



**HAL**  
open science

## Imaginaire du créateur et storytelling métalectique

Irène Langlet

► **To cite this version:**

Irène Langlet. Imaginaire du créateur et storytelling métalectique. Revue Critique de Fixxion Française Contemporaine, 2014. halshs-02021741

**HAL Id: halshs-02021741**

**<https://shs.hal.science/halshs-02021741>**

Submitted on 19 Jun 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Imaginaire du créateur et storytelling métaleptique

Irène Langlet

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/fixxion/9690>

DOI : 10.4000/fixxion.9690

ISSN : 2295-9106

### Éditeur

Ghent University

### Édition imprimée

ISBN : 2033-7019

ISSN : 2033-7019

### Référence électronique

Irène Langlet, « Imaginaire du créateur et storytelling métaleptique », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [En ligne], 9 | 2014, mis en ligne le 15 décembre 2014, consulté le 21 août 2023. URL : <http://journals.openedition.org/fixxion/9690> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/fixxion.9690>

---

Ce document a été généré automatiquement le 21 août 2023.



Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International  
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

---

# Imaginaire du créateur et storytelling métaleptique

Irène Langlet

---

- 1 Chez les narratologues et les théoriciens de la fiction, la métalepse jouit d'un certain prestige. Le vocabulaire de sa description décline souvent les mots du vertige, du prodige, du trouble, et de l'audace, voire du culot<sup>1</sup>. En vertu de l'entorse qu'elle commettrait au "pacte de la représentation"<sup>2</sup>, elle est créditée d'une capacité de dévoilement des procédés de l'illusion, et de mise en lumière des fonctionnements de la fiction, ce dont elle n'a pas l'exclusivité ; mais elle en serait un type spectaculaire. Cette promotion au rang d'attraction théorique est telle qu'on a pu dire : "la métalepse est une plaisante exception qu'il faut se garder d'ériger trop vite en nouveau paradigme ; c'est un jeu captivant, mais ce n'est qu'un jeu"<sup>3</sup>. Ce régime ludique est observé aussi par Ryan quand elle examine la "logique culturelle de la métalepse"<sup>4</sup>, et vérifié par des enquêtes comme celles de Willis ou de Limoges : dans l'histoire du cinéma, la figure aurait d'abord été exploitée dans les *cartoons*, avant d'entrer dans la panoplie des cinéastes expérimentaux. Son installation dans les produits de l'industrie médiatique serait plus récente, et témoignerait d'une érosion du potentiel critique qui la faisaient élire par les précédents<sup>5</sup>. A rebours de cette fascination paradoxale (l'intérêt soutenu débouchant sur une prudente minimisation des enjeux), telle lecture génétique de Diderot vient à la fois nuancer et amplifier la notion<sup>6</sup> ; Schaeffer, appuyé à la psychologie cognitive, explique de son côté que, pour moins expérimentale et transgressive qu'elle se révèle, la métalepse n'en renseigne pas moins sur le mode normal de l'activité fictionnelle. Les franchissements des seuils ontologiques de la fiction y seraient beaucoup plus banals, et cependant (ou de ce fait) riches d'enseignement sur les ajustements cognitifs constants exigés par la co-existence des mondes dans tout esprit qui se prête à l'imaginaire<sup>7</sup>. Des recherches sur les *serious game* ne disent pas autre chose, et donnent des conseils très concrets pour déterminer le meilleur moment pédagogique des métalepses indispensables à la séquence d'apprentissage<sup>8</sup>. Dans ce débat qui dépasse la métalepse comme figure de virtuosité fictionnelle, ce sont bien les enjeux du fameux pacte de la représentation qui se profilent, tels qu'ils affleurent dès qu'on s'interroge sur le virtuel dans la fiction. Est-ce

l'occasion d'une mise à nu systématiquement déstabilisante des conventions, ou d'un vertige engloutissant le lecteur ? En suivant Schaeffer, on défendra ici que, ni retour à zéro, ni mise au carré, le virtuel dans la fiction montre une oscillation continuée tout au long de la lecture, dessinant le modèle d'une *transaction* plutôt que d'un *pacte* de la représentation.

- 2 L'entrée du "roman de l'écrivain", abondamment exploitée dans les enquêtes sur la métalepse, nous fournira ici des exemples choisis pour leur régime intermédiatique : trois oeuvres de littérature, bande dessinée et cinéma, traitant toutes du romancier. Ces supports variés promettent de nouvelles façons de poser les questions quand on s'intéresse à l'imaginaire dans l'imaginaire. On s'attachera surtout à celle de la préparation narrative — ou, si l'on veut, du *storytelling* — de ce retournement métalectique si prisé : la construction d'un personnage métalectique n'exploite-t-elle pas, par nature ou par fonction (ou les deux), des ressorts spécifiques ? Permet-elle de reposer à nouveaux frais la question du personnage, que l'on pense à sa structure modélisante ou à la dynamique (ou thymique) d'identification du lecteur ? Comment s'actualise-t-elle dans le schéma narratif, actanciel ? Que deviennent les autres personnages de la fiction au contact structurant de celui qui est promis au destin de futur créateur de leur existence fictionnelle ? En quoi le genre choisi, notamment quand il est par nature métafictionnel (le *steampunk*) ou fondé sur l'imaginaire (la *fantasy*) influence-t-il les options de construction du personnage, du monde fictif, ou des deux ?

## Fonctions des "histoires de créateurs"

- 3 A quoi servent à vrai dire ces *biopics* d'artistes et romans de l'écrivain, fictions mettant en scène l'acte créateur, "l'aventure d'une écriture" ? Peut-être déjà à cela : à renouveler, épisodiquement, la conscience que créer n'a rien d'un acte *ex nihilo* et qu'il produit tout sauf un résultat instantané. La formule ricardolienne a tant attiré l'attention sur l'inversion de ses termes, l'objectivation de l'écriture, et elle a été prononcée *après* (on l'oublie parfois) des publications si singulières et des débats si vifs sur les fondamentaux du récit, qu'on l'a le plus souvent commentée comme érosion de celui-ci, effacement des péripéties, évacuation du personnage, etc. Quarante ans plus tard, "l'aventure" dans "l'aventure d'une écriture" est peut-être plus tranquillement perceptible. Entendons ici, aussi bien la chose réelle (c'est une drôle de vie que d'être écrivain) que son agencement narratif, sa poétique narrative : c'est un drôle de défi que de disposer les événements de la vie d'un écrivain, qui mêlent le réel et l'imaginaire ! Que l'on songe à ces reportages, quasi "*marronniers*" de la presse littéraire, portant sur les bureaux d'écrivains ou les petits rituels dont ils s'entourent<sup>9</sup> ; ou à cette récente infographie intitulée *Creative Routines* (fondée sur un ouvrage de Mason Currey) et significative des questions que l'on se pose au sujet des créateurs<sup>10</sup> : il y a un lectorat pour ces secrets de fabrication, et pour cet apparent paradoxe de la "routine créative". Le modèle de l'écrivain romantique est si ancré qu'il semble antithétique à l'ordinaire de tout un chacun, et génère cette vision complètement fautive, mais culturellement construite, et complaisamment entretenue, de l'écrivain reclus, insouciant des nécessités matérielles, face à sa page blanche et armé uniquement de son stylo (ou, à la rigueur, d'une machine à écrire) et d'un cerveau d'où jaillissent des mondes et des vies entières. Remarquons ici que les autres arts échappent tous un peu, voire

complètement, à cette construction culturelle : peut-être en raison du matériel qui leur est nécessaire ; plus probablement, de la place actuellement dominante des arts médiatiques (cinéma, radio, télévision, musique amplifiée) et de la pop culture, où la littérature est reléguée au second plan, et où l'imaginaire du créateur est totalement différent<sup>11</sup>.

- 4 On vient d'employer ici "imaginaire" au sens de construction culturelle ; la fiction, même réaliste, engage l'"imaginaire" d'une construction sémantique individuelle ; quand elle met en scène un écrivain au travail, on a un "imaginaire" de troisième niveau : activité imaginante, inventions sorties de l'esprit d'un écrivain-personnage. C'est ce dernier sens qui est le plus proche de l'acception ordinaire d'"imagination" ; le second ressortit davantage à la "création" ; quant au premier, ses synonymes tendent souvent vers le lexique du bâtiment (*construct*, construction, échaffaudage). Mettre tout cela en récit, et proposer le roman de l'écrivain, n'implique pas seulement d'incruster un imaginaire dans l'imaginaire (ce qui pourtant génère déjà d'amples questions, ontologiques ou pragmatiques, étudiées ailleurs), mais de disposer ces différents niveaux et natures d'imaginaires dans une temporalité, celle du récit. C'est le niveau de l'*imagination* qui l'endosse le plus visiblement : le roman de l'écrivain raconte comment l'invention arrive, ou pas ; comment elle est soutenue par le réel, la vie quotidienne, ou au contraire empêchée, ralentie, perturbée ; comment sa mise en forme se précise, ou s'évapore ; elle montre l'avant, le pendant et l'après de la fiction imaginée. Les deux autres plans sont également touchés par cette temporalisation : la fiction créatrice s'y actualise comme art du temps, de la première à la dernière page d'un ensemble élaborant un art verbal dont la consommation demande, elle aussi, un écoulement du temps. Chapeautant l'ensemble (ou le sous-tendant, peut-être), la construction culturelle y pose une brique de plus à l'histoire de son élaboration, à travers ce roman particulier rebrassant les imaginaires qu'une société développe pour saisir ses créateurs.
- 5 Un tel détail paraîtra peut-être d'une sophistication inutile ; un exemple peut venir, *a contrario*, montrer sa nécessité dans le cadre qui nous occupe. Le film d'écrivain (*biopic*) *Truman Capote* raconte comment fut écrit le livre insolite *In Cold Blood*<sup>12</sup>. Fiction ou non-fiction ? On a pu forger le terme de *faction* (*fact* + *fiction*) pour désigner l'objet indéfinissable qu'est ce récit. Dans ce cas de figure, le film met en jeu les deux premiers niveaux de "l'imaginaire" que je viens de définir, mais pas le troisième : il raconte l'élaboration narrative de Capote, et témoigne d'un imaginaire culturel d'écrivain ; mais ce dernier met précisément tout en oeuvre pour *ne rien imaginer* et en rester aux faits bruts. L'imaginaire culturel franchit ici une étape, *In Cold Blood* devenant le parangon d'une forme perçue comme inaugurée par Capote<sup>13</sup>. La fonction du film peut dès lors se définir comme celle d'un "making-of", ou d'un documentaire ; son élaboration propre, comme une structure narrative historicisant l'imaginaire de Capote et la construction culturelle d'auteur où il se place. S'il existait un film, ou un livre, retraçant la genèse et l'écriture des *Confessions* de Rousseau, ou des *Mots* de Sartre, il viendrait probablement se classer dans la même catégorie.
- 6 On objectera sans doute que ce film, ou ce livre, mettrait en oeuvre l'imaginaire de son rédacteur, ou de son réalisateur, voire de son interprète. Cela fut remarqué lors de la sortie du film *Truman Capote*, récemment remis à la une après le suicide de son acteur principal, Philip Seymour Hoffman, primé en 2006 pour son interprétation extraordinaire de l'écrivain. L'extensivité de la notion de fiction, et le succès

terminologique (plus récent) du terme *imaginaire* (dans les sens que j'identifie plus haut comme premier et second<sup>14</sup>), témoignent du souci que Genette surtout, mais avec lui toute la théorie de la fiction, consacra au couple qu'il désigna en 1992 sous les termes (et le titre) "*fiction et diction*", le potentiel fictionnel du second ayant continué d'occuper son auteur jusqu'à se demander en quoi toute *figure* est possiblement porteuse de *fiction* — cette dernière formulation de la question ayant débouché sur la mise en lumière, et à la mode, de la métalepse narrative. Ce cheminement théorique (beaucoup trop cavalièrement résumé ici) suggère qu'un documentaire au sujet d'un écrivain réel pourrait venir s'insérer dans le même continuum d'oeuvres qu'un roman d'écrivain fictif, et pas seulement pour des raisons purement thématiques (ou, si l'on préfère, en tenant compte la problématique narrative que recouvre une communauté thématique). Le *biopic* consacré à *In Cold Blood* aide ainsi à se saisir d'objets comme *Dreamerica* de Fabrice Colin (roman uchronique d'écrivain steampunk), *Stranger than Fiction* de Forster (film d'écrivain réaliste), ou *Le Pays Miroir* de Carré et Michaud (trilogie de BD fantastique d'écrivain de fantasy)<sup>15</sup>, entre mille autres — *A la Recherche du Temps perdu*, *Tristram Shandy* et *Jacques le Fataliste* patronnant depuis un demi-siècle cette scrutation.

- 7 La fonction critique, ou réflexive, de ces fictions de l'écrivain, est l'effet le plus commenté de ces oeuvres. De Borgès à Dällenbach, Mellier, Wagner et Saint-Gelais, la manière dont l'acte représenté et l'acte représentant s'informent l'un l'autre a généré une abondante littérature seconde. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire qu'une stricte mise en abyme, qu'une métalepse dûment identifiée, ou qu'une capture fictionnelle avérée (pour évoquer les acrobaties les plus vives de la spécularité) viennent entortiller le "ruban de Moebius" de la narration, ou que son serpent se morde la queue<sup>16</sup>, pour que la fonction réflexive se déclenche : parfois, les choses sont plus simples. Un roman comme *Chien de printemps*, de Modiano, raconte comment le narrateur, apprenti romancier, a rencontré un photographe et a partagé quelques semaines de sa vie avant de publier son premier roman<sup>17</sup>. Dans ce court récit, qui n'évoque *explicitement* qu'à peine l'art d'écrire lentement mis au point par le narrateur, ce dernier passe du temps à recopier dans des cahiers les légendes de clichés entassés en désordre dans les valises du photographe. Ce dernier, amusé, le surnomme alors "le Scribe". "Développer" les "légendes" des photographies émerge alors comme formule *implicite* faisant passer ce "scribe" d'un statut de rédacteur à celui d'écrivain de fiction attachée à une proximité avec le réel — procédé caractérisant, on le sait, l'écriture de Modiano. J'ai pu proposer ailleurs<sup>18</sup> une lecture des *Chroniques martiennes* de Bradbury dont la projection futuriste était redoublée par une scène où une famille de colons terriens envisage son futur, le père montrant à ses enfants leur reflet dans l'eau d'un canal (martien) en les désignant comme "les Martiens", en clause d'une nouvelle intitulée "Les Martiens". Dans ces deux cas, le système d'échos symboliques ou verbaux est le support de la "virtualité dans la fiction" ; directement, quoiqu'implicitement, liée au roman de l'écrivain pour Modiano ; indirectement, quoique métatextuellement (et avec insistance), liée au destin de l'oeuvre *Chroniques martiennes* pour Bradbury.
- 8 Ce rappel me permet de souligner la fonction esthétique des romans de l'écrivain. Simples système d'échos ou figures sophistiquées, les procédés incrustant l'imaginaire dans l'imaginaire élaborent un plaisir du texte qui tient à une sorte de narration de l'amplification poétique : ces fictions racontent l'émergence de la fiction, et répercutent en leur matière propre, c'est-à-dire non comme un tableau, mais comme un art du temps, l'avant, le pendant et l'après de l'imagination créatrice. Bref, elles

animent de belles existences et de beaux textes : si c'est une drôle de vie que la vie d'écrivain, la fascination qu'elle suscite tient aussi à son pouvoir esthétisant. Le photographe de *Chien de printemps* a beau se concentrer sur des rues vides, ou sur ses propres pieds photographiés depuis le banc où il est assis, le narrateur qui en "développe" les "légendes" fait naître des rêves, des souvenirs, des coïncidences, la mélancolie de passions disparues, et des fantasmes de rencontres réitérées ; les vies réelles de Robert Capa, Colette Laurent, Gerda Taro, et du photographe fictif Jansen élaborent un chatolement identitaire qui finit par faire de ce Jansen le double d'un écrivain d'abord virtuel, puis actualisé par la fiction, après être passé par le filtre de cette poétisation de l'existence. Comprendre "l'aventure d'une écriture" comme une "aventure" ne tient donc pas qu'à des péripéties *aventuresques* ; une rencontre, des faits vécus peuvent la nourrir ; une *aventure* amoureuse, aussi bien, peut la mettre à jour. L' "imagination" mise en scène tient ainsi à la mise en récit de cette capacité créatrice transformant les choses banales de la vie en oeuvre construite. Dans cet exemple, c'est le système d'échos subtilement tissé par Modiano qui fait cheminer le narrateur vers l'identité d'écrivain. Lorsqu'une métalepse vient projeter l'écrivain dans sa fiction, ou fait survenir dans sa réalité les personnages qu'il a inventés, s'ajoute aux fonctions critique, réflexive et esthétique une fonction identificatoire amplifiée.

- 9 Le redoublement apparent de l'imaginaire des fictions d'écrivain tend en effet au lecteur, ou au spectateur, un support d'identification démultiplié : il peut s'identifier au personnage de l'écrivain, ou aux personnages de son oeuvre. L' "effet-repoussoir" proposé par Jouve<sup>19</sup> suggère que les seconds, par ricochet ontologique, écartent le premier de l'identification permise par la fiction assise comme fiction (l' "effet-personne"). Cela signifierait par exemple que, dans *Dreamerica*, le lecteur s'identifierait d'abord (mollement) à l'écrivain fictif Hades Schufflin, traité dans la première partie du roman comme le personnage principal (et assez lamentable) d'une histoire de roman en panne ; puis, lorsque débute la seconde partie du livre, l'identification du lecteur serait décalée vers le protagoniste sympathique d'une aventure complètement folle, Erik Suncliff — dont l'amnésie, de surcroît, conduit le récit d'une réidentification progressive supportant idéalement cette translation. Le traitement énonciatif global de Schufflin (à la troisième personne) et de Suncliff (à la première) semble appuyer le procédé, et l'hypothèse. Mais le jeu d'échos (trop retors pour être ici résumé) entre la première partie et la seconde brouille assez vite les cartes, et il s'avère bientôt que plus on apprécie Suncliff, plus on adhère à Schufflin, leur proximité onomastique n'étant que l'un des points communs créant entre eux un jeu de miroirs généralisé. Le retournement de situation des dernières pages, qui fabrique une sorte de capture métalectique par fusion des deux mondes (celui de Schufflin et celui de Suncliff) et des deux romans (l'enchâssé et l'enchâssant), achèvent de complexifier le procès identificatoire — à moins qu'ils ne le simplifient *in extremis*, mais uniquement sur le plan de ce que Jouve désigne comme la "réception" du personnage ; sur le plan de ce qu'il appelle "l'implication", c'est moins simple. Adhérer psychologiquement et fantasmatiquement aux actions et à l'identité d'un personnage et se rendre compte, au fur et à mesure que le récit avance, que ce dernier est moins sympathique qu'il le semblait (ou l'inverse), déclenche une série de questions d'ordre éthique et moral, voire psychanalytiques. La fiction narrative, en tant qu'art du temps, permet notoirement ce type de complexifications inlassablement commentées, voire continuées : plus encore que le trop célèbre Dr Sheppard d'Agatha Christie<sup>20</sup>, il n'est qu'à songer aux déclinaisons de "méchants" (*villains*) médiatiques, de telle sorcière de

Disney à tel ex-Jedi de la saga *Star Wars*. Si les continuations sérielles de l'industrie médiatique mettent à profit ces péripéties morales d'un personnage, le roman de l'écrivain la répercute nécessairement sur le profil de l'écrivain-comme-personnage, au moins dans sa trame narrative, au plus dans son système d'échos.

- 10 Il est heureusement impossible de systématiser les combinaisons inépuisables de cette identification à double fond ; sa nature combinatoire me retiendra ici simplement, pour nuancer la proposition de Jouve. Dans le roman de Colin, l' "effet-repoussoir" est désactivé par de multiples moyens : les couples Schufflin vs. Suncliff, narration linéaire vs. roman-puzzle, monde réel vs. monde fictif, monde historique vs. monde uchronique, et finalement roman réel vs. roman enchâssé — qui portent le même titre *Dreamericana*. Je pense en particulier à la manière dont le "*Dreamericana*" enchâssé réécrit, enjolive, narrativise, sous les espèces d'un roman d'action endiablé, la problématique paternelle du héros écrivain du *Dreamericana* enchâssant : la combinatoire métalectique, ici, propose une figure profondément pensive à l'identification. Voilà non seulement un écrivain en panne d'inspiration parce que torturé par la culpabilité d'avoir négligé son fils, mais voilà aussi la figure des imaginations qu'il met en oeuvre pour compenser psychologiquement cette culpabilité ; et voilà enfin (et peut-être surtout), lors du retournement métalectique, la figure de ce que cela peut changer dans le monde — autrement dit : d'une possible consolation. L'avant-propos-dédicace peut sans doute se comprendre ainsi, à rebours :

Depuis que tu es partie, je cherche l'écho déflagrant. Tu m'as laissé nu, et désarmé. Voilà la raison de ce livre. [...] J'écris ce livre sur comment un livre s'écrit, et comment les choses que nous pensions imaginaires deviennent vraies [...]. Mais toi, mon amour, avec un peu de chance je te trouverai au bout. En attendant, bien sûr, ces pages te sont dédiées.<sup>21</sup>

- 11 Vivre ou créer, s'inscrire dans la communauté réelle de la Cité ou se retirer dans son imagination égotiste, s'occuper de son couple et de son enfant (création réelle) ou de son livre et de sa carrière (création fictionnelle) : autant de questions universelles, que le roman du créateur met en récit en articulant leurs épisodes.
- 12 On touche évidemment ici en quoi le roman de l'écrivain propose un écran où tout lecteur, écrivain ou non, peut projeter ses analogons. Le narcissisme de fait d'un "roman de l'écrivain" est subsumé dans cette fonction identificatoire multipliée. *Stranger than Fiction* s'est tout entier consacré à la vertu consolatrice de ce type de fiction : il démarre comme un exercice métalectique ludique (Dustin Hoffman en professeur de théorie littéraire, surmené par ses tâches administratives et abreuvé de mauvais café, y compte beaucoup), s'achève dans une leçon de morale assez mièvrément mise en scène (musique consensuelle derrière une voix off) vantant les mérites d'une vie simple et sociable. La médiocrité de ce finale contraste fortement avec les acrobaties métalectiques de son déroulé : surimposition de schémas animés aux premières scènes (figure 1),





fig. 1: Forster, *Stranger than Fiction*, 2:01:14.

- 13 montages du jeu admirablement — c'est-à-dire plausiblement — hystérique d'Emma Thompson incarnant l'écrivaine interpellée par son personnage, mais elle résume la fonction curative de ce qu'une "fiction du romancier" métalectique peut proposer au consommateur de fictions. *Stranger than Fiction* est exemplaire de l'identification à triple fond que Colin réalise plus savamment (c'est-à-dire de façon légèrement moins partageable, et donc peut-être moins réussie): identification au personnage de l'écrivain, identification au personnage de sa fiction, et identification réflexive au narrataire de cette fiction, ce qui fait revenir le spectateur, en fin de compte, à lui-même, tel qu'en son exigence cruelle la fiction le révèle (dans ce film, faire mourir le sympathique Harold, pour les besoins de la beauté tragique du roman dont il est le personnage, alors-même qu'il vient enfin de rencontrer la femme de sa vie, pâtissière de son état). Elevée ici au rang d'armature explicite et filée tout au long du scénario, la métalepse est mise en valeur pour son intérêt narratif, pour sa puissance identificatoire, et pas seulement pour sa fonction réflexive sophistiquée, ou pour son effet saisissant, spectaculaire.

## Storytelling métalectique et "tour de fiction"

- 14 En-deçà du prestige dont elle jouit auprès des théoriciens de la fiction, elle sert ici avant tout, en effet, à donner chair au personnage, à le faire aimer par le spectateur, afin que ce soit à travers lui, triste et gentil fonctionnaire à qui la maman ne cuisinait jamais de *cookies* (ce passage est l'un de ceux qui creusent le plus profondément l'illusion psychologique du personnage — et c'est celui qui voit la jolie pâtissière tomber amoureuse de Harold, bien sûr), que soit posée la très technique (ici), mais très universelle (au-delà) question de la tragédie ou de la comédie, et les affres de l'écrivaine qui l'affronte (rendue passablement antipathique par les scènes où elle écrase son mégot dans un mouchoir en papier préalablement nanti d'un crachat). Le film narre comment Harold prend peu à peu conscience qu'il est un personnage de fiction : évidemment, il se croit d'abord fou, puis admet sa nature de créature littéraire, et finit par consulter, plutôt qu'une psy complètement bornée, le théoricien de la fiction surmené incarné par Dustin Hoffman. Cela amène la rencontre du théoricien

perplexe et de l'écrivaine elle-même (crachant à l'envi dans ses mouchoirs), qui ne sait plus comment assumer sa cruauté. Après lecture du manuscrit, auquel ne manquent plus que les derniers feuillets, seulement esquissés, le théoricien conclut au chef-d'oeuvre — mais uniquement dans l'hypothèse d'une fin tragique. L'amour avec la pâtissière est disposée en même temps que l'évaluation du manuscrit de l'écrivain : Harold, enfin heureux, doit mourir, le théoricien le lui dit d'un air à la fois navré et impérieux. Une scène émouvante intervient alors, mélancoliquement filmée : Harold à son tour lit le manuscrit dans l'autobus qui le remmène chez lui. Le montage alterne scènes comiques de voyageurs à l'heure de pointe, paysages urbains reflétés par les vitres du véhicule, dépôt d'autobus et nuit en *time lapse*. A la fin de ce parcours, Harold, convaincu, accepte de mourir, pour la beauté tragique du roman. Les dernières scènes du film mettent en scène un spectaculaire retournement d'intrigue (oui, Harold survivra à son accident mortel !), et sont l'occasion d'une dernière péripétie métalectique, qui doit retenir l'attention : face au dilemme que lui pose le sort d'Harold (vivre heureux sans la beauté romanesque vs. mourir dans la beauté tragique), l'écrivaine fait le premier choix. S'ensuit l'épilogue mièvre évoqué plus haut.

- 15 On a tenté dans ce court synopsis de faire sentir à quel point le *storytelling* de la métalepse structurante est déterminant pour ses enjeux. Le montage est calculé pour faire croître le pathétique : celui de Harold, bien sûr, à la révolte duquel le spectateur s'identifie sans mal dès les premières scènes (premier état narratif de la métalepse), lorsque la créature comprend qu'elle n'a aucun libre-arbitre. De courtes scènes inventives montrent Harold tentant de se laver les dents *contre* la voix-off (la narration) qui en commente les mouvements ; des scènes plus convenues le montrent hurler sa colère vers un "ciel" narratif muet (le créateur étant, on le vérifie, culturellement perçu comme *au-dessus* du monde créé). Mais il y a aussi, et c'est plus subtil, un pathétique de la romancière, dont le portrait campé en hystérique bascule au contact du théoricien de la fiction, le "vrai méchant", en fin de compte, de cette fable morale (et tendanciellement anti-intellectuelle). Lors de cette rencontre entre l'auteure et son exégète enthousiaste (dans des locaux universitaires), un second état de la métalepse est construit, qui concerne de près toute entreprise de théorie critique de la fiction : en toute logique, la scène *fait partie* du manuscrit que l'écrivaine confie à son lecteur expert. L'inscription dans la fiction de sa propre évaluation — autrement dit : de sa valeur, de sa légitimation — renvoie ici aux procédés méta-lecturaux dont Calvino a fait oeuvre. Le film le fait très implicitement : la scène est filmée sans procédés métalectiques, le professeur ne se rend pas compte qu'il est agi par le manuscrit qu'il évalue (ou, disons : il ne le montre pas) ; le face-à-face multiplie plutôt les postures de théâtralisation (silhouette effondrée, mine renfrognée, nuit tombant sur le campus). Contrairement à Harold, dont la lecture en autobus est orchestrée comme une plongée métalectique en lui-même et en sa destinée tragique, la scène avec le professeur est filmée "froidement" à hauteur d'un seul niveau fictionnel. Et c'est donc sans le moindre état d'âme signifié qu'il sacrifie Harold ; mais c'est également grâce à cette métalepse inversée (toute la fiction hissée au niveau de l'écrivaine) que l'auteure, à rebours, a acquis un statut de personnage sensible. Tout est donc mis en place pour que le troisième état de la métalepse, juste avant l'épilogue, vienne apporter son coup de théâtre : Harold survit, le film se termine bien, le roman ne sera pas une tragédie... ni un chef-d'oeuvre. La romancière vient le déclarer au théoricien : un roman tout juste "bon" et non "exceptionnel" lui suffira.

- 16 Trois leçons me semblent émerger de cette traversée superficielle du story-board de *Stranger than Fiction*. D’abord, que la métalepse n’éveille sans doute pas que l’angoisse métaphysique d’être mû par un créateur. A ce mot de Borgès (ou plutôt de Carlyle) commenté par Genette :
- “l’histoire universelle est un livre sacré, infini, que tous les hommes écrivent et lisent [...] et où, aussi, on les écrit.”  
Un livre donc [...] où quelqu’un (mais qui ?) sans cesse nous écrit, et parfois aussi, et toujours finalement, nous efface.<sup>22</sup>
- 17 et qui inspire à l’évidence des analyses comme celle que propose Saint-Gelais du vertige uchronique<sup>23</sup>, le petit film de Forster surimpose l’inconfort moral *inverse* de prendre le contrôle des destinées (ici, fictionnelles) en suivant les diktats de l’injonction culturelle, ou du *show* narratologique incarné par le théoricien. Plus qu’un malaise métaphysique, le film développe ici une accusation presque platonicienne : plongé (et même englouti, surmené) dans l’intertexte culturel de la fiction, devenu sourd à la voix prosaïque du réel, le professeur, et avec lui une certaine vision de la vie telle qu’elle mériterait d’être vécue, reste froid devant le pathos du personnage, plus encore de sa créatrice — et aveugle, lui-même, à sa condition de personnage également agi par des dispositifs critiques (ici, la narratologie) que les romanciers se ré-approprient. On transposera sans peine cette leçon morale à tout type de relations de pouvoir où certains en agissent d’autres. La seconde leçon est donnée par cette métalepse inversée : devenue personnage sensible, la romancière développe un “effet-personnage” tout à fait susceptible d’endosser l’identification : lorsqu’elle rencontre le professeur, elle est habillée, par exemple, ce qui tranche avec les pyjamas informes dont elle est affublée dans tout le premier moment. La troisième leçon en découle : dans le système d’imaginaire redoublé que ce film propose, l’incrustation d’imaginaire et le procédé métaleptique, loin de se cantonner à une esthétique de la rupture, construisent au contraire une esthétique de la réconciliation des mondes — non sans péripéties. C’est à peu de choses près ce que défend Schaeffer en parlant de “rénégociations permanentes”<sup>24</sup>.
- 18 L’histoire que raconte *Le Pays Miroir* aboutit à une conclusion similaire, ne serait-ce que dans le titrage de son troisième tome : “La course du balancier”. Dans cette bande dessinée de 1992-1993, on ne plaisante pourtant pas avec les niveaux ontologiques de la fiction, et la question de vie ou de mort ne connaît apparemment pas de *happy end*. On y suit un écrivain parisien et sa femme illustratrice, qui s’aiment tant qu’ils inventent ensemble l’histoire des Héliques, un peuple vivant dans un monde aride et dont les membres, dépourvus d’imagination, font appel au vieux Meldeg le Mage pour faire revivre d’anciens pouvoirs qui leur redonneront la capacité d’imaginer. Il manque aux auteurs 2 chapitres et les illustrations pour finir. Mais Stan et Rebecca voient avec effroi leur quotidien peu à peu envahi par des détails et des personnages de ce monde imaginaire, jusqu’au jour où Stan se retrouve chez les Héliques. Ceux-ci lui expliquent que leur magie a si bien fonctionné qu’elle a fini par le créer, lui et sa femme Rebecca, ainsi que le monde où ils vivent, persuadés d’être les créateurs alors qu’ils ne sont que des créatures. Or les Héliques veulent renoncer à ce pouvoir imaginant, et veulent tout effacer ; toutefois, Stan et Rebecca, en tant que créatures créatrices, ne peuvent être supprimés que par eux-mêmes (telle est la magie des Héliques) : Meldeg résume à Stan la fin qu’il doit écrire pour y parvenir.
- 19 Ce *pitch* est posé à la 36<sup>ème</sup> planche du premier tome de la trilogie. L’aventure consiste ensuite en la lutte de Stan contre ce monde qu’il pense avoir imaginé et qui veut le

convaincre, non seulement du contraire, mais aussi de s'auto-détruire. Le couple de Stan et Rebecca s'effondre ; des morts surviennent (par centaines, dont la soeur de Rebecca) ; à la fin du second tome, leurs deux enfants sont enlevés par les Héliones. Le récit de ce combat métaeptique choisit donc un mode dramatique, voire tragique — ce qui vient faire contre-exemple à l'évaluation proposée par Ryan. Le troisième tome conclut l'aventure en tressant : tout d'abord une enquête de police et la disparition de Stan et Rebecca, et donc de leur monde (le nôtre) ; puis, dans celui des Héliones, la réélection de Meldeg le Mage au très ennuyeux (et très masculin) Conseil des Sages, l'adoption des enfants enlevés par la communauté, et l'arrivée d'une sorte d'hiver pétrifiant toute forme de vie, à laquelle ces derniers vont toutefois échapper en raison de ce que Meldeg désigne comme une "nature physique" différente. La trilogie se conclut sur une planche où le mage, le langage envahi par des runes ("langage de pierre", sans doute) a tout juste le temps de tendre aux enfants un portrait de lui en jeune homme, avant de se pétrifier (2 cases) ; le visage étonné des enfants penchés sur le portrait (1 case) ; et le portrait de Meldeg jeune lui-même (hors case), dont les traits sont — sans doute l'a-t-on deviné ? — ceux de Stan.



Fig. 2 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome I, p. 29  
©Dargaud - Droits réservés

- 20 La conduite graphique du récit module la narrativisation de la (des) métaepse(s) et en propose des degrés variés de difficulté (ou de subtilité, si on préfère). Dans les premières occurrences de contact entre les mondes, l'encre et la mise en couleurs permettent de distinguer nettement le monde de Stan (qui correspond au nôtre) du monde des Héliones (imaginé par Stan et Rebecca) : à-plats de couleur, ligne claire et hachures de modelé pour celui-là, pastels, ombrages et estompages, voire absence de ligne claire pour celui-ci (figure 2). Un tel procédé (très courant dans la culture graphique) ne permet pas qu'une saisie facilitée de la fiction dans la fiction. Ici, il autorise aussi, dans tout le premier tome, une première lecture non métaeptique de l'histoire. En effet, les éléments héliones s'y comportent un peu comme des "horlas", soit dans des cases au cadrage théâtralisant, soit dans des séquences fortement dramatisées, où les mouvements des personnages, l'expression des visages et les phylactères sont mis à contribution. Les Héliones sont montrés aussi dans leur monde, avec la même mise en encre et couleur mais cette fois dans un contraste inversé, puisque c'est Stan qui est l'intrus graphique ; toutefois, toutes les scènes de ce type, et notamment la longue séquence où le problème métaeptique est dévoilé par Meldeg, sont ressaisies ensuite par le récit comme des rêves ou des hallucinations de Stan, voire comme un seul grand rêve / perte de conscience encadrant tout l'ensemble, "petits rêves" y compris. De plus, la narration est à la première personne : Stan, en voix "off"

(c'est-à-dire en légende des images), en est le narrateur intermittent ; la voix off disparaît souvent, relayée par le dessin — c'est-à-dire sans indice net d'énonciation, si ce n'est le point de vue et le cadrage. Tout le dispositif s'apparente donc à un récit fantastique classique, dans l'option "todorovienne" du genre : l'hésitation entre les deux mondes imaginaires, celui qui ressemble au nôtre et celui qui y est totalement hétérogène, se fonde sur une absence de fiabilité de la voix narrative. L'hypothèse de la psychose schizophrénique de Stan sera même thématisée dans le troisième tome par la police.

- 21 Toutefois, lorsque la lecture en est à ce tome 3, l'hésitation fantastique a cédé le pas face à l'articulation métalectique de l'intrigue (et donc des deux imaginaires), au point que le discours du policier en est comme une reformulation psychologisante (et insuffisante). Les séquences régies par Stan, non ressaisies comme des rêves, ont clairement montré qu'il n'est pas l'auteur de l'enlèvement des enfants ; la piste policière est donc caduque d'avance. Sa présence dans le récit signale donc, à ce stade, non plus la dynamique du fantastique, mais l'impuissance du monde fictif 1 à résister à la pression du monde fictif 2, et le crescendo pathétique. La lutte se termine en effet par une capitulation poignante du monde fictif 1, orchestrée par Stan lui-même en voix off. Les pages où la disparition de Rebecca est narrée, puis écrite par Stan, et enfin comme "constatée" par le dessin, engagent des procédés classiques du récit graphique qui prennent ici, peu à peu, une valeur métalectique. Dialogue de la légende et du phylactère (figure 3) :



Fig. 3 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome III, p. 27.  
© Dargaud - Tous droits réservés

- 22 Images incrustées, signifiant d'habitude la simultanéité d'actions éloignées, mais ici également les étapes de l'écriture de Stan, logé dans l'image incrustante, laquelle adopte un cadrage de plus en plus large, et donc l'installe en régisseur du récit (figure 4) :

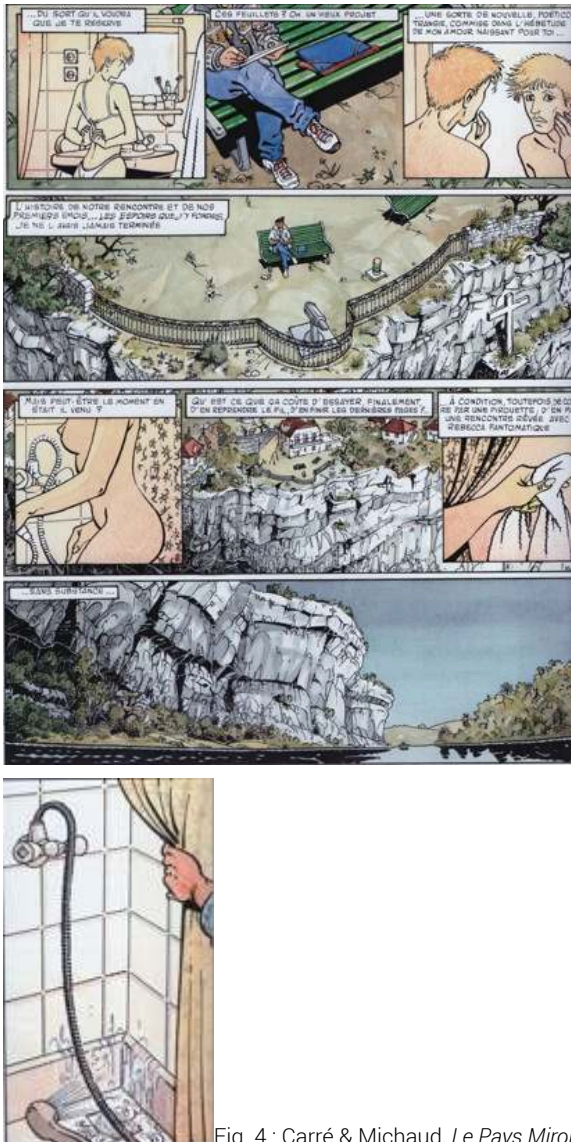


Fig. 4 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome III, p. 36.

© Dargaud - Tous droits réservés

- 23 Images sans parole, enfin, s'accordant une entorse logique<sup>25</sup> pour mieux sur-signifier la disparition du personnage aimé (figure 5) :

Fig. 5 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome III, p. 38.

© Dargaud - Tous droits réservés

- 24 Comme pour *Stranger than Fiction*, il faut percevoir ici le *storytelling* de la métalepse. L'articulation qu'elle propose de l'imaginaire dans l'imaginaire en dépend fortement, et ouvre des voies d'interprétation. En effet, si le film endossait finalement le sens d'une réconciliation des mondes réel et fictionnel, appuyée à l'identification amplifiée du lecteur aux personnages, ici la fiction métaleptique semble plutôt, dans un premier temps, promouvoir une leçon illocutoire plus violente : l'imaginaire et le réel y sont incompatibles ; la fiction finit par anéantir le réel, en générant des souffrances considérables, au premier rang desquelles l'incompréhension entre les êtres (le couple d'auteurs s'effondre, les Héliques et Stan se détestent) ; l'enfant et l'oeuvre sont symboliquement mis en écho, comme chez Colin, et l'amour qu'on porte à l'une nuit à l'autre. Pourtant, contextualisées dans la progression du récit, certaines de ces

sentences perdent de leur sévérité, et peut-être même laissent affleurer des significations moins négatives, moins anti-fictionnelles.

- 25 Le traitement graphique de Stan, par exemple, se fait dans le cadre de cette métalepse à double détente : intrusion du monde inventé dans le monde inventeur, et la lutte qui s'ensuit ; puis dévoilement du portrait de jeunesse du sage inventé désormais vu comme inventeur, où réapparaît le visage de l'inventeur désormais traité comme inventé. Planche après planche, on peut suivre la lente préparation de cette construction du personnage à double face : d'abord un trentenaire parisien assez falot, délimité par une ligne claire peu appuyée, les traits lisses. Parallèlement, un sage de fantasy campé dans son accoutrement stéréotypique (barbe et longs cheveux blancs arrangés avec sophistication, vêtements et bijoux, bâton), où l'on remarque un traitement expressif du corps (sans ligne claire, comme on l'a dit) : son torse est laissé nu, et offre au regard une musculature avantageuse en contradiction avec son âge avancé (figures 6 et 7) :



Fig. 6 et 7 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome I, p. 34.  
© Dargaud - Tous droits réservés

- 26 Les visages contrastent fortement, avec toutefois peu de gros plans de face sur le visage de Meldeg. Le tome 2 en introduit quelques-uns, mais rares, travaillant plutôt le visage de Stan. L'histoire raconte qu'il est de plus en plus marqué par les drames qui se jouent ; le dessin accompagne ce marquage par un épaississement de la ligne, une accentuation des traits expressifs, une mise en couleur à l'aquarelle nuançant la couleur de peau, et l'ajout d'un élément sémiotique avec la barbe et les cheveux (figures 8 et 9) :



Fig. 8 et 9 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome II, p. 27 et 38.  
© Dargaud - Tous droits réservés

- 27 Le traitement de Meldeg semble plus stable, et l'on constate qu'il n'est qu'exceptionnellement montré de près ; on capte plutôt, encore, outre des plans larges

insistant sur sa posture dans l'espace (avec son accoutrement significatif), des gros plans sur ses abdominaux d'athlète (figure 10) :



Fig. 10 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome II, p. 28.  
© Dargaud - Tous droits réservés

- 28 Le visage du sage en gros plan, et ce n'est sans doute pas un hasard, survient dans une planche mettant également en scène, dans les autres cases, de visage de Stan tel que le tome 2 l'a fait évoluer (figure 11).
- 29 Cette quasi juxtaposition continue le contraste entre les deux visages : jeunesse torturée sur l'un, vieillesse déterminée sur l'autre, en multipliant les signifiants graphiques (chevelures, rides, enfoncement des orbites, couleur de peau). Le tome 3 pousse à son terme la transformation de Stan (figure 12). Mais le visage de Meldeg, lui, en est absent jusqu'à la p. 43. La convention narrative l'en dispense : d'abord le tome raconte l'abolition de Stan et de son monde ; puis l'histoire se poursuit avec Meldeg en narrateur, et les cases montrent le monde hélione vu par son regard. Sa réinscription dans l'image se fait par une portion de son corps dont le lecteur reconnaît désormais l'exaltation graphique (figure 13). Le moment où réapparaît le visage de Meldeg est, là encore, très calculé : il s'agit du discours (assez pontifiant) sur les deux mondes, prononcé pour et devant les enfants kidnappés. Les traits du sage se rapprochent alors légèrement de ceux de Stan (figure 14).





Fig. 11 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome II, p. 53.  
 © Dargaud - Tous droits réservés



Fig. 12 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome III, p. 35. © Dargaud - Tous droits réservés



Fig. 13: tome III, p. 44.



Fig. 14: tome III, p. 48.

- 30 La préparation du retournement final est minutieusement préparée, on le voit, par des jeux de contraste ou de rapprochement. La cosmogonie imaginaire du “balancier entre les mondes” l’explique verbalement : le monde des Héliques et le monde des Humains sont deux faces d’un même univers, et la métempse se produit lors des “alternances”. Le dessin, lui, discours graphique mené en sourdine tout au long de ce discours verbal, réalise *in extremis* une prise d’intérêt spectaculaire en superposant les deux créateurs, et en suggérant une leçon encourageante de régénération réciproque (figure 15) :



Fig. 15 : Carré & Michaud, *Le Pays Miroir*, tome III, p. 54.  
© Dargaud - Tous droits réservés

- 31 On pourrait analyser de même la conduite graphique de l'intrigue amoureuse. L'effondrement du couple Stan-Rebecca est dessiné concurremment à l'installation d'un couple métalectique Stan-Ladalaï, une belle hélione. A l'ombre et à la distance qui envahit celui-là répond l'érotisation progressive de celui-ci. Ladalaï, enceinte de Stan dans les dernières planches (quand Stan a disparu), thématise la leçon de ce processus, véritable érotique de l'imaginaire : que la créativité serait fonction de la séduction amoureuse, et la création de l'oeuvre, comparable à l'engendrement biologique. Avec ces deux rivales métalectiques, on pousse même la leçon un peu plus loin : lorsque Ladalaï souffle à Stan qu'elle n'est "pas insensible à son charme imaginaire"<sup>26</sup>, et cela va pour elle jusqu'à la concrétisation de Stan dans le monde hélione, elle effectue le trajet inverse de celui de Stan lorsqu'il efface Rebecca de son monde. En fusionnant les deux femmes dans un orgasme commencé avec Rebecca, terminé avec Ladalaï, les pages du tome 3 affirment ainsi que la si la création est fonction de l'érotisme, l'érotisme, à rebours, est fonction de l'imaginaire. La métalepse à double sens, on le voit, travaille la narration dans un principe de continuité, et insuffle à la fiction une portée illocutoire productive, même sans empêcher la souffrance "sentimentale" : "Jamais, en terminant une histoire, je n'avais éprouvé ce genre de sentiment... définitif", narre Stan une fois qu'il constate que son écriture a effacé Rebecca. On ne peut qu'être frappé par l'écho que cette narration trouve dans le vocabulaire ordinaire des histoires d'amour.
- 32 La tension dramatique des derniers instants de Stan se dissout donc un peu dans les planches finales, pleines d'une pensivité qui s'écarte de la narration haletante. Tout se passe comme si, une fois l'alternance de mondes terminée, et donc une fois la tragédie métalectique close, cette *fantasy* de monde solaire n'avait plus aucun intérêt (le discours pontifiant, l' "ère des pierres" le thématisent) ; mais aussi comme si, en germe de ce principe d'alternance des mondes, un engendrement continu se vérifiait assez

pour que l'imagination se poursuive... et que le ruban fictionnel redouble sa boucle. Au dessin du ventre rond de Ladalai répondent en effet quelques cases où les enfants kidappés, symboles de l'hétérogénéité des mondes, élaborent ensemble une fiction personnelle peuplée par... les toits de Paris et les humains, bien sûr. Il n'y a pas qu'une analogie filée de la création et de l'amour qui se vérifie ici. L'opposition de Paris et d'un monde de *fantasy* inscrit dans le récit ces littératures dites (en français) "de l'imaginaire", en tant que genres prenant délibérément leurs distances d'avec le monde réel et les fictions "réalistes" qu'il suscite. Aux définitions de l'"imaginaire" que nous avons esquissées plus haut, il faudrait donc ici, spécifiquement, envisager une distinction supplémentaire à hauteur d'architexte générique (entre la première et la seconde catégorie). Il s'agit bien ici d'ailleurs de *fantasy*, et non de fantastique (comme on l'a vu dans le tome 1) ou de science-fiction : la métalepse y est à interpréter en tant que franchissement de frontière inexplicable, inexplicé et admis, et non comme synopsis d'hésitation ou matrice d'univers à  $n$  dimensions. Autrement dit, la magie fait partie de cette histoire, en règle le scénario avec l'imperturbabilité du merveilleux, et manipule l'imbrication des imaginaires avec la virtuosité que permet une métalepse non disruptive.

- 33 Dès lors, le saisissement qui termine ce récit graphique peut être considéré comme consolateur, et procure un effet de relecture immédiate plutôt réjouissant. Les présupposés du portrait final vont en effet, grâce à la métalepse, beaucoup plus loin que le simple écho visuel (qui serait déjà tout à fait satisfaisant, parfaitement esthétique, pour le lecteur). Si Stan est comme "inclus" dans Meldeg, on peut en effet imaginer que :
- 34 l'histoire avec Ladalai est une sorte de concrétisation des fantasmes d'un vieux mage pour une ravissante hélione de 40 ans de moins que lui ;
- 35 qu'il utilise, pour la séduire, une sorte de fiction réaliste mettant en scène un humain moins habile que lui, mais touchant par sa faiblesse-même (et qui aime les enfants) ;
- 36 ou bien que Stan, en fin de compte, reprend le dessus sur Meldeg, puisque c'est la fin qu'il a écrite qui a mis un terme à l'aternance métaleptique. Or, contrairement à l'effacement de Rebecca, on ne sait pas comment Stan a fini l'histoire des Hélices ; Meldeg, dans le tome 1, lui avait soufflé un synopsis, mais rien ne dit qu'il l'a suivi à la lettre. Il est donc parfaitement possible que Stan ait écrit une conclusion assez rusée à l'histoire pour que, de créature, il devienne à son tour créateur... en se donnant comme Meldeg-jeune, c'est-à-dire "origine" de Meldeg — ce qui nous ferait très logiquement revenir au point de départ.
- 37 (Et dans ce cas, accessoirement, Ladalai serait le fantôme de Stan pour une Rebecca un peu moins maigre, un peu plus nue, aux cheveux plus longs, et plus sensuelle ; et Meldeg, le double de Stan passablement plus musclé, et plus puissant.)
- 38 Tout comme les mal nommés "paradoxes temporels" de la science-fiction (mieux désignés par l'anglais *time loop*) se développent en suivant, le plus souvent, non un raisonnement faussé mais au contraire une rigoureuse logique fondée sur une prémisse impossible, la métalepse du *Pays Miroir* accomplit ainsi doublement ce que certains théoriciens fascinés se plaisent à décrire comme "un *tour de fiction* — comme on dit *tour de magie*"<sup>27</sup>. Doublement, car elle thématise, dans son intrigue, le principe et l'effet de magie fictionnelle, autrement dit d'illusion ; mais en plus, elle rend visible, dans la conduite graphique de son récit, la manière dont cette "magie" est soigneusement préparée, y compris par *exhibition détournée*, en suivant les trois stades méthodiques que

connaissent tous les “magiciens” : d’abord la mise en place des deux plans de réalité, de leur appareillage (la construction métaéptique), exposant d’emblée au public les ressorts de l’intrigue et les coulisses de l’invention (l’arrière de la boîte où sera découpée l’assistante). Ensuite, l’amplification de cette invention (ou l’actualisation de ses possibilités, sa “performance”, si l’on veut), dans toute la variété d’effets séduisants, dramatiques, esthétiques et philosophiques qu’elle autorise (l’effet “horla fantastique” du tome 1 n’étant que l’un d’eux). Enfin, alors que l’attention du lecteur retombe légèrement, toutes les variantes semblant épuisées, l’effet majeur entraînant dans le public — et chez le théoricien — la stupéfaction, le vertige ou l’émerveillement (ou les trois). L’analogie avec les tours de magie souligne notamment à quel point l’exhibition des coulisses, puis la lassitude temporaire sont calculées, aménagées par l’artiste pour créer les conditions de la dernière illusion.

- 39 Quelques lignes de Christopher Priest, qui a lui aussi, mais de manière plus explicite, fait de cette méthode la matrice d’un des romans les plus éblouissants de ces dernières années (porté au cinéma par Christopher Nolan dans un film non moins éblouissant), rappelleront fort à propos, pour conclure, le nom que porte ce troisième temps, le plus marquant, de l’illusion magique : *Le Prestige*.

An illusion has three stages.

First there is the setup, in which the nature of what might be attempted is hinted at, or suggested, or explained. The apparatus is seen. [...]

The performance is where the magician’s lifetime of practice, and his innate skill as a performer, conjoin to produce the magical display.

The third stage is sometimes called the effect, or the prestige.<sup>28</sup>

---

## NOTES

1. Genette Gérard, *La Métalepse*, Seuil, 2004, p. 78.
2. Pier John et Schaeffer Jean-Marie (dir), *Métalepse. Entorses au pacte de la représentation*, Editions de l’EHESS, 2005.
3. Genette Gérard, Pier Jonh, “La métalepse. De la figure à la fiction”, entretien, site web *Vox Poetica*, s.d., URL : <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intGenette.html> (consulté le 10.10.14)
4. Ryan Marie-Laure, “Logique culturelle de la métalepse”, in Pier et Schaeffer (dirs), *op. cit.*, p. 201-224.
5. Limoges Jean-Marc, “La métalepse au cinéma”, in revue *Cinergie*, mars 2012, en ligne : URL : <http://www.cinergie.it/?p=292> (consulté le 10.10.14) ; Willis Louis-Paul, “Vers un “Nouveau Hollywood” ? Considérations sur la métalepse dans le cinéma populaire contemporain”, in revue *Kinephanos*, mars 2011, en ligne : URL : <http://www.kinephanos.ca/2011/metalepse/> (consulté le 10.10.14)
6. Pardo-Jimenez Pedro, “Pour une approche fonctionnelle de la métalepse”, in revue *Poétique*, n° 170, février 2012, p. 163-176.
7. Schaeffer Jean-Marie, “Métalepse et immersion fictionnelle”, in Pier et Schaeffer (dirs), *op. cit.*, p. 323-334.

8. Allain Sébastien et Szilas Nicolas, "Exploration de la métalepse dans les "serious games" narratifs", in revue STICEF (université du Mans), vol. 19, 2012, en ligne : URL : [http://sticef.univ-lemans.fr/num/vol2012/07-allain/sticef\\_2012\\_allain\\_07.htm](http://sticef.univ-lemans.fr/num/vol2012/07-allain/sticef_2012_allain_07.htm) (consulté le 10.10.14)
9. Entre cent autres, ce dossier dans le site web de *The Guardian*, 2007-2009, en ligne, URL : <http://www.theguardian.com/books/series/writersrooms> (consulté le 10.10.14)
10. Creative Routines, site web Info We Trust, mars 2014, en ligne, URL : <http://infowetrust.com/2014/03/26/creative-routines/> (consulté le 10.10.14)
11. Tels qu'ils sont décrits dans des films comme *8 Miles*, *Le Mépris*, *Save the Last Dance*, etc.
12. Capote Truman, *In Cold Blood*, Random House, 1966; Miller Bennett, *Truman Capote*, United Artists, 2005.
13. Il est admis que le premier serait plutôt Rodolfo Walsh avec *Operación Masacre* en 1957.
14. On croisera plus loin le sens retenu par Gilbert Durand, notamment dans sa déclinaison restreinte de "littératures de l'imaginaire".
15. Colin Fabrice, *Dreamerica*, J'ai Lu, 2003 ; Forster Marc, *Stranger than Fiction*, Columbia Pictures, 2006 ; Carré Claude et Michaud Jean-Marie, *Le Pays Miroir*, 3 tomes, Dargaud, 1992-1993.
16. Ces deux exemples sont illustrés dans Pier et Schaeffer (dirs), *op. cit.*, p. 208 et 234.
17. Modiano Patrick, *Chien de printemps*, Seuil, 1993.
18. Langlet Irène, "L'écart futuriste comme donnée métalittéraire : une lecture des *Chroniques martiennes* de Ray Bradbury", in revue *Poétique*, n° 109/7, janvier 1997, p. 83-103.
19. Jouve Vincent, *L'effet personnage dans le roman*, Hachette, 1992.
20. Bayard Pierre, *Qui a tué Roger Ackroyd ?*, Minuit, 1998.
21. Colin Fabrice, *op. cit.*, p. 9.
22. Genette Gérard, *La métalepse*, *op. cit.*, p. 132.
23. Saint-Gelais Richard, *L'empire du pseudo*, Nota Bene, 1999, chapitre "Autres temps, autres temps"
24. Schaeffer, *op. cit.*, p. 333.
25. Toutes les autres cases constatant la disparition de Rebecca effacent avec soin toutes ses traces ; le jet de douche persistant dans celle-ci est donc lisible comme une erreur de scénario, de sur-signification.
26. Carré Claude et Michaud Jean-Marie, *op. cit.*, tome III, p. 29.
27. Genette Gérard, *op. cit.*, p. 47, mais aussi Pardo-Jimenez Pedro, *op. cit.*, p. 164 (parmi d'autres).
28. Priest Christopher, *The Prestige*, Simon & Schuster, 1995; Nolan Christopher, *The Prestige*, Warner Bros., 2006.

## RÉSUMÉS

On s'intéressera au virtuel dans la fiction, par l'entrée très fréquentée du "roman de l'écrivain". Ce motif très populaire, abondamment exploité dans les enquêtes sur la métalepse, permet, en régime multimédiatique, de reposer de grandes questions. Par exemple celle de la préparation — ou, si l'on préfère, du storytelling — de ce retournement métaleptique si prisé. La construction d'un personnage métaleptique n'exploite-t-elle pas, par nature ou par fonction, des ressorts spécifiques ? Permet-elle de reposer à nouveaux frais la question du personnage Comment s'actualise-t-elle dans le schéma narratif, actanciel, encyclopédique ? Que deviennent les autres personnages de la fiction au contact structurant de celui qui est promis au destin de futur

créateur de leur existence fictionnelle ? En quoi le genre choisi influence-t-il les options de construction du personnage, du monde fictif, ou des deux ?

## INDEX

**Mots-clés** : bande dessinée, métalepse, science-fiction

## AUTEUR

**IRÈNE LANGLET**

EHIC, Limoges