

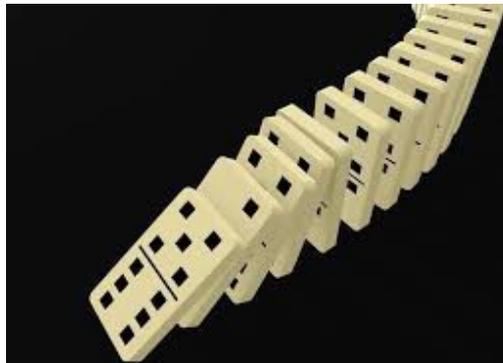
MATAM

Une Méthode graphique d'Analyse Textuelle

Auteur : Christophe Tournier

Propos : ce document définit une méthode d'analyse graphique d'analyse textuelle baptisée MATAM qui se veut simple et le plus déductive possible. Elle est basée sur le langage graphique universel UML utilisé dans les analyses comportementales (appelées analyse objet) des logiciels informatiques. La méthode informatique est ici étendue dans sa logique à l'analyse textuelle systématique. Elle permet en quelques dessins de conception simple de résumer les actions des personnages d'une pièce de théâtre ou d'une fiction.

1. Principes de l'analyse textuelle : Le « parce que »



La technique utilisée de décryptage du texte est une analyse causale où l'on suppose que chaque action ou déclaration d'un personnage s'enchaîne avec logique. Cette méthode d'analyse suppose que les relations causales entre événement et action sont proches et s'expliquent par un événement s'étant déroulé dans une scène immédiatement précédente.

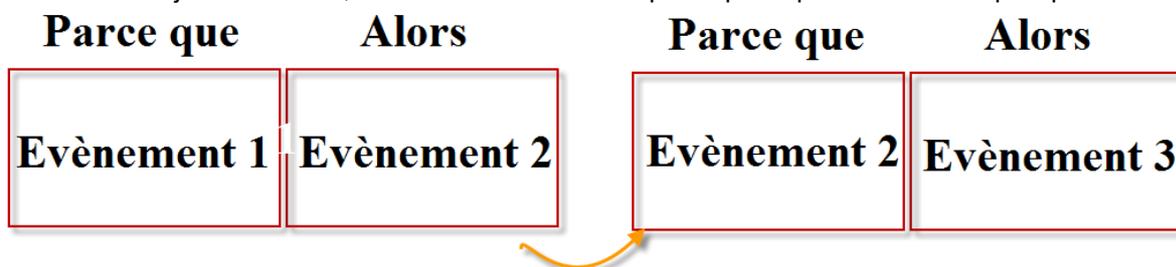
En analysant les actions du personnage -comme ses déclarations qui peuvent être mensongères mais correspondent à sa logique et à ses motivations-, la méthode permet d'ébaucher de manière synthétique le comportement du personnage.

Chaque noeud ou action correspond à une relation causale entre action/événement provoquée par les personnages.

Parce Que (Evenement 1) Alors (Evènement 2). _

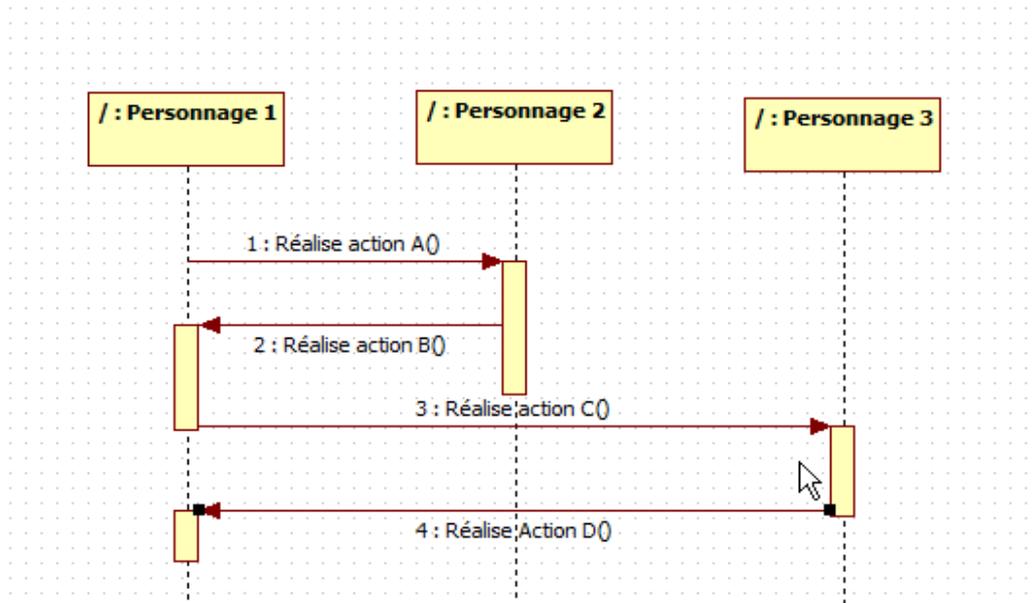
Parce que (Evènement 2) Alors (Evènement 3)

Comme dans un jeu de domino, les actions s'enchainent provoquées par le domino le plus proche.



2. Représentations graphiques

a) Le séquenceur



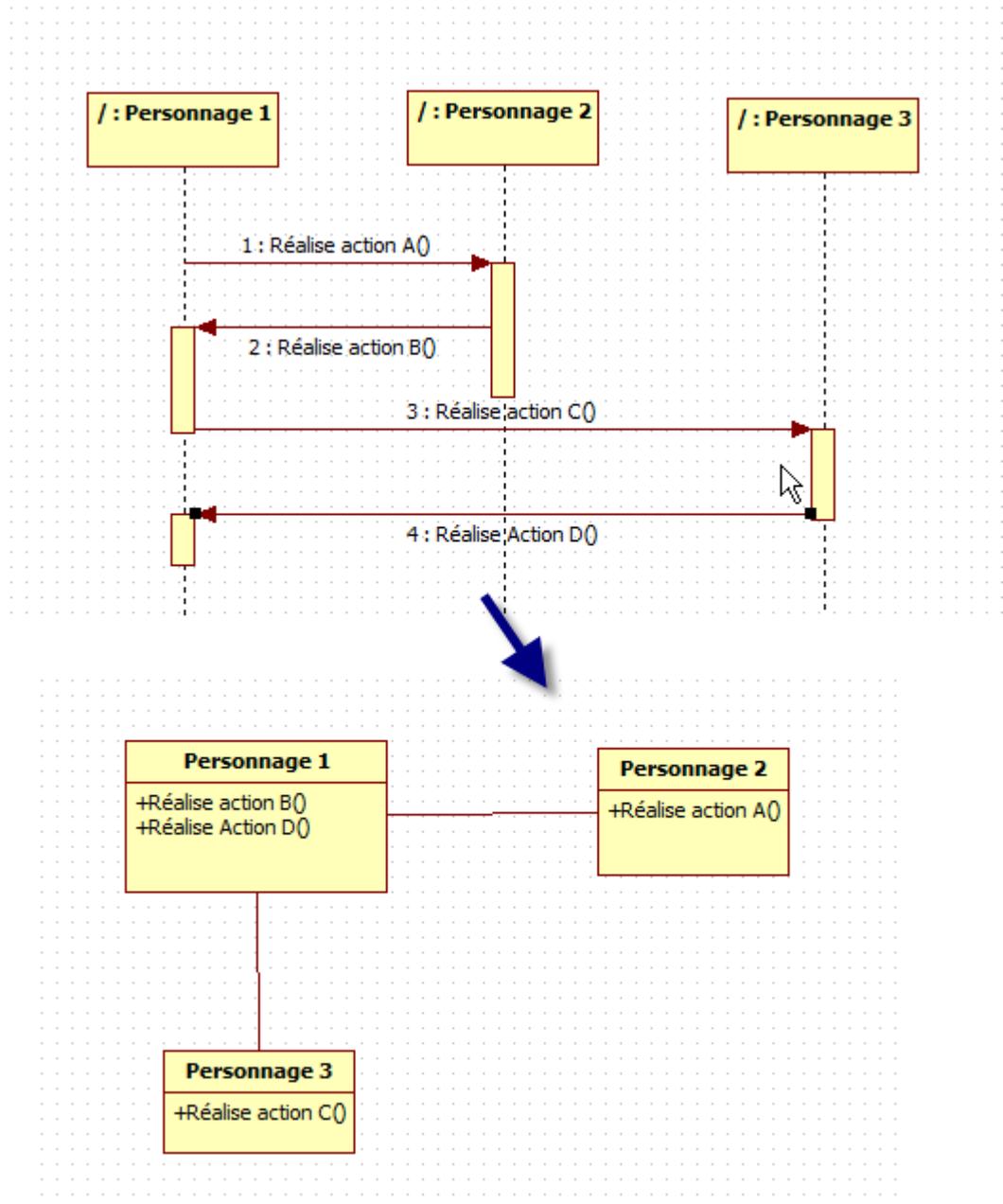
Les personnages sont représentés sur une ligne verticale. Leurs actions sont représentées horizontalement. Le temps se déroule de haut en bas.

La représentation graphique ci-dessus du séquenceur se lit ainsi...

	PARCE QUE	ALORS
1	Personnage 1...	Personnage 2 Réalise Action A
2	Personnage 2 Réalise Action A	Personnage 1 Réalise Action B
3	Personnage 1 Réalise Action B	Personnage 3 Réalise Action C
4	Personnage 3 Réalise Action C	Personnage 1 Réalise Action D

b) La carte des personnages

La méthode permet de déduire à partir de cette première analyse causale, un second graphique définissant une cartographie affichant les actions de chacun des personnages (en se basant sur les flèches qui arrivent sur chaque ligne verticale correspondant au personnage).

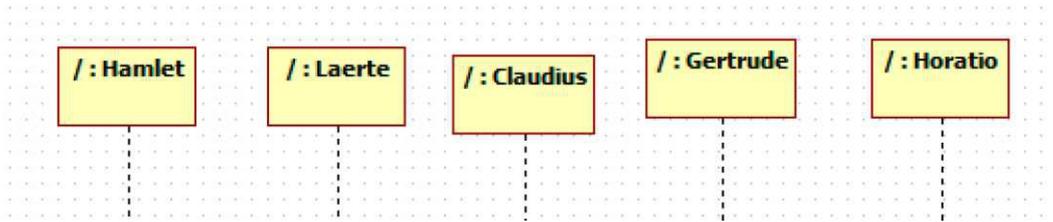


3. Exemple pratique avec Hamlet

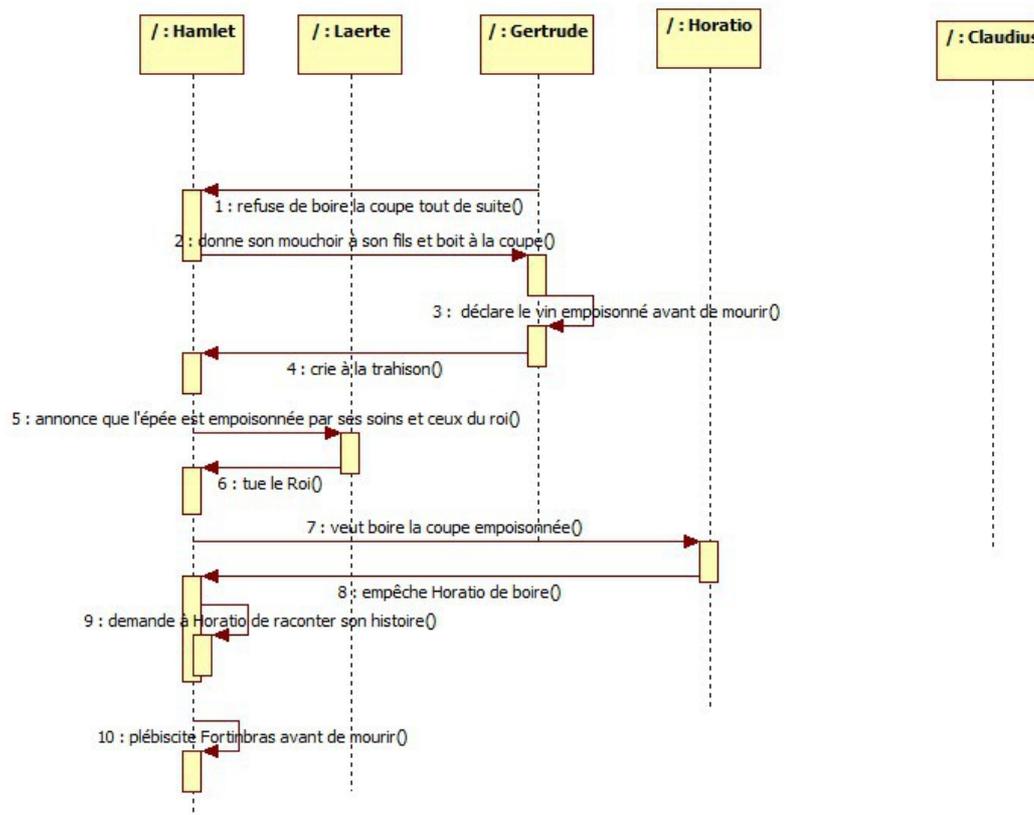
Exemple : la fin d'Hamlet

PARCE QUE	ALORS
Le roi glisse une perle empoisonnée dans la coupe	Hamlet refuse de boire à la coupe
Hamlet refuse de boire	La reine donne son mouchoir à Hamlet et boit à la coupe
La reine donne son mouchoir à Hamlet et boit à la coupe	La Reine déclare le vin empoisonné avant de mourir
La Reine déclare le vin empoisonné avant de mourir	Hamlet crie à la trahison
Hamlet crie à la trahison	Laerte annonce que l'épée est empoisonnée par ses soins et ceux du roi dont il avoue être le complice
Laerte annonce que l'épée est empoisonnée par ses soins et ceux du roi dont il avoue être le complice	Hamlet tue le roi
Hamlet tue le roi	Laerte sollicite le pardon d'Hamlet avant de mourir
Laerte sollicite le pardon d'Hamlet avant de mourir	Hamlet pardonne à Laerte
Hamlet pardonne à Laerte	Horatio fait mine de boire la coupe
Horatio fait mine de boire la coupe	Hamlet empêche Horatio de boire et lui demande de témoigner à l'avenir
Hamlet empêche Horatio de boire et lui demande de témoigner à l'avenir	Hamlet plébiscite Fortimbras et meurt

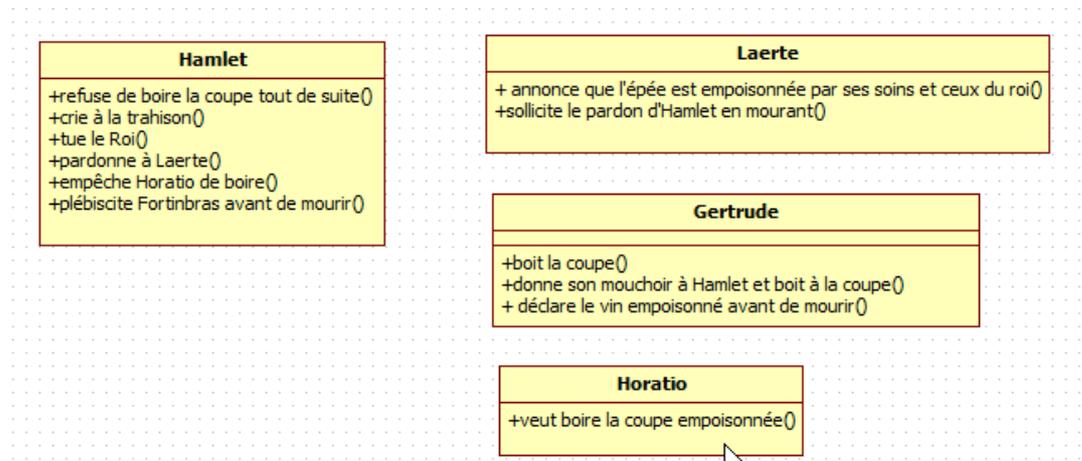
a) Définition des personnages de la scène finale



b) Le séquenceur



c) La carte des personnages



4. Analyse à rebours

Afin de vérifier rapidement la première analyse, ébauche d'une première version du séquenceur, l'analyse se fait à rebours. On commence par la fin. Ainsi les options sont beaucoup plus fermées que dans le sens de lecture et on peut se poser des questions plus précises sur l'enchaînement de faits et limiter les ambiguïtés. Cette méthode renforce la première approche car à chaque fois, la question *POURQUOI ?* se pose et il faut tenter d'y répondre à partir des éléments fournis par les enchaînements précédents les plus proches. L'enchaînement des faits se fait plus clair ainsi que les raisons qui poussent les protagonistes à agir. Le graphique à rebours permet de mettre en exergue les motivations des personnages de faire une analyse déductive plutôt que systématique comme celle de la première partie.

Exemple Hamlet Acte 3

Pourquoi La reine Gertrude affirme-t-elle qu'elle ne révélera rien de la folie simulée d'Hamlet ?

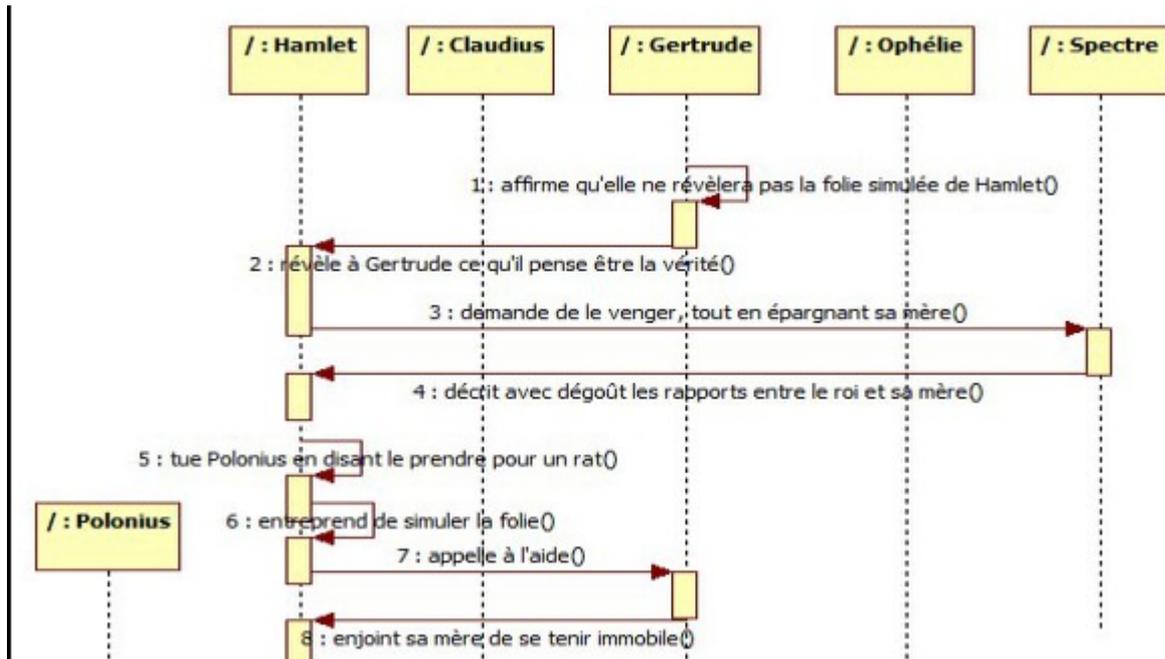
Parce que Hamlet vient de lui expliquer en détail le meurtre de son père. et qu'il l'a ébranlée.

Pourquoi Hamlet vient-il de tout révéler à Gertrude ?

Parce qu'il vient de tuer Polonius et désormais se sent vraiment seul face à sa mère sans être espionné par quiconque

Pourquoi Hamlet tue-t'il Polonius en disant le prendre pour un rat ?

Parce qu'il simule encore la folie à ce moment là...



5. Résumé de la méthode

1. Procéder à une analyse textuelle basée sur l'enchaînement causal : le “parce que”...
2. Affiner l'analyse par une représentation graphique des enchaînements : le séquencier.
3. Raffiner et valider la première analyse textuelle et le séquencier grâce à une analyse à rebours : séquencier à rebours
4. Dédire du séquencier une carte des personnages décrivant chacune de leurs actions

Logiciel utilisé : [StarUML](https://staruml.com/)