non-retour est un moment à partir duquel il n'est plus possible d'arrêter une action en cours ou de revenir sur une décision. Il existe des points de non-retour dans de nombreux domaines : politique, médiatique, social, en entreprise... Cette expression est également utilisée dans l'aviation pour définir le moment où l'avion ne peut plus faire demi-tour, faute de carburant. »*

La situation est arrivée à son terme ; un simple geste ou une action, plus ou moins volontaires, suffit à la faire basculer de manière radicale. Il n'y a plus d'issue possible. Quelque chose d'**irrévocable** s'est produit.

Certes, la situation s'y prêtait. Tout concorde :

- Soit les éléments de la vie du personnage sont placés de telle sorte que ça dérape un jour ou l'autre.
- Soit c'est la répétition d'un même événement qui entraîne l'inévitable.

De toute manière, la situation empire progressivement. Cela n'est vraiment plus tenable. Une simple goutte d'eau suffit, **maintenant**, à faire déborder le vase ; brusquement, quelque chose dérape. La donne change. Qu'ils soient ou non visibles à l'œil nu, les faits sont là et parlent d'eux-mêmes. Aucun retour en arrière n'est désormais possible, envisageable.

#### **RACONTEZ**

- Ce moment-clé, ce **tournant** dans la vie du personnage. Prenez le temps de le décrire image après image. Le temps semble en effet s'être figé ; tout paraît en suspens, chaque détail compte.
- La suite de l'histoire. Inventez-la, ou souvenez-vous des faits et gestes qui ont suivi ce moment-là.

L'**incident perturbateur** peut être : un geste en trop, un geste de travers, un acte insensé, une parole prononcée, une information entendue à la télé, ou à la radio, une décision prise, etc.