

## Jeu d'acteur et structure informationnelle : l'emploi erroné du focus étroit

Disciplines concernées : intonation, analyse du discours

On parle de structure informationnelle (SI) « pour rendre compte du fait que plusieurs énoncés qui ont le même contenu sémantique présentent une forme distincte, soit en termes de réalisation prosodique, d'ordre des mots, de type de construction ou de marquage des constituants » (Marandin 2006, §1). Un phénomène particulièrement étudié en SI est le *focus*. A l'origine, le terme désigne le contour prosodique dit *nucléaire* que contient a priori tout énoncé. Il fait également référence à d'autres dimensions qui coïncident souvent, mais pas toujours, avec la dimension prosodique : on parle ainsi de *focus informationnel*, de *focus associé* (à un adverbe notamment), et de *focus contrastif*.

Les études sur le focus se basent souvent sur des échantillons de parole lue et de parole spontanée. La contribution de cette étude consistera à s'intéresser à un autre type de parole : la parole *jouée* par un acteur ayant mémorisé un texte et le restituant. Je présenterai des énoncés issus de films et de pièces de théâtre dans lesquels des acteurs, professionnels ou amateurs, réalisent des contours intonatifs qu'il est selon moi possible d'analyser, du point de vue de la SI, comme des « erreurs prosodiques ». Un type d'erreur très fréquent consiste à réaliser un *focus étroit* (*narrow focus*) sur un constituant à l'intérieur d'un énoncé au lieu de faire un *focus large* (*all focus*) sur l'ensemble de l'énoncé.

Comment être sûr qu'il s'agit d'erreurs ? Je me baserai sur une étude récente (Godement-Berline, soumis à publication) dans laquelle l'enregistrement du récit spontané d'une locutrice est comparé avec les interprétations données du texte de ce récit par un acteur professionnel, une actrice amatrice et un non-acteur (voir Laurens et al. 2009 pour une expérience présentant certaines similitudes). Le cadre d'analyse est l'approche de W. Chafe sur les relations entre discours et conscience (cf Chafe 1994). Les résultats révèlent la présence de différences prosodiques attribuables à des différences de jugement concernant notamment le *degré d'activation* (cf Chafe 1994, chap. 6) de certaines informations. Puisque la locutrice d'origine s'exprime spontanément, on peut considérer que son jugement est par définition toujours correct. Il est en revanche possible aux interprètes, qui partent d'un texte écrit, de commettre des erreurs de jugement, et donc de réaliser des contours prosodiques inappropriés.

Dans la présente étude, on ne dispose pas d'un tel « locuteur de référence » avec qui comparer l'interprétation des acteurs. On dispose néanmoins du texte des énoncés choisis ainsi que du contexte dans lequel ils ont été prononcés. En étudiant ceux-ci à l'aide de l'approche de Chafe et des théories de la SI (par exemple Lambrecht 1994), il devrait être possible de montrer pourquoi et comment des erreurs prosodiques sont commises.

Chafe Wallace (1994). *Discourse, Consciousness, and Time : The Flow and Displacement of Conscious Experience in Speaking and Writing*, The University of Chicago Press, Chicago.

Godement-Berline Rémi (soumis à publication). « Jeu d'acteur et parole spontanée : erreurs commises lors de l'oralisation de l'écrit ». In Actes de « Coldoc 2011 », 28-29 sept. 2011, Paris.

Lambrecht Knud (1994). *Information structure and sentence form*, Cambridge University Press, Cambridge.

Laurens Frédéric, Jean-Marie Marandin, Cédric Patin and Hiyon Yoo (2009). « The used and the possible. The use of elicited conversations in the study of Prosody ». In Yoo Hiyon & Elisabeth Delais-Roussarie (eds), Actes de « Interface Discours & Prosodie », 9-11 septembre 2009, Paris, pp. 239-258.

Marandin Jean-Marie (2006). « Structure informationnelle ». In D. Godard, L. Roussarie et F. Corblin (éd.), *Sémanticlopedie: dictionnaire de sémantique*, GDR Sémantique & Modélisation, CNRS, <http://www.semantique-gdr.net/dico/>.

Mots-clés : structure informationnelle, jeu d'acteur, focus, prosodie, erreur