

## La logique des possibles narratifs

L'étude sémiologique du récit peut être divisée en deux secteurs : d'une part, l'analyse des techniques de narration; d'autre part, la recherche des lois qui régissent l'univers raconté. Ces lois elles-mêmes relèvent de deux niveaux d'organisation : a) elles reflètent les contraintes logiques que toute série d'événements ordonnée en forme de récit doit respecter sous peine d'être inintelligible; b) elles ajoutent à ces contraintes, valables pour tout récit, les conventions de leur univers particulier, caractéristique d'une culture, d'une époque, d'un genre littéraire, du style d'un conteur ou, à la limite, de ce seul récit lui-même.

L'examen de la méthode suivie par V. Propp pour dégager les caractères spécifiques d'un de ces univers particuliers, celui du conte russe, nous a convaincu de la nécessité de tracer, préalablement à toute description d'un genre littéraire défini, la carte des possibilités logiques du récit<sup>1</sup>. A cette condition, le projet d'un classement des univers de récit, fondé sur des caractères structuraux aussi précis que ceux qui servent aux botanistes ou aux naturalistes à définir les objets de leur étude, cesse d'être chimérique. Mais cet élargissement des perspectives entraîne un assouplissement de la méthode. Rappelons et précisons les remaniements qui paraissent s'imposer :

1° L'unité de base, l'atome narratif, demeure la *fonction*, appliquée, comme chez Propp, aux actions et aux événements qui, groupés en séquences, engendrent un récit;

2° Un premier groupement de trois fonctions engendre la *séquence élémentaire*. Cette triade correspond aux trois phases obligées de *tout processus* :

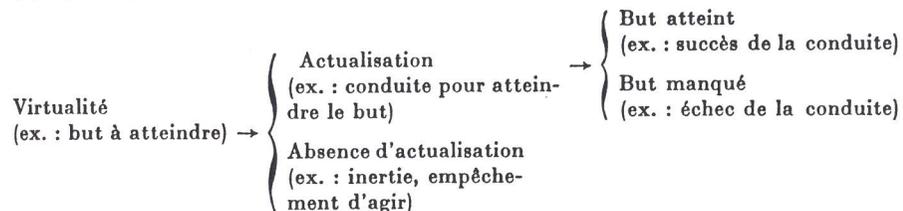
a) une fonction qui ouvre la possibilité du processus sous forme de conduite à tenir ou d'événement à prévoir;

b) une fonction qui réalise cette virtualité sous forme de conduite ou d'événement en acte;

c) une fonction qui clôt le processus sous forme de résultat atteint;

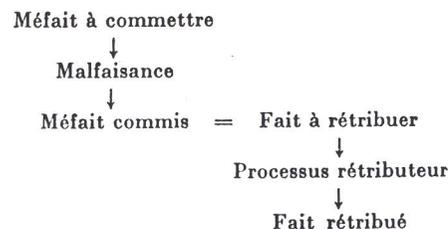
3° A la différence de Propp, aucune de ces fonctions ne nécessite celle qui la suit dans la séquence. Au contraire, lorsque la fonction qui ouvre la séquence est posée, le narrateur conserve toujours la liberté de la faire passer à l'acte ou de la maintenir à l'état de virtualité : si une conduite est présentée comme devant être tenue, si un événement est à prévoir, l'actualisation de la conduite

ou de l'événement peut aussi bien avoir lieu que ne pas se produire. Si le narrateur choisit d'actualiser cette conduite ou cet événement, il conserve la liberté de laisser le processus aller jusqu'à son terme ou de l'arrêter en cours de route : la conduite peut atteindre ou manquer son but, l'événement suivre ou non son cours jusqu'au terme prévu. Le réseau des possibles ainsi ouvert par la séquence élémentaire suit le modèle :



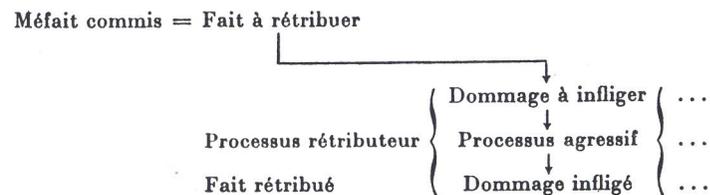
4° Les séquences élémentaires se combinent entre elles pour engendrer des *séquences complexes*. Ces combinaisons se réalisent selon des configurations variables. Citons les plus typiques :

a) L'enchaînement « bout à bout », par exemple :



Le sigle =, que nous employons ici, signifie que le même événement remplit simultanément, dans la perspective d'un même rôle, deux fonctions distinctes. Dans notre exemple, la même action répréhensible se qualifie dans la perspective d'un « rétributeur » comme clôture d'un processus (la malfaisance) par rapport auquel il joue un rôle passif de témoin et comme ouverture d'un autre processus où il va jouer un rôle actif (la punition).

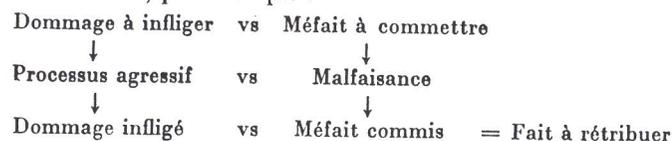
b) L'enclave, par exemple :



Cette disposition apparaît lorsqu'un processus, pour atteindre son but, doit en inclure un autre, qui lui sert de moyen, celui-ci pouvant à son tour en inclure un troisième, etc. L'enclave est le grand ressort des mécanismes de spécification des séquences : ici, le processus rétributeur se spécifie en processus agressif (action punitive) correspondant à la fonction *méfait commis*. Il aurait pu se spécifier en processus serviable (récompense) s'il y avait eu *bienfait commis*.

1. « Le message narratif », in *Communications* 4, p. 4-32.

c) L' « accollement », par exemple :



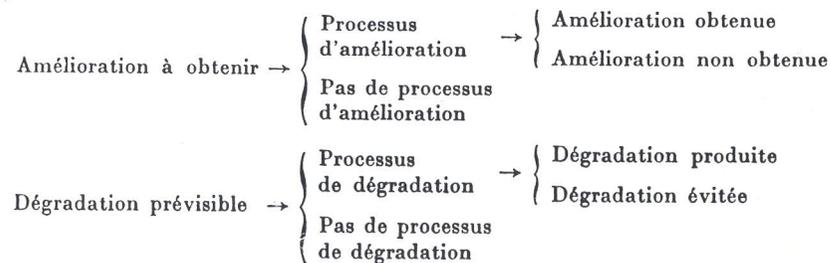
Le sigle vs (versus) qui sert ici de lien aux deux séquences, signifie que le même événement, qui remplit une fonction a dans la perspective d'un agent A, remplit une fonction b si l'on passe dans la perspective B. Cette possibilité d'opérer une conversion systématique des points de vue, et d'en formuler les règles, doit nous permettre de délimiter les sphères d'action correspondant aux divers rôles (ou *dramatis personae*). Dans notre exemple, la frontière passe entre la sphère d'action d'un agresseur et celle d'un justicier dans la perspective de qui l'agression devient malfaisance.

Telles sont les règles que nous mettons à l'épreuve dans les pages qui suivent. Nous tentons de procéder à une reconstitution logique des lignes de départ du réseau narratif. Sans prétendre explorer chaque itinéraire jusqu'en ses ramifications ultimes, nous essayerons de suivre les principales artères, en reconnaissant, le long de chaque parcours, les bifurcations où les branches maîtresses se scindent, engendrant des sous-types. Nous dresserons ainsi le tableau des séquences-types, bien moins nombreuses qu'on ne pourrait croire, entre lesquelles doit nécessairement opter le conteur d'une histoire. Ce tableau deviendra lui-même la base d'une classification des rôles assumés par les personnages des récits.

### Le cycle narratif.

Tout récit consiste en un discours intégrant une succession d'événements d'intérêt humain dans l'unité d'une même action. Où il n'y a pas succession, il n'y a pas récit mais, par exemple, description (si les objets du discours sont associés par une contiguïté spatiale), déduction (s'ils s'impliquent l'un l'autre), effusion lyrique (s'ils s'évoquent par métaphore ou métonymie), etc. Où il n'y a pas intégration dans l'unité d'une action, il n'y a pas non plus récit, mais seulement *chronologie*, énonciation d'une succession de faits incoordonnés. Où enfin il n'y a pas implication d'intérêt humain (où les événements rapportés ne sont ni produits par des agents ni subis par des patients anthropomorphes) il ne peut y avoir de récit, parce que c'est seulement par rapport à un projet humain que les événements prennent sens et s'organisent en une série temporelle structurée.

Selon qu'ils favorisent ou contrecarrent ce projet, les événements du récit peuvent se classer en deux types fondamentaux, qui se développent selon les séquences suivantes :



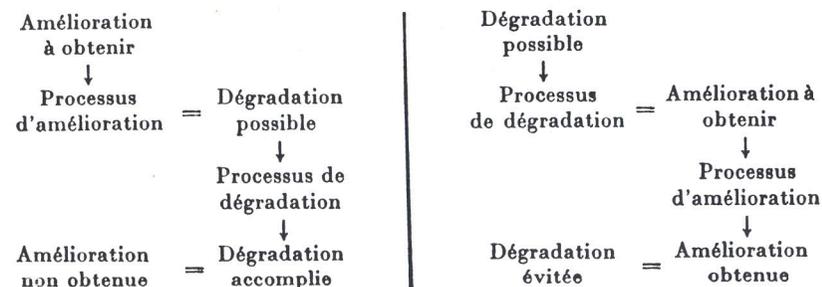
Toutes les séquences élémentaires que nous isolerons par la suite sont des spécifications de l'une ou l'autre de ces deux catégories, qui nous fournissent ainsi un premier principe de classement dichotomique. Avant de nous engager dans leur exploration, précisons les modalités selon lesquelles l'amélioration et la dégradation se combinent l'une avec l'autre dans le récit :

a) *Par succession « bout à bout »*. On voit immédiatement qu'un récit peut faire alterner selon un cycle continu des phases d'amélioration et de dégradation :

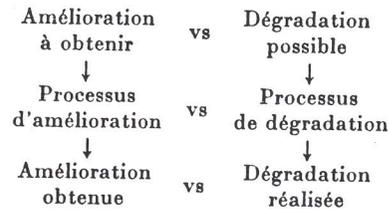


Il est moins évident que cette alternance est non seulement possible, mais nécessaire. Soit un début de récit qui pose une déficience (affectant un individu ou une collectivité sous forme de pauvreté, maladie, sottise, manque d'héritier mâle, fléau chronique, désir de savoir, amour, etc.). Pour que cette amorce de récit se développe, il faut que cet état évolue, que quelque chose advienne qui soit propre à le modifier. Dans quel sens? On peut penser, soit à une amélioration, soit à une dégradation. En droit, cependant, seule l'amélioration est possible. Non que le mal ne puisse encore empirer. Il existe des récits dans lesquels les malheurs se succèdent en cascade, en sorte qu'une dégradation en appelle une autre. Mais, dans ce cas, l'état déficient qui marque la fin de la première dégradation n'est pas le vrai point de départ de la seconde. Ce palier d'arrêt — *ce sursis* — équivaut fonctionnellement à une phase d'amélioration, ou du moins de préservation de ce qui peut encore être sauvé. Le point de départ de la nouvelle phase de dégradation n'est pas l'état dégradé, qui ne peut être qu'amélioré, mais l'état encore relativement satisfaisant, qui ne peut être que dégradé. De même deux processus d'amélioration ne peuvent se succéder qu'autant que l'amélioration réalisée par le premier laisse encore à désirer. En impliquant cette carence, le narrateur introduit dans son récit l'équivalent d'une phase de dégradation. L'état encore relativement déficient qui en résulte sert de point de départ à la nouvelle phase d'amélioration.

b) *Par enclave*. On peut considérer que l'échec d'un processus d'amélioration ou de dégradation en cours résulte de l'insertion d'un processus inverse qui l'empêche d'aboutir à son terme normal. On a alors les schémas suivants :



c) *Par accolement*. La même suite d'événements ne peut en même temps, et dans son rapport à un même agent, se caractériser comme amélioration et comme dégradation. Cette simultanéité devient en revanche possible si l'événement affecte à la fois deux agents animés par des intérêts opposés : la dégradation du sort de l'un coïncide avec l'amélioration du sort de l'autre. On a le schéma :



La possibilité et l'obligation de passer ainsi, par conversion des points de vue, de la perspective d'un agent à celle d'un autre sont capitales pour la suite de notre étude. Elles impliquent la récusation, au niveau d'analyse où nous travaillons, des notions de Héros, de « Villain », etc., conçues comme des dossards distribués une fois pour toutes aux personnages. Chaque agent est son propre héros. Ses partenaires se qualifient dans sa perspective comme alliés, adversaires, etc. Ces qualifications s'inversent quand on passe d'une perspective à l'autre. Loin donc de construire la structure du récit en fonction d'un point de vue privilégié — celui du « héros » ou celui du narrateur — les modèles que nous élaborons intègrent dans l'unité d'un même schéma la pluralité des perspectives propres aux divers agents.

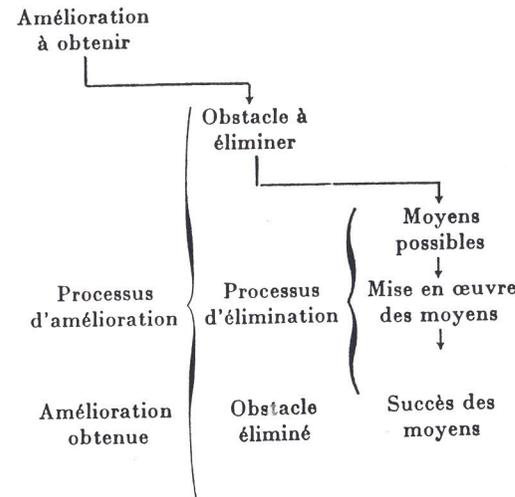
### Processus d'amélioration.

Le narrateur peut se borner à donner l'indication d'un processus d'amélioration, sans en expliciter les phases. S'il dit simplement, par exemple, que les affaires du héros s'arrangent, qu'il guérit, s'assagit, embellit, s'enrichit, ces déterminations, qui portent sur le contenu de l'évolution sans en spécifier le *comment*, ne peuvent nous servir à caractériser sa structure. En revanche, s'il nous dit que le héros rétablit ses affaires au terme de longs efforts, s'il réfère la guérison à l'action d'un médicament ou d'un médecin, l'embellissement à la compassion d'une fée, l'enrichissement au succès d'une transaction avantageuse, l'assagissement aux bonnes résolutions prises à la suite d'une faute, nous pouvons nous appuyer sur les articulations internes de ces opérations pour différencier divers types d'amélioration : plus le récit entre dans le détail des opérations, plus cette différenciation peut être poussée.

Plaçons-nous d'abord dans la perspective du bénéficiaire de l'amélioration<sup>1</sup>.

1. Il est entendu que le bénéficiaire n'est pas nécessairement conscient du processus engagé en sa faveur. Sa perspective peut rester virtuelle, comme celle de la Belle au Bois Dormant tandis qu'elle attend le Prince Charmant.

Son état déficient initial implique la présence d'un *obstacle* qui s'oppose à la réalisation d'un état plus satisfaisant, et qui s'élimine au fur et à mesure que le processus d'amélioration se développe. Cette élimination de l'obstacle implique à son tour l'intervention de facteurs qui agissent comme des *moyens* contre l'obstacle et pour le bénéficiaire. Si donc le narrateur choisit de développer cet épisode, son récit suivra le schéma :



A ce stade, nous pouvons n'avoir affaire qu'à un seul *dramatis persona*, le bénéficiaire de l'amélioration, profitant passivement d'un heureux concours de circonstances. Ni lui ni personne ne porte alors la responsabilité d'avoir réuni et mis en action les moyens qui ont renversé l'obstacle. Les choses ont « bien tourné » sans qu'on s'en occupe.

Cette solitude disparaît lorsque l'amélioration, au lieu d'être imputable au hasard, est attribuée à l'intervention d'un agent, doué d'initiative, qui l'assume à titre de *tâche à accomplir*. Le processus d'amélioration s'organise alors en conduite, ce qui implique qu'il se structure en un réseau de fins-moyens qui peut être détaillé à l'infini. En outre, cette transformation introduit deux rôles nouveaux : d'une part, l'agent qui assume la tâche au profit d'un bénéficiaire passif joue par rapport à ce dernier le rôle d'un moyen, non plus inerte, mais doué d'initiative et d'intérêt propres : c'est un *allié* ; d'autre part, l'obstacle affronté par l'agent peut s'incarner dans un agent, lui aussi doué d'initiative et d'intérêts propres : cet autre est un *adversaire*.

Pour tenir compte des dimensions nouvelles ainsi ouvertes, nous devons examiner :

- la structure de l'accomplissement de la tâche et ses développements possibles ;
- les tenants et aboutissants du rapport d'alliance postulé par l'intervention d'un allié ;
- les modalités et les conséquences de l'action entreprise à l'encontre d'un adversaire.

### Accomplissement de la tâche.

Le narrateur peut se borner à mentionner l'exécution de la tâche. S'il choisit de développer cet épisode, il est conduit à expliciter, d'abord la nature de l'obstacle rencontré, ensuite la structure des moyens mis en œuvre — intentionnellement et non plus fortuitement cette fois — pour l'éliminer. Ces moyens eux-mêmes peuvent manquer à l'agent, soit intellectuellement s'il ignore ce qu'il doit faire, soit matériellement s'il n'a pas à sa disposition les outils dont il a besoin. La constatation de cette carence équivaut à une phase de dégradation qui, dans ce cas, se en spécifie *problème à résoudre*, et qui, comme précédemment, peut être réparée de deux façons : soit que les choses s'arrangent d'elles-mêmes (si la solution cherchée tombe du ciel), soit qu'un agent assume la tâche de les arranger. Dans ce cas, ce nouvel agent se comporte en allié intervenant au profit du premier, et celui-ci devient à son tour le bénéficiaire passif de l'aide qui lui est ainsi apportée.

### Intervention de l'allié.

L'intervention de l'allié, sous forme d'un agent qui prend en charge le processus d'amélioration, peut n'être pas motivée par le narrateur, ou s'expliquer par des motifs sans lien avec le bénéficiaire (si l'aide est involontaire) : dans ce cas, il n'y a pas à proprement parler intervention d'un allié : relevant du croisement fortuit de deux histoires, l'amélioration est le fait du hasard.

Il en va autrement lorsque l'intervention est motivée, dans la perspective de l'allié, par un mérite du bénéficiaire. L'aide est alors un sacrifice consenti dans le cadre d'un échange de services. Cet échange lui-même peut revêtir trois formes :

— ou l'aide est reçue par le bénéficiaire en contrepartie d'une aide qu'il fournit lui-même à son allié dans un échange de services simultanés : les deux partenaires sont alors solidaires dans l'accomplissement d'une tâche d'intérêt commun ;

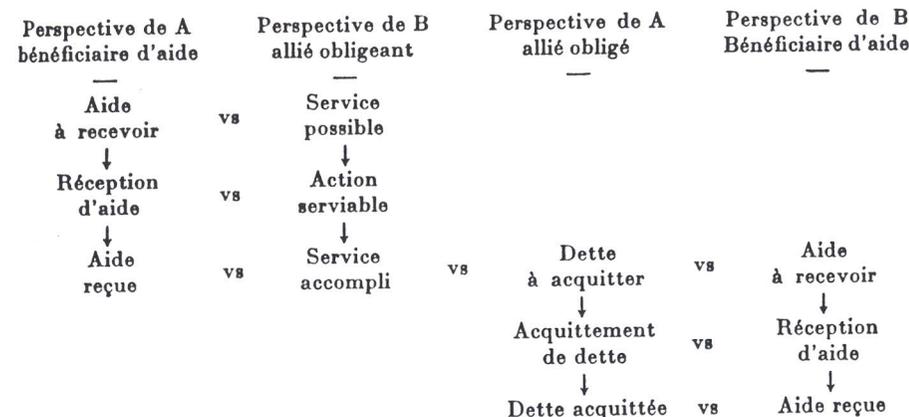
— ou l'aide est fournie en reconnaissance d'un service passé : l'allié se comporte alors en *débiteur* du bénéficiaire ;

— ou l'aide est fournie dans l'attente d'une compensation future : l'allié se comporte alors en *créancier* du bénéficiaire.

La position chronologique des services échangés détermine ainsi trois types d'alliés et trois structures de récit. S'il s'agit de deux associés solidairement intéressés à l'accomplissement d'une même tâche, les perspectives du bénéficiaire et de l'allié se rejoignent jusqu'à coïncider : chacun est bénéficiaire de ses propres efforts unis à ceux de son allié. A la limite, il n'y a qu'un seul personnage, dédoublé en deux rôles : lorsqu'un héros malheureux entreprend de remédier à son sort en « s'aidant lui-même », il se scinde en deux *dramatis personae* et devient son propre allié. L'accomplissement de la tâche représente une dégradation volontaire, un sacrifice (attesté par des expressions : se donner du mal, peiner pour, etc.) destinés à payer le prix d'une amélioration. Que nous ayons affaire à un seul personnage se dédoublant, ou à deux personnages solidaires, la configuration des rôles reste identique : l'amélioration est obtenue grâce au sacrifice d'un allié dont les intérêts sont solidaires de ceux du bénéficiaire.

Au lieu de coïncider, les perspectives s'opposent lorsque le bénéficiaire et son

allié forment un couple créancier/débiteur. Le développement de leurs rôles peut alors se formaliser ainsi : soit A et B ayant à obtenir chacun une amélioration distincte de celle de l'autre. Si A reçoit l'aide de B pour réaliser l'amélioration a, A devient débiteur de B et devra à son tour aider B à réaliser l'amélioration b. Le récit suivra le schéma :



Les trois formes d'alliés que nous venons de distinguer — l'associé solidaire, le créancier, le débiteur — interviennent en fonction d'un pacte qui règle l'échange des services et garantit la contrepartie des services rendus. Tantôt ce pacte reste implicite (il est entendu que toute peine mérite salaire, qu'un fils doit obéir à son père qui lui a donné la vie, l'esclave au maître qui la lui a conservée, etc.) ; tantôt il résulte d'une négociation particulière, explicitée dans le récit avec plus ou moins de détail. De même que la mise en œuvre des moyens pouvait être précédée de leur recherche, dans le cas où leur carence faisait obstacle à l'accomplissement de la tâche ; de même l'aide doit être négociée, dans le cas où l'allié n'apporte pas spontanément son concours. Dans le cadre de cette tâche préalable, l'abstention du futur allié en fait un adversaire qu'il s'agit de convaincre. La négociation, que nous retrouverons dans un instant, constitue la forme pacifique de l'élimination de l'adversaire.

### Élimination de l'adversaire.

Parmi les obstacles qui s'opposent à l'accomplissement d'une tâche, les uns, nous l'avons vu, n'opposent qu'une force d'inertie ; les autres s'incarnent dans des adversaires, des agents doués d'initiative qui peuvent réagir par des conduites aux processus engagés contre eux. Il en résulte que la conduite d'élimination de l'adversaire doit, pour tenir compte de cette résistance et de ses diverses formes, s'organiser selon des stratégies plus ou moins complexes.

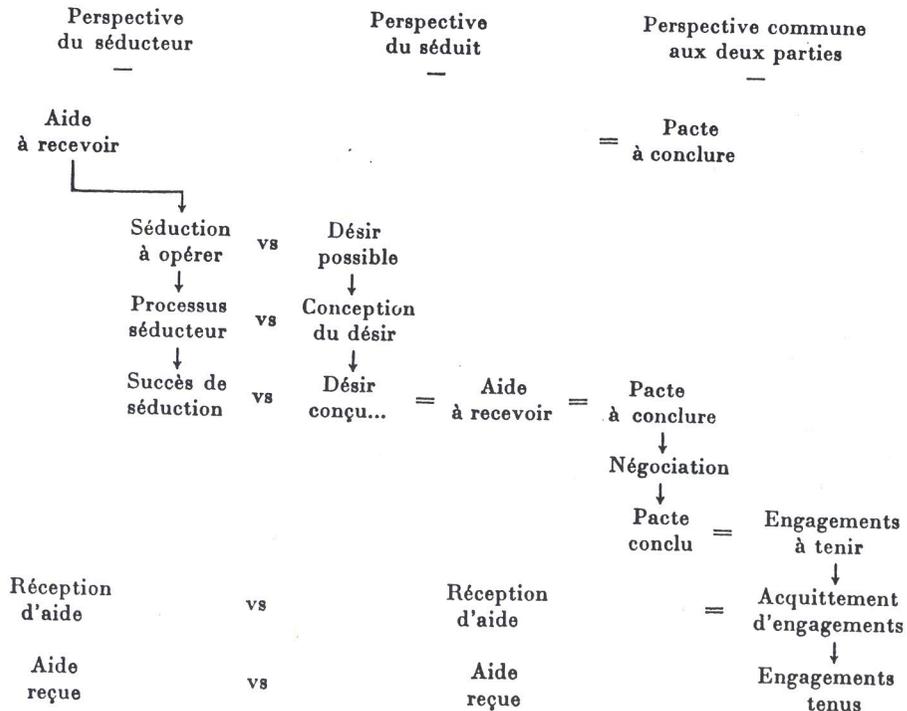
Nous laissons de côté le cas où l'adversaire disparaît sans que l'agent porte la responsabilité de son élimination (s'il meurt de mort naturelle, tombe sous les coups d'un autre ennemi, devient plus accommodant avec l'âge, etc.) : il n'y a là qu'une amélioration fortuite. Pour ne tenir compte que des cas où l'élimination de l'adversaire est imputable à l'initiative de l'agent, nous distinguerons deux formes :

— pacifique : l'agent s'efforce d'obtenir de l'adversaire qu'il cesse de faire obstacle à ses projets. C'est la *négociation*, qui transforme l'adversaire en allié;  
 — hostile : l'agent s'efforce d'infliger à l'adversaire un dommage qui le mette dans l'incapacité de faire plus longtemps obstacle à ses entreprises. C'est l'*agression*, qui vise à supprimer l'adversaire.

**La négociation.**

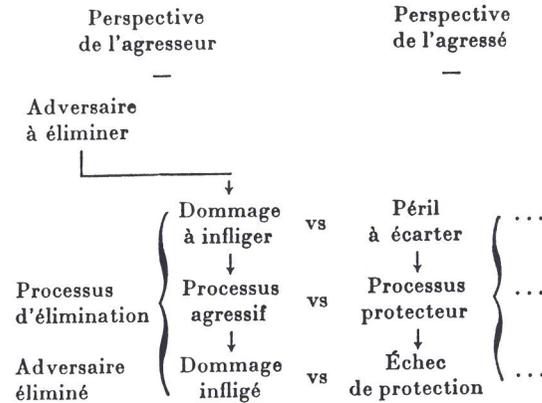
La négociation consiste pour l'agent à définir, de concert avec l'ex-adversaire et futur-allié, les modalités de l'échange des services qui constitue le but de leur alliance. Encore faut-il que le principe même d'un tel échange soit accepté par les deux parties. L'agent qui en prend l'initiative doit faire en sorte que son partenaire la souhaite également. Pour obtenir ce résultat, il peut user soit de *séduction*, soit d'*intimidation*. S'il choisit la séduction, il s'efforce d'inspirer le désir d'un service qu'il veut offrir en échange de celui qu'il demande; s'il choisit l'intimidation, il s'efforce d'inspirer la crainte d'un préjudice qu'il peut causer, mais également épargner, et qui peut ainsi servir de monnaie d'échange au service qu'il désire obtenir. Si l'opération réussit, les deux partenaires sont à égalité : A désire un service de B comme B un service de A. Les conditions rendant possible la recherche d'un accord sont réunies. Il reste à négocier les modalités de l'échange et les garanties d'une exécution loyale des engagements.

Le schéma simplifié de la négociation par séduction peut se figurer comme suit :

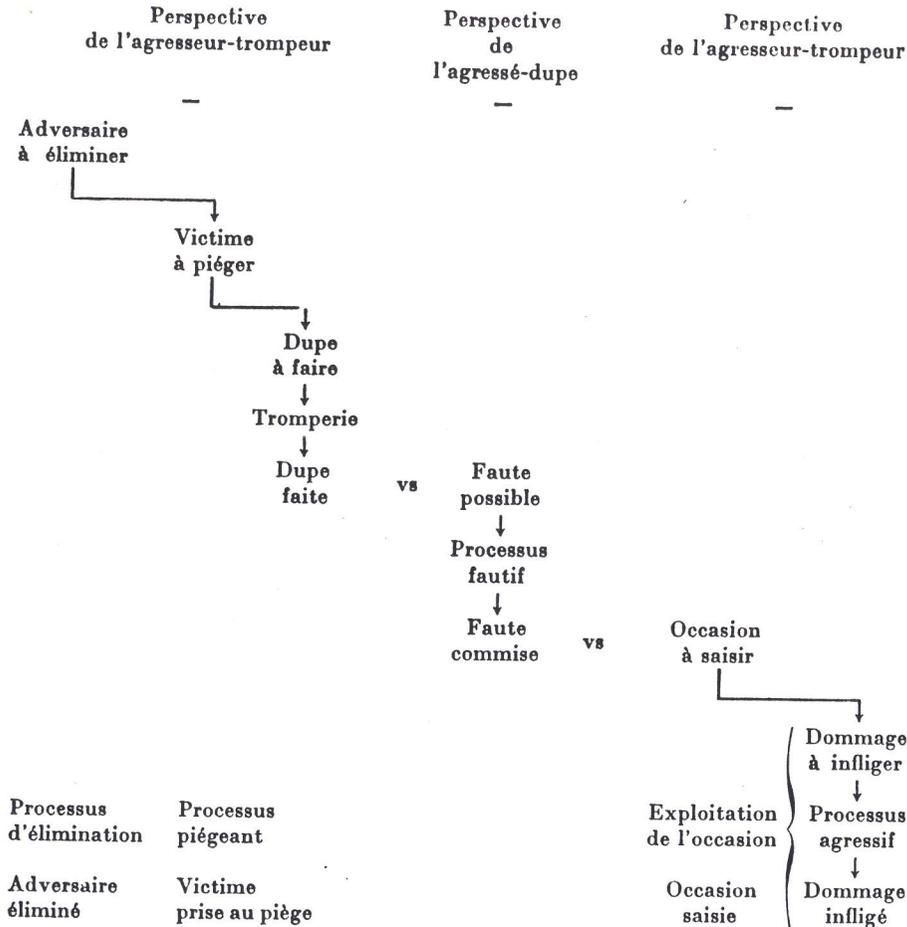


**L'agression.**

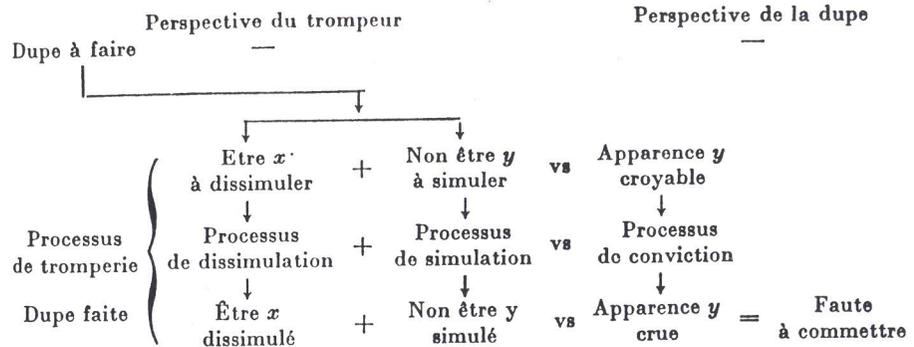
En optant pour la négociation, l'agent choisissait d'éliminer l'adversaire par un échange de services qui le transformait en allié; en optant pour l'agression, il choisit de lui infliger un dommage qui l'anéantit (au moins en tant qu'obstacle). Dans la perspective de l'agressé, l'amorce de ce processus constitue un péril qui, pour être écarté, requiert normalement une conduite de protection. Si celle-ci échoue, on a :



L'avantage reste, dans le schéma ci-dessus, à l'agresseur. Cette issue n'a évidemment rien de fatal. Si l'adversaire semble disposer de moyens de protection efficaces, l'agresseur a intérêt à le prendre au dépourvu. L'agression revêt alors la forme plus complexe du piège. Piéger, c'est agir en sorte que l'agressé, au lieu de se protéger comme il le pourrait, coopère à son insu avec l'agresseur (en ne faisant pas ce qu'il devrait, ou en faisant ce qu'il ne devrait pas). Le piège se développe en trois temps : d'abord, une tromperie; ensuite, si la tromperie réussit, une faute de la dupe; enfin, si le processus fautif est conduit jusqu'à son terme, l'exploitation par le trompeur de l'avantage acquis, qui met à sa merci un adversaire désarmé :



La première des trois phases du piège, la tromperie, est elle-même une opération complexe. Tromper, c'est à la fois dissimuler ce qui est, simuler ce qui n'est pas, et substituer ce qui n'est pas à ce qui est dans un paraître auquel la dupe réagit comme à un être véritable. On peut donc distinguer en toute tromperie deux opérations combinées, une *dissimulation* et une *simulation*. La dissimulation seule ne suffit pas à constituer la tromperie (sauf dans la mesure où elle simule l'absence de dissimulation); la simulation seule ne suffit pas davantage, car une simulation qui s'affiche pour telle (celle du comédien par exemple) n'est pas une tromperie. Pour mordre à l'appât, la dupe a besoin de le croire vrai et de ne pas apercevoir l'hameçon. Le mécanisme de la tromperie peut se figurer par le schéma suivant :



Poussant plus loin la classification, on pourrait distinguer plusieurs types de tromperie différenciés par le mode de simulation employé par le trompeur pour masquer l'agression qu'il prépare.

a) Le trompeur peut simuler une situation impliquant l'absence de tout rapport entre lui et la future victime : il feint de ne pas être là, au propre (s'il se cache) ou au figuré (s'il fait semblant de dormir, de regarder ailleurs, d'être en proie à un accès de folie etc.);

b) le trompeur peut simuler des intentions pacifiques : il propose une alliance, essaye de séduire ou d'intimider sa victime, tandis qu'il prépare en sous-main la rupture des pourparlers ou la trahison du pacte;

c) le trompeur simule des intentions agressives en sorte que la dupe, occupée à repousser un assaut imaginaire, se découvre et reste sans défense contre l'attaque réelle.

**Rétributions : récompense et vengeance.**

Le dommege causé par l'agresseur à sa victime peut être considéré comme un service à l'envers, non plus consenti par le créancier, mais arraché par le débiteur, et appelant en contrepartie l'infliction d'un dommege proportionné, assimilable au recouvrement de la créance ouverte : le débiteur acquitte malgré lui la dette d'un emprunt forcé. La récompense du service rendu et la vengeance du préjudice subi sont les deux faces de l'activité rétributive.

De même que la rétribution des services, la rétribution des préjudices résulte d'un pacte, qui tantôt reste implicite (tout méfait mérite châtement, le sang appelle le sang, etc.) tantôt s'explique dans les clauses d'une alliance particulière, sous forme de menace contre les ruptures de contrat.

Un nouveau type, le *rétributeur*, et deux sous-types, le *rétributeur-récompensant* et le *rétributeur-punissant*; apparaissent ici. Le rétributeur est en quelque sorte le garant des contrats. Dans sa perspective, tout service devient un bienfait qui appelle une récompense, tout préjudice un méfait qui appelle un châtement. Son rôle coïncide avec celui du débiteur exact à rembourser ses dettes, et supplée aux défaillances du débiteur insolvable ou récalcitrant.

**Processus de dégradation.**

Un processus d'amélioration, en arrivant à son terme, réalise un état d'équilibre qui peut marquer la fin du récit. S'il choisit de poursuivre, le narrateur

doit recréer un état de tension, et, pour ce faire, introduire des forces d'opposition nouvelles, ou développer des germes nocifs laissés en suspens. Un processus de dégradation s'instaure alors. Tantôt il peut être référé à l'action de facteurs immotivés et inorganisés, comme lorsqu'on dit que le héros tombe malade, commence à s'ennuyer, voit de nouveaux nuages poindre à l'horizon, sans que la maladie, les ennuis, les nuages soient présentés comme des agents responsables, doués d'initiative, et dont les agissements s'articulent en conduites réalisatrices de projet : dans ce cas, le processus de dégradation demeure indéterminé ou ne se spécifie qu'en malchance, concours de circonstances malheureuses. Tantôt au contraire, il est référé à l'initiative d'un agent responsable (un homme, un animal, un objet, une entité anthropomorphe). Cet agent peut être le bénéficiaire lui-même, s'il commet une erreur aux conséquences graves; ce peut être un agresseur; ce peut encore être un créancier envers qui le bénéficiaire a une dette à acquitter (à la suite d'un service rendu ou d'un préjudice infligé); ce peut être enfin un débiteur en faveur de qui le bénéficiaire choisit délibérément de se sacrifier.

Nous avons déjà rencontré ces formes de dégradation. Ce ne sont pas seulement les contraires, mais encore, par passage d'une perspective à l'autre, les complémentaires des formes d'amélioration :

— A l'amélioration par service reçu d'un allié créancier correspond la dégradation par sacrifice consenti au profit d'un allié débiteur;

— A l'amélioration par service reçu d'un allié débiteur correspond la dégradation par acquittement d'obligation envers un allié créancier;

— A l'amélioration par agression infligée correspond la dégradation par agression subie;

— A l'amélioration par succès d'un piège correspond la dégradation par erreur fautive (qui peut également être considérée comme le contraire de la tâche : en faisant, non ce qu'il faut, mais ce qu'il ne faut pas, l'agent atteint un but inverse de celui qu'il vise);

— A l'amélioration par vengeance obtenue correspond la dégradation par châtement reçu.

Le processus de dégradation amorcé par ces divers facteurs peut se développer sans rencontrer d'obstacles, soit que ceux-ci ne se présentent pas d'eux-mêmes, soit que personne ne veuille ou ne puisse s'interposer. Qu'au contraire les obstacles surgissent, ils fonctionnent comme protections de l'état satisfaisant antérieur. Ces protections peuvent être purement fortuites, résulter d'un heureux concours de circonstances; elles peuvent également réaliser l'intention de résistance d'un agent doué d'initiative. Dans ce cas, elles s'organisent en conduites dont la forme dépend, d'une part de la configuration du danger, d'autre part de la tactique que choisit le protecteur.

Ces protections peuvent réussir ou échouer. Dans ce dernier cas, l'état dégradé qui s'ensuit ouvre la possibilité de processus d'amélioration compensateurs parmi lesquels certains, nous allons le voir, prennent la forme d'une réparation spécifiquement adaptée au type de dégradation subi.

### *La faute.*

On peut caractériser la faute comme une tâche accomplie à l'envers : induit en erreur, l'agent met en œuvre les moyens qu'il faut pour

atteindre un résultat opposé à son but, ou pour détruire les avantages qu'il veut conserver. Au fil de cette tâche inversée, des processus nocifs sont considérés comme moyens, tandis que les règles propres à s'assurer ou à conserver un avantage sont traitées comme obstacles.

Le narrateur peut présenter ces règles comme impersonnelles, dérivant de la simple « nature des choses » : leur transgression ne porte préjudice qu'à l'imprudent qui, en déclenchant un enchaînement funeste de causes et d'effets, sanctionne lui-même la faute qu'il commet. Mais le récit peut également en faire des interdictions émanant de la volonté d'un législateur. Il s'agit alors de clauses restrictives introduites par un allié « obligé » dans le traité qu'il passe avec un obligé. Celui-ci est engagé à les observer pour bénéficier, ou continuer à bénéficier d'un service (demeurer au paradis terrestre, etc.). La transgression de la règle porte préjudice à l'allié « créancier », et c'est ce dommage qui appelle, éventuellement, l'intervention d'un rétributeur sanctionnant la trahison du pacte. La faute consiste ici, non dans l'infraction même, mais dans l'illusion de pouvoir enfreindre impunément la règle.

L'élément moteur de la faute étant l'aveuglement, cette forme de dégradation appelle une forme de protection spécifique : l'avertissement (destiné à prévenir l'erreur) ou le désabusement (destiné à la dissiper). Parfois les faits eux-mêmes s'en chargent opportunément; dans d'autres cas des alliés clairvoyants en assument la tâche. En énonçant ou en rappelant la règle, ils tendent à l'incarner, même s'ils n'en sont pas les auteurs; si la dupe passe outre à leurs avis, cette persévérance dans l'erreur leur porte préjudice, et la catastrophe qui s'ensuit est en même temps la sanction de cette transgression nouvelle.

Tandis que l'allié qui incarne la règle est traité en adversaire, l'adversaire qui aide à l'enfreindre est traité en allié. Selon qu'il ignore ou connaît les conséquences de la pseudo-aide qu'il fournit, il est lui-même dupe ou trompeur. Dans ce dernier cas, la tromperie s'insère, comme phase préparatoire d'un piège, dans une manœuvre d'agression.

La dégradation qui résulte de la faute peut marquer la fin du récit. Le sens de celui-ci est alors donné par l'écart qui sépare le but visé du résultat atteint : il trouve un correspondant psychologique dans l'opposition présomption/humiliation. Si le narrateur choisit de poursuivre, les divers types d'amélioration que nous avons signalés sont à sa disposition. Parmi eux, cependant, il en est un qui convient électivement à la réparation des conséquences de la faute, parce qu'il représente le processus inverse : c'est l'accomplissement de la tâche, par laquelle l'agent, usant cette fois de moyens adéquats, rétablit par son mérite la prospérité ruinée par sa sottise.

### *L'obligation.*

Nous avons rencontré plus haut le cas de l'amélioration obtenue grâce à l'aide d'un allié créancier. Cette prestation, contraignant le bénéficiaire à acquitter ultérieurement sa dette, entraîne une phase de dégradation. Celle-ci survient de la même façon dans tous les cas où un « obligé » est requis d'accomplir un devoir qui lui coûte. L'obligation, nous l'avons vu, peut résulter d'un contrat en bonne et due forme, explicité dans une phase antérieure du récit (comme lorsqu'un héros a vendu son âme au diable). Elle peut également dériver des dispositions « naturelles » du pacte social : obéissance du fils au père, du vassal au suzerain etc.

Mis en demeure de s'acquitter de son devoir, l'obligé peut s'efforcer de se protéger contre la dégradation qui le menace. Son créancier devient un agresseur auquel il s'efforce d'échapper, soit en rompant le contact (en prenant la fuite) soit par des moyens pacifiques et loyaux (en négociant une révision du contrat), soit par des moyens agressifs (en engageant l'épreuve de force ou en tendant un piège). Dans le cas où il estime avoir été victime d'un marché de dupe, l'évaluation agressive de ses engagements lui apparaît, non seulement comme une défense légitime, mais comme une opération justicière. Dans la perspective du créancier, au contraire, l'évaluation des engagements redouble la dette : l'obligé va avoir à payer, non seulement pour un service, mais pour un préjudice.

Si au contraire, le débiteur ne peut ou ne veut se dérober à ses obligations, s'il leur fait volontairement honneur ou s'il est, bon gré mal gré, contraint de tenir ses engagements, la dégradation de son état qui en résulte peut marquer la fin du récit (cf. *la Fille de Jephté*, etc.). Si le narrateur veut poursuivre, il peut recourir aux diverses formes d'amélioration que nous avons signalées. L'une d'elles, néanmoins, est privilégiée : elle consiste à transformer l'accomplissement du devoir en sacrifice méritoire, appelant à son tour une récompense. L'acquiescement de la dette se renverse ainsi en ouverture de créance.

### Le sacrifice.

Alors que les autres formes de dégradation sont des processus subis, le sacrifice est une conduite volontaire, assumée en vue d'un mérite à acquérir, ou du moins rendant digne d'une récompense. Il y a sacrifice chaque fois qu'un allié rend service sans y être obligé, et se constitue ainsi en créancier, qu'un pacte stipule la contrepartie attendue, ou que celle-ci soit laissée à la discrétion d'un rétributeur.

Le sacrifice présente ainsi le double caractère d'exclure la protection et d'appeler une réparation. Normalement, le processus sacrificiel doit aller jusqu'à son terme avec le concours de la victime (si le sacrifice semble être une folie, des alliés peuvent donner des avertissements, mais cette protection porte alors contre la décision, qui constitue une faute, et non contre le sacrifice lui-même). En revanche, la dégradation résultant du sacrifice appelle une réparation, sous forme de récompense, et c'est à ce stade qu'une protection peut intervenir. Le pacte, avec les garanties dont il s'assortit (serment, otage, etc.) y pourvoit.

### L'agression subie.

L'agression subie diffère des autres types de dégradation en ce qu'elle résulte d'une conduite qui se propose intentionnellement le dommage comme fin de son action. Pour atteindre son but, l'ennemi peut, soit agir directement, par agression frontale, soit manœuvrer de biais, en s'efforçant de susciter et d'utiliser les autres formes de dégradation. Deux d'entre celles-ci se prêtent à cette manœuvre : la *faute*, par laquelle l'agressé, induit en erreur par son ennemi, se laisse attirer dans un piège; l'*obligation*, par laquelle l'agressé, lié à son agresseur par un engagement irrévocable, doit s'acquitter d'un devoir ruineux (il arrive d'ailleurs fréquemment que l'agresseur combine les deux procédés : il trompe sa

victime en lui suggérant un marché de dupe, puis l'élimine en exigeant l'exécution du contrat).

L'agressé a le choix entre se laisser faire et se protéger. S'il choisit la seconde solution, les modes de protection qui s'offrent à lui peuvent se regrouper en trois stratégies : d'abord, essayer de supprimer tout rapport avec l'agresseur, se mettre hors de sa portée, *fuir*; ensuite, accepter le rapport avec lui, mais essayer de transformer le rapport hostile en rapport pacifique, *négocier* (cf. *supra*, p. 67); enfin, accepter le rapport hostile, mais rendre coup pour coup, *riposter*.

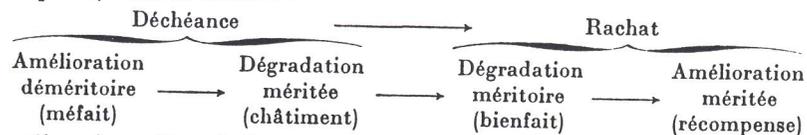
Si ces protections sont inefficaces, l'agresseur inflige le dommage escompté. L'état dégradé qui en résulte peut marquer, pour la victime, la fin du récit. Si le narrateur choisit de poursuivre, une phase de réparation du dommage est ouverte. Celle-ci peut s'opérer selon toutes les modalités d'amélioration que nous avons reconnues (la victime peut guérir, se donner pour tâche de réparer les dégâts, recevoir des secours charitables, se retourner contre d'autres ennemis etc.). Il existe cependant, s'ajoutant à celles-ci, une forme de réparation spécifique : la *vengeance*, qui consiste, non plus à restituer à la victime l'équivalent du dommage subi, mais à infliger à l'agresseur l'équivalent du préjudice causé.

### Le châtimeut.

Tout dommage infligé peut devenir, dans la perspective d'un rétributeur, un méfait à punir. Dans la perspective du justiciable, le rétributeur est un agresseur, et l'action punitive qu'il engage une menace de dégradation. Au péril ainsi créé, le justiciable réagit par une attitude de soumission ou de défense. Dans ce dernier cas, les trois stratégies signalées plus haut — la fuite, la négociation, l'épreuve de force — sont également possibles. Seule néanmoins la seconde, la négociation, retiendra ici notre attention, car elle suppose la collaboration du rétributeur, et nous renvoie à l'examen des conditions dans lesquelles celui-ci se laisse convaincre de renoncer à sa tâche. Pour que la situation de *Méfait à punir* disparaisse, ou du moins cesse d'être perçue, il faut que l'un des trois rôles en présence (le coupable, la victime, ou le rétributeur lui-même) perde sa qualification. La victime est disqualifiée par le *pardon*, grâce auquel le rétributeur rétablit, entre l'ancien coupable et elle, les conditions normales du pacte (car le pardon est toujours conditionnel : il transforme rétro-activement le dommage infligé en service obtenu, et demande en contrepartie un service proportionné). Le rétributeur se disqualifie lui-même par la *corruption* (obtenue par séduction ou intimidation) qui établit, entre le coupable et lui, le lien d'un pacte (il transforme le dommage à infliger au coupable en service à lui rendre, et obtient en contrepartie un service proportionné). Enfin, le coupable est disqualifié par la dissimulation de son méfait. Il induit le rétributeur en erreur en se faisant passer pour innocent et, éventuellement, en faisant passer à sa place un innocent pour coupable.

Si ces protections sont vaines, la dégradation qui résulte du châtimeut peut marquer la fin du récit. Celui-ci se construit alors sur l'opposition Méfait/Châtimeut. Si le narrateur choisit de poursuivre, il doit introduire une phase d'amélioration qui peut être l'une quelconque de celles que nous avons décrites. L'une d'elles cependant doit être privilégiée car elle représente une réparation spécifique : il s'agit de l'amélioration obtenue par un sacrifice : au méfait — tentative d'amélioration démeritoire entraînant une dégradation par châtimeut — répond

alors le rachat — tentative de dégradation méritoire entraînant la réhabilitation du coupable, selon le schéma :



Amélioration, dégradation, réparation : la boucle du récit est maintenant fermée, ouvrant la possibilité de dégradations suivies de réparations nouvelles, selon un cycle qui peut se répéter indéfiniment. Chacune de ces phases peut elle-même se développer à l'infini. Mais dans le cours de son développement, elle sera amenée à se spécifier, par une suite de choix alternatifs, en une hiérarchie de séquences enclavées, toujours les mêmes, qui déterminent exhaustivement le champ du « narrable ». L'enchaînement des fonctions dans la séquence élémentaire, puis des séquences élémentaires dans la séquence complexe est à la fois libre (car le narrateur doit à chaque instant *choisir* la suite de son récit) et contrôlé (car le narrateur n'a le choix, après chaque option, qu'entre les deux termes, discontinus et contradictoires, d'une alternative). Il est donc possible de dessiner a priori le réseau intégral des choix offerts; de donner un nom et d'assigner sa place dans une séquence à chaque forme d'événement réalisé par ces choix; de lier organiquement ces séquences dans l'unité d'un rôle; de coordonner les rôles complémentaires qui définissent le devenir d'une situation; d'enchaîner des devenirs dans un récit à la fois imprévisible (par le jeu des combinaisons disponibles) et codable (grâce aux propriétés stables et au nombre fini des éléments combinés).

Cet engendrement des types narratifs est en même temps une structuration des conduites humaines agies ou subies. Elles fournissent au narrateur le modèle et la matière d'un devenir organisé qui lui est indispensable et qu'il serait incapable de trouver ailleurs. Désirée ou redoutée, leur fin commande un agencement d'actions qui se succèdent, se hiérarchisent, se dichotomisent selon un ordre intangible. Quand l'homme, dans l'expérience réelle, combine un plan, explore en imagination les développements possibles d'une situation, réfléchit sur la marche de l'action engagée, se remémore les phases de l'événement passé, il se raconte les premiers récits que nous puissions concevoir. Inversement, le narrateur qui veut ordonner la succession chronologique des événements qu'il relate, leur donner un sens, n'a d'autre ressource que de les lier dans l'unité d'une conduite orientée vers une fin.

Aux types narratifs élémentaires correspondent ainsi les formes les plus générales du comportement humain. La tâche, le contrat, la faute, le piège, etc., sont des catégories universelles. Le réseau de leurs articulations internes et de leurs rapports mutuels définit a priori le champ de l'expérience possible. En construisant, à partir des formes les plus simples de la narrativité, des séquences, des rôles, des enchaînements de situations de plus en plus complexes et différenciés, nous jetons les bases d'une classification des types de récit; mais de plus, nous définissons un cadre de référence pour l'étude comparée de ces comportements qui, toujours identiques dans leur structure fondamentale, se diversifient à l'infini, selon un jeu de combinaisons et d'options inépuisable, selon les cultures, les époques, les genres, les écoles, les styles personnels. Technique d'analyse littéraire, la sémiologie du récit tire sa possibilité et sa fécondité de son enracinement dans une anthropologie.

CLAUDE BREMOND  
École Pratique des Hautes Études, Paris.

Umberto Eco

## James Bond : Une combinatoire narrative<sup>1</sup>

C'est en 1953 que Fleming publie le premier roman de la série 007, *Casino royal*. Première œuvre qui ne peut échapper au jeu normal des influences littéraires : aux alentours de 1950, l'écrivain qui abandonnait le filon du roman policier traditionnel pour passer au policier d'action ne pouvait ignorer la présence de Spillane.

*Casino royal* doit, sans doute, au moins deux éléments caractéristiques à Spillane. D'abord la fille, Vesper Lynd, qui inspire un amour confiant à Bond, se révèle à la fin comme un agent ennemi. Dans un roman de Spillane le protagoniste l'aurait tuée, alors que chez Fleming la femme a la pudeur de se suicider; mais la réaction de Bond devant le fait est semblable à la transformation de l'amour en haine et de la tendresse en férocité que l'on rencontre chez Spillane : « Elle est morte la garce », téléphone Bond à son correspondant de Londres et cela clôt cet incident sentimental.

En second lieu, Bond est obsédé par une image : celle d'un Japonais expert en codes secrets qu'il a froidement abattu au trente-sixième étage du gratte-ciel R.C.A. au Rockefeller Center, en le prenant en joue d'une fenêtre au quarantième étage du gratte-ciel d'en face. Cette analogie n'est pas un hasard. Mike Hammer apparaissait constamment persécuté par le souvenir d'un petit Japonais tué dans la jungle durant la guerre, avec cependant plus de participation émotive (alors que l'homicide de Bond, autorisé administrativement par son double zéro, est plus aseptique et bureaucratique). Le souvenir du Japonais est à l'origine de l'indéniable névrose de Mike Hammer, de son masochisme et de sa probable impuissance; le souvenir de son premier homicide pourrait être à l'origine de la névrose de James Bond, si ce n'est que, dans *Casino royal*, tant le personnage que l'auteur résolvent le problème autrement que par voie thérapeutique, c'est-à-dire en excluant la névrose de l'univers des possibilités narratives. Décision qui influencera la structure des onze romans futurs de Fleming et qui est probablement à l'origine de leur succès.

Après la volatilisation de deux Bulgares qui avaient tenté de le faire sauter avec une bombe, après avoir été torturé par des coups sur les testicules, après

1. Ce texte est extrait d'un ouvrage collectif, traduit de l'italien, *Le Cas Bond*, qui paraîtra prochainement aux éditions Plon. Il constitue les trois premiers paragraphes d'un article intitulé : « Les structures narratives chez Fleming » (« La structure narrative in Fleming », in *Il Caso Bond*, Milano, Bompiani, 1965).