

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LE JEU AVEC LE LECTEUR DANS LE ROMAN POLICIER CONTEMPORAIN : LE CONCEPT DE  
MÉTAFICTION ET L'EXEMPLE DE JOSÉ CARLOS SOMOZA.

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR

MÉLISSA GOULET

DÉCEMBRE 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier toute ma famille pour leur soutien moral, particulièrement mon conjoint qui m'a aidée pour la mise en page du mémoire. Un grand merci à ma directrice Johanne Villeneuve pour ses excellents conseils et le temps alloué à mon mémoire. Merci aussi à mon ami André-Philippe Lapointe, fêru lecteur de mes travaux universitaires et professionnels. Enfin, un grand merci à tous les organismes qui ont contribué à la subvention de mes recherches, soit la Fondation Danielle Aubry, le Fonds du département d'études littéraires et le Fonds des administrateurs de la Fondation de l'UQAM.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Remerciements</b> .....	<b>ii</b>
<b>Résumé</b> .....	<b>v</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>1</b>
<b>CHAPITRE 1 LE LECTEUR EN JEU</b> .....	<b>5</b>
<b>1.1 Les théories du jeu</b> .....	<b>6</b>
<b>1.2 Le lecteur comme joueur</b> .....	<b>12</b>
1.2.1 Prémisses aux théories de la lecture.....	12
1.2.2 Le fonctionnement ludique de la lecture.....	18
1.2.3 Le texte comme jeu .....	24
<b>1.3 Le jeu policier</b> .....	<b>26</b>
1.3.1 Un simple jeu?.....	26
1.3.2 Un jeu textuel!.....	31
<b>CHAPITRE 2 (MÉTA)FICTION</b> .....	<b>36</b>
<b>2.1 Théories de la fiction</b> .....	<b>37</b>
2.1.1 Définitions.....	37
2.1.2 Présence du réel dans le fictionnel.....	42
2.1.3 Les frontières fictionnelles.....	44
<b>2.2 La métafiction comme jeu sur les frontières</b> .....	<b>46</b>
2.2.1 Origines du concept.....	46
2.2.2 L'acte de raconter.....	51
2.2.3 Effets sur l'acte de lecture.....	52
2.2.4 Débordement des frontières .....	56
<b>2.3 La métafiction policière</b> .....	<b>58</b>
2.3.1 La duplicité de la forme policière .....	60
2.3.2 Représentations de l'écriture et de la lecture .....	63
<b>CHAPITRE 3 DAPHNÉ DISPARUE</b> .....	<b>68</b>

<b>3.1 Mises en abyme de l'écriture et de la lecture .....</b>	<b>69</b>
3.1.1 Immersion : curiosité, réflexivité et identification.....	69
3.1.2 Figures d'auteurs.....	72
3.1.3 De la lecture à l'écriture.....	75
3.1.4 Inefficacité du détective traditionnel.....	78
3.1.5 Effets de la mise en abyme.....	80
<b>3.2 Entre fiction et réalité.....</b>	<b>82</b>
3.2.1 Crédulité/incrédulité.....	82
3.2.2 La théâtralité.....	86
3.2.3 Manipulation et industrie du livre .....	92
3.2.4 Tout n'est que littérature .....	94
<b>3.3 Intertextualité.....</b>	<b>97</b>
3.3.1 Sur les Métamorphoses .....	98
3.3.2 Métamorphose du personnage.....	101
3.3.3 Relecture .....	105
<b><i>Conclusion</i>.....</b>	<b>110</b>
<b><i>Bibliographie</i> .....</b>	<b>114</b>

## RÉSUMÉ

L'aspect ludique du roman policier, c'est-à-dire sa construction comme jeu pour le lecteur, lui vient du sous-genre qu'est le roman à énigme. Ce dernier est en fait le roman policier classique, dont Conan Doyle et Agatha Christie sont les maîtres. Traditionnellement, le jeu policier consiste à résoudre l'énigme avant la révélation finale. En somme, il engage l'auteur à tromper le lecteur tandis que ce dernier tente de déjouer les pièges textuels. La plupart des théoriciens du roman policier traitent de l'aspect ludique du récit sans tenir compte du jeu sur lequel repose l'activité même de la lecture, telle que définie par Michel Picard dans *La lecture comme jeu*. Pour eux (Eisenzweig, 1986 ; Reuter, 2005), le jeu est à prendre sur le mode de la compétition et est en quelque sorte extérieur au livre. Mais qu'en est-il du roman policier actuel? Par l'insertion de nombreux effets métafictionnels, le roman policier contemporain, en l'occurrence celui de José Carlos Somoza, crée un jeu sur les frontières de la fiction. Paradoxalement, il permet l'intrusion d'éléments extérieurs (en provenance du « réel ») dans la fiction et, inversement, il favorise la contamination du réel par la fiction (par exemple, en proposant un jeu avec le paratexte). Ainsi, l'identification ou l'adhésion du lecteur au récit se voit renforcée par la métafiction. Déjà, celle-ci est immanente à tout récit policier, puisque le détective est le reflet du lecteur, lequel pratique l'activité sémiotique qui consiste à déchiffrer des indices. L'herméneutique pratiquée par le lecteur rejoint celle pratiquée par l'enquêteur. Une fois ces questions abordées, nous serons en mesure d'illustrer, à partir du roman *Daphné disparue*, les nouvelles modalités du jeu policier contemporain. Notre hypothèse est que celui-ci n'agit plus tant sur le mode de la compétition que sur celui de la collaboration, dans la mesure où le roman policier contemporain a tendance à abolir les frontières fictionnelles en intégrant littéralement la fonction du lecteur dans l'oeuvre. Nous verrons comment Somoza crée une ouverture de l'espace de fiction, en faisant déborder celle-ci de la notion traditionnelle de texte pour l'étendre au paratexte et au monde du lecteur. Dans une visée principalement théorique, il s'agit donc d'analyser le jeu du roman policier contemporain en nous concentrant sur l'acte de lecture générée par la métafiction.

MOTS CLÉS: MÉTAFICTION - JEU- LECTEUR- ROMAN POLICIER CONTEMPORAIN- JOSÉ CARLOS SOMOZA

## INTRODUCTION

Rares sont les romans qui ne comportent ne serait-ce que qu'une toute petite phrase rappelant leur caractère romanesque. En fait, depuis le tout premier roman, c'est-à-dire *Don Quichotte* de Cervantès, on sent cette tendance plus ou moins forte qu'a la littérature à revenir sur elle-même, à parler d'elle-même. Mais qu'est-ce que ce phénomène, qui fluctue selon l'époque, et que l'on retrouve de nos jours dans la majorité des productions contemporaines? Il faut attendre les années soixante-dix pour que le terme métafiction serve à qualifier de tels romans. Inventé par William Gass<sup>1</sup> pour désigner les œuvres de Borges, Barth et O' Brien, la métafiction est désormais un terme que l'on retrouve dans plusieurs ouvrages scientifiques, surtout lorsqu'il s'agit d'étudier la littérature contemporaine. Car depuis que Patricia Waugh<sup>2</sup> et Linda Hutcheon<sup>3</sup> y ont consacré leur thèse respective, la métafiction est associée à la production contemporaine. Plus que jamais, le roman s'amuse à dévoiler son caractère fictionnel et à se remettre en question. Des auteurs tels que Paul Auster interrogent la littérature à travers celle-ci, ce qui donne lieu à des réflexions critiques de la part du lecteur.

Un autre auteur qui mérite qu'on s'y attarde, en raison de sa forte propension à la métafiction, est José Carlos Somoza. Cet espagnol d'origine cubaine a exercé la psychiatrie avant de se consacrer exclusivement à l'écriture. Ses livres sont traduits en français chez Actes Sud : *La Caverne des idées* (2002), *Clara et la pénombre* (2003), *La Dame n°13* (2005), *La Théorie des cordes* (2007), *Daphné disparue* (2008), *La Clé de l'abîme* (2009), *L'Appât* (2011) et maintenant le *Tétraméron* (2015). Dans l'œuvre de Somoza, la métafiction est omniprésente. Chacun de ses romans s'inspire principalement d'une autre œuvre qui n'est

---

<sup>1</sup> C'est ce que soutient, entre autres, Laurent Lepaludier dans Laurent Lepaludier (dir.), *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, p. 10.

<sup>2</sup> Patricia Waugh, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, London, Routledge, 1993, 149 p.

<sup>3</sup> Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*, New York, Methuen, 1984, 166 p.

pas nécessairement littéraire. Par exemple, *Clara et la pénombre* renvoie aux tableaux de Rembrandt alors que *Daphné disparue*, l'œuvre que nous étudierons, est inspirée des *Métamorphoses* d'Ovide. Bien que l'œuvre soit très riche, nous avons choisi *Daphné disparue* pour sa trame policière, puisque le schéma policier est un autre des aspects sur lesquels nous allons insister dans cette étude.

Qu'est-ce qui fait la particularité du genre policier? Sa lecture. Le récit policier est reconnu pour susciter une attitude de lecture particulière, le roman à énigme se présentant d'emblée comme un livre-jeu. Or, si le roman policier est une sorte de jeu, il joue nécessairement avec son lecteur. Mais à quel niveau? En fait, le jeu policier s'élabore sur le mode de la compétition, l'auteur cherchant à déjouer le lecteur en l'éloignant de la solution. Car, pour que le roman policier soit bon, le lecteur ne doit pas découvrir l'énigme par lui-même. Dans ce mémoire, il s'agira donc de déterminer quelle est l'attitude du lecteur-joueur de roman policier. En quoi est-elle différente de l'attitude du lecteur d'un autre genre de roman? Notre hypothèse est que le lecteur-joueur participe plus activement à l'élaboration du récit. Nous croyons que le lecteur de romans policiers, tout comme le lecteur de métafiction, adopte un mode de lecture particulier et est amené à réfléchir sur l'œuvre, mais aussi sur sa propre lecture.

Par l'étude des différents effets métafictionnels dans *Daphné disparue*, nous voulons montrer quels sont leurs impacts sur la lecture. Nous savons que la métafiction, en insistant sur l'aspect matériel du livre, produit une distance critique chez le lecteur et l'amène à réfléchir sur la construction du récit. Or, à la lecture de *Daphné disparue*, malgré la panoplie d'effets métafictionnels, nous n'avons pas l'impression que la distance critique domine l'acte de lecture. Au contraire, nous pensons que la métafiction y conduit le lecteur à s'immerger dans le récit et à y prendre part. Car au cours de sa lecture, ce dernier n'a pas l'impression d'être constamment éjecté de l'univers fictionnel, mais plutôt de s'y enfoncer davantage.

La lecture de *Daphné disparue* se présente comme une véritable invitation, laissant une place au lecteur au sein de l'œuvre, intégrant ce que le narrateur suppose être ses réflexions. Le lecteur est convié à participer au récit à la manière du détective, c'est-à-dire à pratiquer une activité sémiotique semblable (pour ne pas dire identique) à la sienne. En raison de son



amnésie, le protagoniste découvre les indices au fil de ses lectures, qu'il partage avec le lecteur réel. Comme les deux points de vue concordent, le lecteur s'identifie facilement au protagoniste.

L'étude du roman *Daphné disparue* nous permettra donc de vérifier si la métafiction renforce l'immersion du lecteur. En supposant que ce soit le cas, quels sont les effets métafictionnels qui traversent le récit et de quelle manière affectent-ils la lecture? Nous adopterons une approche résolument théorique située principalement dans la mouvance des théories de la lecture (Iser, 1985; Eco, 1985; Picard, 1987; Jouve, 2006; Baroni, 2007), en passant par les théories de la fiction (Pavel, 1988; Saint-Gelais, 1986, 1989, 1994, 2007) et du jeu (Caillois, 1967; Huizinga, 1970; Picard, 1986; Jouve, 2006). Ce mémoire vise d'abord à confronter différentes théories plus ou moins anciennes concernant principalement le genre policier et la métafiction, toujours dans leur rapport au lecteur, afin de comprendre comment elles ont évolué et peuvent s'appliquer à un corpus très contemporain. Voilà pourquoi le roman *Daphné disparue* de Somoza ne sera abordé qu'en troisième partie du mémoire, afin de mettre à l'épreuve la théorie. La recherche s'effectuera en trois temps, correspondant aux trois chapitres du mémoire.

Le premier, consacré à la lecture comme jeu, convoquera les théories du jeu (Caillois et Huizinga) afin d'élaborer une définition générale. Nous nous intéresserons sommairement à l'immersion du joueur dans le jeu et au rapport que le jeu entretient avec le réel et la fiction. À partir de théories proposées par Michel Picard et Vincent Jouve, nous relèverons les aspects ludiques de la lecture susceptibles d'éclairer la dimension proprement ludique qui caractérise le genre du roman policier (Reuter, 2009; Dubois, 2006; Mellier, 1995). Dans sa conception de la lecture, Picard met de l'avant « la participation dynamique du lecteur » (1987, p. 48). Les théoriciens du policier, quant à eux, s'interrogent justement sur le degré participatif du lecteur de romans à énigme. En souscrivant à la thèse de Picard selon laquelle tout lecteur contribue activement à fournir un sens à l'œuvre, le lecteur du roman policier traditionnel — et davantage celui du roman policier postmoderne/métafictionnel — attendrait son plein potentiel participatif.

Le deuxième chapitre abordera la question de la métafiction. Nous proposerons d'abord une définition de ce terme (Waugh, 1993 ; Hutcheon, 1984) en faisant un détour nécessaire par les travaux de Richard Saint-Gelais, qui constate que tout lecteur de fiction est conscient de sa lecture au moment même où il la produit. Autrement dit, la lecture de fiction est en soi une activité métafictionnelle. Après avoir étudié les différents effets que peut produire la métafiction, nous serons en mesure de faire un parallèle avec la structure hyper-codifiée du roman policier. La place de la métafiction dans le récit policier pourra alors être pleinement exposée.

Enfin, le troisième chapitre illustrera les différents types de métafiction (mise en abyme, intertextualité, réflexivité, insertion plus ou moins directe de la figure de l'auteur et du lecteur, etc.) dans *Daphné disparue*. L'analyse de ces effets métafictionnels nous permettra de mieux définir le jeu policier contemporain, car c'est sur la métafiction que repose sa transformation. Ainsi, nous démontrerons que la distanciation traditionnelle produite par la métafiction n'est pas son seul effet sur le lecteur, celle-ci pouvant créer aussi, surtout dans le roman policier, un effet d'immersion qui augmenterait la part d'activité du lecteur.

## CHAPITRE 1

### LE LECTEUR EN JEU

Michel Picard<sup>4</sup> et Vincent Jouve<sup>5</sup> soutiennent que tout acte de lecture découle d'une attitude ludique, le jeu étant intrinsèque à l'acte de lecture. Leurs travaux s'inscrivent dans la lignée des théories de la lecture, qui ont pour visée l'étude de la lecture à partir du texte. En effet, certains théoriciens, tel Umberto Eco<sup>6</sup>, insistent sur le fait que le texte est une machine paresseuse qui a besoin du lecteur pour fonctionner. Celui-ci lui donne un sens en s'investissant cognitivement et émotionnellement. Comme le soutient Wolfgang Iser<sup>7</sup>, le texte est ponctué d'espaces vides que le lecteur doit compléter par son imagination. Il s'agit donc d'étudier ces lieux d'indétermination, ces espaces de jeu prévus pour le lecteur afin

---

<sup>4</sup> Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986, 319 p.

<sup>5</sup> Vincent Jouve, *La lecture*, Paris, Éditions Hachette, 2006, 111p. et *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Écriture », 1992, 271 p.

<sup>6</sup> Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Éditions Grasset, 1985, 314 p.

<sup>7</sup> Wolfgang Iser, *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Éditions P. Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1985, 405 p.

d'anticiper ses réactions. Car tout texte est prévu pour un lecteur et vise des effets de lecture particuliers. Les travaux de Picard et de Jouve font le lien entre le jeu et la lecture en concevant celle-ci comme un espace de jeu où l'imagination est libre de se déployer. Ils s'appuient également sur les théories du jeu qui se sont penchées sur la définition de ses propriétés.

### 1.1 Les théories du jeu

On distinguera deux tendances générales en théorie du jeu. La première est instaurée par Johan Huizinga, auquel on associera les théoriciens notoires que sont Donald Winnicott et Roger Caillois. La deuxième tendance est inaugurée par Jacques Henriot dont les réflexions touchent aux théories de la lecture en soutenant que c'est le joueur qui donne sens au jeu.

Dans une étude phénoménologique, Johan Huizinga met de l'avant différents aspects du jeu qu'il résume ainsi :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel<sup>8</sup>.

Cette définition a le mérite d'englober pratiquement toutes les caractéristiques du jeu. Elle se présente comme la définition la plus complète, c'est pourquoi toutes les théories ultérieures la commentent<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p. 34-35.

<sup>9</sup> Colas Duflo critique le fait que cette définition, qui est la plus citée dans les théories du jeu, n'est pas la proposition définitive de Huizinga. En effet, celui-ci remanie sa définition au cours de son ouvrage et délaissera certains aspects pour les remplacer par d'autres. Nous décidons tout de même de la citer, puisque les modifications sont assez mineures et qu'elle reste la première proposition

En premier lieu, le jeu est une action libre, en ce sens qu'un « jeu commandé n'est plus du jeu<sup>10</sup>. » Winnicott le remarque également en affirmant que « [j]ouer doit être un acte spontané, et non l'expression d'une soumission ou d'un acquiescement<sup>11</sup> ». L'action de jouer est sentie comme fictive parce qu'elle ne s'effectue pas de la même manière que la vie courante : « Le jeu n'est pas la vie "courante" ou "proprement dite". Il offre un prétexte à s'évader de celle-ci pour entrer dans une sphère provisoire d'activité à tendance propre<sup>12</sup>. » Le jeu lui-même n'est pas fictif, il a bel et bien lieu. Le *sentiment* de fiction vient du fait qu'une partie de ce qui se passe dans le jeu n'a pas lieu ailleurs que dans l'imaginaire du joueur. Le caractère « fictif » du jeu tel que le définit Huizinga s'applique particulièrement aux jeux de rôles, puisque ceux-ci reposent sur l'imagination du joueur. La *mimicry*, ou jeu d'imitation, est une des catégories décrites par Roger Caillois. Sa définition confirme d'ailleurs les considérations de Huizinga pour un type d'activité ludique :

Le jeu peut consister [...] à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre<sup>13</sup>.

Le cowboy qui tue l'indien dans le jeu ne tue pas quelqu'un dans la vie réelle, mais il pose quand même le geste qui mime le fait de tirer sur quelqu'un. Le jeu se déroule donc dans un espace de fiction. Le joueur invente des éléments imaginaires et doit, pour ce faire, croire à ce qu'il imagine, au moins temporairement. C'est son imagination qui lui permet d'entrer dans le jeu : « Dans tout jouer, quel qu'il soit, on découvre une façon de voir le monde autrement,

---

théorique pertinente. (Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997, 253 p.)

<sup>10</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 25.

<sup>11</sup> Donald Woods Winnicott, *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975, p. 72.

<sup>12</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 26.

<sup>13</sup> Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1967, p. 60-61.

d'adopter à son endroit un point de vue différent, de le métamorphoser par l'action et par l'imagination<sup>14</sup>. »

À l'instar de Huizinga, qui l'a influencé, Caillois insiste sur la croyance temporaire à l'univers ludique et sur le fait que cet univers est fictif<sup>15</sup>. Ce qui nous interpelle dans les propositions de Caillois et de Huizinga, c'est cette façon qu'a le joueur d'entrer dans le jeu, cette croyance momentanée à la réalité de l'univers ludique qui réside dans le rapport qu'il entretient avec la fiction. En jouant à des jeux d'imitation, le joueur se crée sa propre fiction. De la même manière, le lecteur construit son interprétation à partir de l'univers fictionnel qui lui est proposé. Jacques Henriot s'arrête sur cette faculté à entrer dans le jeu, laquelle demande une certaine conscience de la part du joueur<sup>16</sup> qui se laisse alors prendre partiellement par le jeu. Il y croit, mais garde toujours un pied en dehors en ayant conscience de la nature ludique de l'activité. Ce qui fait la particularité du travail d'Henriot, c'est l'importance qu'il accorde au joueur. Pour lui, c'est le joueur qui fait le jeu. En dehors de la conception du jeu comme support matériel, c'est-à-dire comme objet, le jeu ne peut exister en dehors du joueur<sup>17</sup>. De telles réflexions amènent Henriot à poser le principe de duplicité du joueur : « Tout se passe comme s'il se dédoublait, se voyait en train de faire ce qu'il fait, avec l'assurance qu'il ne s'agit que d'un jeu. Il le fait en jouant; il joue en le faisant. Il n'est plus seulement agent : il se sait acteur<sup>18</sup>. » En fait, Henriot décrit l'attitude du joueur à travers trois moments. Le premier moment de magie, ou d'irréalisme, est celui où, « [p]ris par son jeu, le joueur semble dupe de l'illusion. Il métamorphose le monde<sup>19</sup> ». Dans le jeu, les objets

---

<sup>14</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989, p. 192.

<sup>15</sup> Une des critiques qui lui est faite, notamment par Jacques Henriot, concerne le caractère fictif que Caillois assimile non pas à un sentiment éprouvé par le joueur comme c'était le cas pour Huizinga, mais à l'univers du jeu. Henriot propose le terme fictionnel pour remplacer celui de fictif : « Plutôt que "fictive", on aimerait mieux dire de l'activité ludique qu'elle est d'ordre fictionnel, dans la mesure où elle s'accompagne d'une conscience d'elle-même qui, en quelque sorte, la redouble. » (Jacques Henriot, *op. cit.*, p. 175)

<sup>16</sup> Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Initiation philosophique », 1969, p. 77.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 83.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 76.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 87.

occupent de nouvelles fonctions et se transforment en d'autres objets. Le monde lui-même se transforme. En entrant dans l'univers ludique, le joueur est déconnecté de la réalité. Au deuxième moment, celui de la lucidité et du réalisme, on apprend que cette première impression était attribuée à la perception qu'ont du jeu (et du joueur) ceux qui lui sont extérieurs. En réalité, le joueur est conscient qu'il joue et conserve sa lucidité :

Si, devenant le jouet de son jeu, il s'y laissait prendre, une confusion s'établirait entre le réel et l'imaginaire : on sortirait du domaine ludique pour entrer dans celui de l'hallucination. Le joueur sait qu'il joue. Ce savoir le protège et le tient à distance de son jeu même. Il fait « comme si », mais ne s'abandonne jamais entièrement à l'illusion<sup>20</sup>.

On comprend donc que ces deux moments ne sont pas à prendre de manière autonome, comme deux attitudes opposées. Ils montrent la duplicité du joueur et fonctionnent dialectiquement pour produire le troisième moment, qui décrirait sa véritable attitude par rapport au jeu. Ce troisième moment correspond à l'illusion, au surréalisme. Henriot rappelle qu'« [u]n jeu dans lequel on n'*entre* pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins *prendre* n'est pas un jeu<sup>21</sup> ». C'est pourquoi « [l]e jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. [...] Qui n'*entre* pas ne joue pas; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un *en deçà* et un *au-delà* du jeu<sup>22</sup> ». Nous voyons donc que la bonne attitude se situe dans l'entre-deux. En fait, l'illusion consiste à « se tenir à la fois dedans et dehors, si cela peut se concevoir et se mettre en pratique<sup>23</sup> ».

Pour Huizinga, « le jeu repose sur un maniement d'images déterminées, sur une certaine figuration de la réalité<sup>24</sup> ». Il permet au joueur de se créer un autre univers à partir de la réalité. Cet univers, bien qu'il aura toujours minimalement à voir avec la réalité, ne fonctionne plus nécessairement de la même manière. Ce qui est permis dans le jeu ne l'est

---

<sup>20</sup> *Idem.*

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 88. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>22</sup> *Idem.*

<sup>23</sup> Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, *op. cit.*, p. 149.

<sup>24</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 20-21.

pas toujours dans la vie réelle : « Dans la sphère du jeu, les lois et coutumes de la vie courante n'ont pas de valeur. Nous *sommes* et nous *agissons* "autrement"<sup>25</sup>. »

Au final, la définition proposée par Huizinga se voit confirmée par celle de Winnicott, qui pense le jeu dans un espace et un temps déterminés<sup>26</sup>. Pour Huizinga, « [t]out jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence<sup>27</sup> ». Il n'est pas infini puisqu'il comporte un début et une fin. À un moment donné, il se termine. Aussi est-ce une activité réglée, suivant un certain ordre et comportant des règles qui « déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. Les règles d'un jeu sont absolument impérieuses et indiscutables<sup>28</sup> ».

La question des règles du jeu est prépondérante chez plusieurs théoriciens. Colas Duflo propose une définition concise qui se résume en une simple phrase : « Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité<sup>29</sup>. » C'est dire que la liberté ludique est encadrée par un système de règles. Pour Duflo, les règles ne servent pas à limiter la liberté ludique, mais produisent au contraire un éventail de possibilités : « une règle du jeu [aurait] pour fonction [...] de produire des possibilités d'actions, de décisions, de choix<sup>30</sup>. » La liberté ludique est donc un « effet<sup>31</sup> » de la légalité. « Elle a cours dans un espace et un temps précis déterminés par la règle, mais elle n'existe et ne s'accomplit que là<sup>32</sup>. » Cette insistance sur les règles se retrouve aussi chez Von Neumann et Morgenstern<sup>33</sup>. Selon eux, de ces règles découlent les possibilités offertes au joueur, à tel moment du jeu, soit ce qu'ils nomment les « *coups* ».

---

<sup>25</sup> *Ibid.*, p. 33-34. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>26</sup> Donal Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 59.

<sup>27</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 29.

<sup>28</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 31.

<sup>29</sup> Colas Duflo, *op. cit.*, p. 57.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 58.

<sup>33</sup> John Von Neumann et Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, New York, J. Wiley, 1967, 641 p.



Parmi ces possibilités, le joueur choisira de poser une action concrète, d'avancer tel pion à tel endroit. C'est ce qu'ils nomment le « choix » : « *Thus the moves are related to the choices in the same way as the game is to the play. The game consists of a sequence of moves, and the play of a sequence of choices*<sup>34</sup>. » Ils ajoutent qu'il ne faut pas confondre les règles du jeu avec les stratégies du joueur, puisque les possibilités stratégiques du jeu se déploient à l'intérieur de ses règles. Chaque joueur choisit ses stratégies, ses coups, qui peuvent être bons ou mauvais, mais ceux-ci sont toujours soumis aux règles du jeu. Enfin, Morgenstern et Von Neumann ajoutent que les règles du jeu ne peuvent être transgressées, ce qui est aussi l'avis de Huizinga qui affirme qu'« [a]ussitôt que les règles sont violées, l'univers du jeu s'écroule<sup>35</sup> ». Cette façon de concevoir le jeu comme un système de règles s'applique particulièrement aux jeux de société, qui font partie d'une des catégories de jeu étudiées par Roger Caillois, celle de l'*agôn*, ou des jeux de compétition et de stratégie.

Reste encore à considérer, dans la définition générale que Huizinga donne du jeu, le critère selon lequel ce dernier « suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel<sup>36</sup> ». Ce critère sera développé par Donald Winnicott dans *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, où il pense le jeu dans son rapport à la création : « Ce qui m'importe avant tout, c'est de montrer que jouer, c'est une expérience : toujours une expérience créative<sup>37</sup>. » Il

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 49 (Ce sont les auteurs qui soulignent).

<sup>35</sup> Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 32.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 35. Huizinga délaissera cette aura de mystère et d'étrangeté entourant le jeu qui a de toute évidence influencé Winnicott, lequel soutient que « le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant ». (Donal Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 71) Huizinga propose, quelques pages plus loin, une définition qui ne tient plus compte de ces caractéristiques, le mystère et l'étrangeté étant remplacés par un sentiment de tension et de joie, ce qui selon nous est plus approprié. (Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 57) Pour lui, « [t]ension signifie incertitude, chance ». (*Ibid.*, p. 31) Elle est provoquée par « la question de réussite » (*Ibid.*, p. 86) en lien avec « [l]'idée de gagner ». (*Ibid.*, p. 90) Paradoxalement, le jeu comporte aussi « une aspiration à la détente » (*Ibid.*, p. 31). Le côté divertissant du jeu qui entraîne la joie et la détente, le ravissement, vient du sentiment de transport hors de la vie courante. Par son caractère divertissant, on en vient à penser que le jeu s'oppose au sérieux. Toutefois, cette conception est controversée. Il serait plus juste de dire que « [l]udique et sérieux ne s'opposent pas, mais s'engendrent dialectiquement l'un l'autre ». (Martine Mauriras-Bousquet, *Théories et pratiques ludiques*, Paris, Economica, coll. « La vie psychologique », 1984, p. 27)

<sup>37</sup> Donald Woods Winnicott, *op. cit.*, p. 71.

perçoit donc l'acte de jouer comme acte créatif, soutenant que « [j]ouer, c'est faire<sup>38</sup> », mais aussi comme « forme de communication<sup>39</sup> ». Si l'on transpose cette conception du jeu dans le domaine de la lecture littéraire, on verra dans l'acte créatif une opération qui concerne autant le lecteur que l'écrivain. En concevant la lecture comme une activité créative, et donc active plutôt que passive, le rapprochement avec le jeu devient évident. Lire, c'est se prêter au jeu! C'est participer activement au procès de communication littéraire, en générant des interprétations.

Si nous avons orienté cette partie autour des thèses de Huizinga, c'est parce que tous les théoriciens après lui s'en sont inspirés pour fonder leurs propres théories, les précisant parfois ou les modifiant. Bien que Caillois et (surtout) Henriot présentent leur travail comme une réfutation des thèses de Huizinga, Duflo a montré que les nouvelles perspectives sur le jeu ne sont pas vraiment différentes de l'approche classique inaugurée par Huizinga. Toutefois, elles ont le mérite d'insister sur des caractéristiques énoncées parfois un peu vite, et qui sont au cœur de nos préoccupations sur le jeu. La définition proposée par Duflo lui-même s'inspire de toute évidence de ce qui a été fait avant lui. De sa définition découlent d'ailleurs les différentes caractéristiques du jeu que nous avons abordées à partir de l'ouvrage de Huizinga.

## 1.2 Le lecteur comme joueur

### 1.2.1 Prémisses aux théories de la lecture

Les théoriciens de la lecture s'entendent pour dire, avec Umberto Eco, que « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc<sup>40</sup> ». Cette idée se retrouve chez Wolfgang

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 59.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>40</sup> Umberto Eco, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 2010, p. 27.

Iser, qui soutient que le texte est ponctué d'espaces blancs, de lacunes que le lecteur doit remplir par son imagination : « Les blancs du texte signalent l'absence de certains éléments qui doivent être imaginés par le lecteur<sup>41</sup>. » Les blancs nécessitent donc la participation du lecteur :

Dès lors qu'ils interrompent la cohérence du texte, les blancs stimulent l'activité de représentation du lecteur. Ils fonctionnent ainsi comme structure autorégulatrice dans la mesure où les disjonctions qu'ils créent activent le processus de représentation dans la conscience du lecteur. Il s'agit en effet de remplir les lacunes du texte par des images mentales<sup>42</sup>.

De ce fait, l'œuvre littéraire a besoin du lecteur non seulement pour fonctionner, mais pour atteindre un plus grand degré de complétude : « Parce qu'il est à actualiser, le texte est incomplet<sup>43</sup>. » Sans les opérations du lecteur, il reste inachevé.

Iser distingue deux pôles à l'œuvre littéraire, qui entretiennent une relation d'interdépendance : le pôle artistique, qui « se réfère au texte produit par l'auteur<sup>44</sup> » et le pôle esthétique, qui « se rapporte à la concrétisation réalisée par le lecteur<sup>45</sup> ». L'œuvre littéraire est donc le lieu d'une rencontre entre ces deux pôles, c'est-à-dire entre le texte et son lecteur. Elle ne doit pas se réduire à la subjectivité du lecteur, ni à l'immuabilité du texte. La relation entre ces deux pôles s'établit selon le schéma de la communication, un échange qui se produit et qui fonctionne sur le mode question et réponse<sup>46</sup>. « Par conséquent, le texte de fiction doit être vu principalement comme [une] communication, et l'acte de lecture essentiellement comme une relation dialogique<sup>47</sup>. » Si la primauté n'est plus accordée au texte, elle ne l'est pas non plus au lecteur, dans la mesure où les deux pôles sont aussi importants. En effet, Iser ne conçoit pas l'étude de la lecture indépendamment de celle du

---

<sup>41</sup> Wolfgang Iser, *L'acte de lecture théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, P. Mardaga, 1985, p. 373.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 337.

<sup>43</sup> Umberto Eco, *op. cit.*, p. 61.

<sup>44</sup> Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 48.

<sup>45</sup> *Idem.*

<sup>46</sup> Voir aussi à ce propos Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, p. 112 à 114.

<sup>47</sup> Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 121.

texte. Il inaugure un type d'analyse misant sur l'interaction entre les deux. L'étude de la lecture est aussi celle des stratégies prévues par le texte, lequel guide le lecteur dans son interprétation<sup>48</sup>. C'est pourquoi Iser soutient que l'interprétation, prévue par le texte, n'est pas libre d'aller dans toutes les directions : « le texte donne lui-même de manière anticipée son mode de réception et libère en cela un potentiel d'effet dont les structures mettent en branle et jusqu'à un certain point contrôlent les processus de réception<sup>49</sup> ». Une analyse qui aurait tendance à oublier le texte pourrait produire une lecture inadéquate, dans la mesure où le lecteur pourrait utiliser le texte à ses fins (par exemple pour lui faire dire autre chose que ce qu'il dit réellement, en y projetant son propre système de valeurs, ce qui aurait pour conséquence de le détourner)<sup>50</sup>. Le texte doit guider le lecteur tout en lui laissant une part de liberté. Vincent Jouve rappelle ici comment Michel Otten explique la dynamique textuelle, qui repose sur des lieux de certitude et d'incertitude :

Les « lieux de certitude » sont les points d'ancrage de la lecture, les passages les plus explicites d'un texte, ceux à partir desquels on entrevoit le sens global. Les « lieux d'incertitude » renvoient à tous les passages obscurs ou ambigus dont le déchiffrement sollicite la participation du lecteur<sup>51</sup>.

Les lieux d'incertitude correspondent aux passages ponctués d'espaces blancs, tandis que les lieux de certitude sont les inscriptions irrévocables de l'auteur, les passages qui guident le lecteur. Le degré de difficulté d'un texte repose sur le rapport proportionnel entre lieux de certitude et d'incertitude. Plus il y a de lieux d'incertitude, plus le texte est ouvert. Mais ce

---

<sup>48</sup> Il sera toutefois reproché à Iser de ne pas étudier une lecture concrète, mais plutôt la place de la lecture prévue par le texte. On pourrait lui appliquer la critique que Bertrand Gervais fait aux structuralistes de façon générale : « L'objet d'étude n'est jamais la situation de lecture, la relation qui se développe en cours de lecture entre le lecteur et le texte, mais l'empreinte de ce qu'elle pourrait être, selon un seul de ses intervenants, celui qui est lu et sur lequel elle est rabattue. » (Bertrand Gervais, *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, coll. « Essais critiques », 1993, p. 20-21.)

<sup>49</sup> Wolfgang Iser, *op.cit.*, p. 5.

<sup>50</sup> Voir l'article de Judith Kaufmann, « Esquisse d'un (auto)portrait du lecteur en parasite » (dans Vincent Jouve, *L'expérience de lecture*, Paris, L'improviste, coll. « Les aéronautes de l'esprit », 2005, p. 15-33), dans lequel elle distingue les pratiques du lecteur parasite, en particulier pour l'exemple du parasite (sur)interprète.

<sup>51</sup> Vincent Jouve, *La lecture*, Paris, Hachette, coll. « Collection contours littéraires », 2006, p. 46-47.

qui est sûr, c'est que tout texte est un savant mélange des deux. Même lorsque l'interprétation semble laissée à elle-même, elle est guidée par des lieux de certitude.

Le texte prévoit un certain type d'interprétation, même lorsqu'il s'agit de laisser l'interprétation à elle-même. Bien sûr, une œuvre ouverte laisse plus de possibilités interprétatives et l'auteur ne les aura certainement pas toutes envisagées. Il reste que ce haut taux de possibilités est planifié; l'auteur a écrit *de sorte* à multiplier les interprétations. En écrivant, l'auteur a donc un public cible, un type de lecteur particulier auquel il s'adresse. C'est pourquoi l'œuvre établit un contrat de lecture et « définit son mode de lecture par son inscription dans un genre et sa place dans l'institution littéraire. Le genre renvoie à des conventions tacites qui orientent l'attente du public<sup>52</sup> ». L'œuvre est donc écrite en fonction des attentes des lecteurs, que ce soit pour s'y conformer ou pour les transformer. L'horizon d'attente a été défini par Hans Robert Jauss comme

le système de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne<sup>53</sup>.

L'horizon d'attente concerne le premier public, c'est-à-dire les lecteurs pour lesquels le livre a été écrit. En effet, l'idée de public est essentielle à la théorie de la réception de Jauss. Son étude concerne donc une communauté de lecteurs plutôt qu'un lecteur individualisé, elle vise une théorie de la réception, et non l'analyse des stratégies textuelles de lecture. C'est pourquoi il tient compte de l'horizon d'attente et soutient que l'auteur écrit d'une manière particulière pour un public précis. Or, comme le remarquait déjà Iser, l'acte de réception ne peut pas être totalement conforme aux attentes de production. C'est pourquoi le lecteur modèle proposé par Eco s'avère inefficace pour qualifier un lecteur réel<sup>54</sup>. En effet, Iser

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 47.

<sup>53</sup> Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 49.

<sup>54</sup> « Pour organiser sa stratégie textuelle, un auteur doit se référer à une série de compétences [...] qui confèrent un contenu aux expressions qu'il emploie. Il doit assumer que l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement. [...]

souligne l'impossible adéquation entre les prévisions textuelles et une lecture réelle<sup>55</sup>. Voilà pourquoi il propose le concept de lecteur implicite, lequel correspond à « la structure du lecteur inscrite dans le texte<sup>56</sup> » et n'a aucun référent dans la réalité.

Iser parle donc d'*acte* de lecture, en insistant sur la participation active du lecteur à l'élaboration de l'œuvre. Toutefois, il limite un peu trop les possibilités actionnelles du lecteur en insistant sur le fait que la lecture est contrôlée par le texte. Il restreint par conséquent l'acte de lecture « à la coordination, au changement de perspective et à l'éclaircissement réciproque des points de vue mis en rapport<sup>57</sup> ». Ce caractère actif de la lecture est à la base des théories de la lecture. On le retrouve aussi chez Jauss, qui pense l'histoire littéraire en fonction des effets que l'œuvre produit sur son public, mais surtout de la réception (et donc des réactions) de celui-ci. Ce sont les lecteurs qui font

entrer l'œuvre dans la continuité mouvante de l'expérience littéraire, où l'horizon ne cesse de changer, où s'opère en permanence le passage de la réception passive à la réception active, de la simple lecture à la compréhension critique, de la norme esthétique admise à son dépassement par une production nouvelle<sup>58</sup>.

Ce qui est à l'étude désormais, ce n'est plus ce que le texte a voulu dire, mais l'effet qu'il a pu produire sur son lecteur et de quelle manière il est parvenu à engendrer cet effet. Cela suppose que l'on tienne compte de la réalité extratextuelle, c'est-à-dire de tout ce qui peut avoir une influence sur la lecture en dehors du texte lui-même :

---

Donc, prévoir son Lecteur Modèle ne signifie pas uniquement "espérer" qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. Un texte repose donc sur une compétence mais, de plus, il contribue à la produire. » (Umberto Eco, *op. cit.*, p. 67-69.) Ce concept de lecteur modèle a été beaucoup critiqué, dans la mesure où le lecteur modèle est un lecteur idéalisé qui n'est pas réel. En effet, aucun lecteur ne peut activer toutes les références de la manière prévue par l'auteur. C'est d'ailleurs l'opinion de Bertrand Gervais : « Dans *Lector in fabula*, cette perfection du Lecteur Modèle est liée au fait que celui-ci n'est pas, à toutes fins pratiques, un lecteur. Il est une prévision de l'auteur [...]. C'est un idéal de lecture plutôt qu'un acte de lecture, une lecture optimale et non réaliste. » (Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 82.)

<sup>55</sup> Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 74.

<sup>56</sup> *Ibid.*

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 351.

<sup>58</sup> Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 45.

Même au moment où elle paraît, une œuvre littéraire ne se présente pas comme une nouveauté absolue surgissant dans un désert d'information; par tout un jeu d'annonces, de signaux — manifestes ou latents —, de références implicites, de caractéristiques déjà familières, son public est prédisposé à un certain mode de réception<sup>59</sup>.

L'œuvre est destinée à un public particulier, qu'elle cherche à rejoindre notamment grâce à son paratexte<sup>60</sup>, affichant par exemple son appartenance à un genre.

L'effet produit par l'œuvre dépend aussi des compétences particulières propres à chaque lecteur. Comme le rappelle Jouve : « la lecture sollicite une compétence. Le texte met en jeu un savoir minimal que le lecteur doit posséder s'il veut poursuivre sa lecture<sup>61</sup> ». Ses expériences antérieures de lecture ont nécessairement une influence sur ses attentes, sur sa façon de lire et surtout sur ses anticipations. Il faut aussi tenir compte du contexte socioculturel de l'époque, qui influence les perceptions du lecteur : « Toute lecture interagit avec la culture et les schémas dominants d'un milieu ou d'une époque.<sup>62</sup> » De telles considérations conduisent à penser qu'il existe une pluralité d'interprétations, qu'une lecture n'a pas la même signification pour chaque lecteur : « chaque lecteur réagit personnellement à des parcours de lecture qui, étant imposés par le texte, sont les mêmes pour tous<sup>63</sup> ». « Nul ne lit, en effet, de la même façon ni selon le même rythme : chaque sujet apporte dans sa lecture son vécu, ses émotions, son imaginaire et sa culture<sup>64</sup>. » À la limite, un lecteur qui lit un même livre à deux moments différents de sa vie ne réagira pas de la même manière. Selon Vincent Jouve, « [i]l y a donc toujours deux dimensions dans la lecture : l'une commune à tous les lecteurs parce que déterminée par le texte, l'autre variable à l'infini parce que

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 50.

<sup>60</sup> Selon Genette, le paratexte est composé par le « titre, sous-titre, intertitres; préfaces, postfaces, avertissements, avant-propos, etc.; notes marginales, infrapaginales, terminales; épigraphes; illustrations; prière d'insérer, bande, jaquette, et bien d'autres types de signaux accessoires, autographes ou allographes, qui procurent au texte un entourage (variable) et parfois un commentaire » (Gérard Genette, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, p. 10).

<sup>61</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 10.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>64</sup> Vincent Jouve, *L'expérience de lecture*, Paris, L'improviste, coll. « Les aéronautes de l'esprit », 2005, p. 8.

dépendant de ce que chacun y projette de lui-même<sup>65</sup> ». Toutefois, à la lumière de ce que nous venons de voir avec Jauss, s'ajoute une troisième dimension à la lecture, qui est la dimension sociale du lectorat<sup>66</sup>.

En outre, à la différence de la communication orale, le message est coupé de son contexte d'énonciation, ce qui donne prise au travail d'interprétation :

Ainsi, alors qu'un dialogue, par exemple, s'appuie sans arrêt sur la situation qui sert de cadre à l'échange, le texte est appréhendé par le lecteur comme un objet autonome et fermé sur lui-même. Le message littéraire, coupé de son contexte, est reçu comme un système clos dont les différents composants ne prennent sens que dans leurs relations mutuelles<sup>67</sup>.

Privé de son contexte d'énonciation et de la présence du destinataire, le lecteur ne peut pas s'assurer de la conformité de son interprétation. Il ne peut pas interroger l'auteur pour vérifier s'il a bien compris ce qu'il voulait dire. Cependant, ce qui peut *a priori* sembler problématique participe de la liberté et de la créativité interprétative. C'est ce qui fait que la lecture devient elle-même créative.

### 1.2.2 Le fonctionnement ludique de la lecture

Dans son essai *La lecture comme jeu*, Michel Picard compare l'acte de lecture à celui de jouer. Il réconcilie en quelque sorte les théories de la lecture avec les théories du jeu pour en faire sa propre conception de la lecture, fondée sur le mode ludique. Il reprend des éléments de définition chez Caillois, Huizinga et Freud, afin de formuler sa propre définition du jeu. Picard remarque que « *le jeu est d'abord [une] activité* » perceptible de l'extérieur et se

---

<sup>65</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 96.

<sup>66</sup> Puisque Jauss et Iser sont tous deux identifiés à l'École de Constance, il n'est pas étonnant que les théories actuelles de la lecture tiennent compte également de l'aspect social du lecteur. Les théories de la réception ont contribué aux réflexions sur la lecture et permettent désormais aux théoriciens de se distancier suffisamment du texte pour tenir compte de facteurs extérieurs déterminants pour une étude exhaustive de la lecture, bien que celle-ci soit faite à partir de l'analyse du texte.

<sup>67</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 13.



reflétant dans le corps du lecteur<sup>68</sup>. Celle-ci est donc à la fois physique et mentale. La lecture est loin d'être un simple processus linéaire au cours duquel le lecteur reçoit passivement le texte :

Opération elle aussi beaucoup plus compliquée qu'on ne l'imagine généralement, et moins automatique, procédant par repérage, construction et identification des signes, puis organisation d'unités de sens, s'accompagnant d'hypothèses, d'anticipations et de retours en arrière, de tout un jeu d'essais et d'erreurs, enfin d'enchaînement et de mémorisation sélective<sup>69</sup>.

Évidemment, le travail est plus ou moins assidu en fonction du type de lecture. Selon Bertrand Gervais, tout acte de lecture comporte deux régimes de lecture qui se complètent, bien que parfois il y en ait un des deux qui prédomine :

L'une, la borne inférieure, est une lecture-en-progression, une lecture par conséquent régie par le besoin de progresser plus avant dans le texte, lors d'une lecture première par exemple; l'autre, la borne supérieure, est une lecture-en-compréhension, fondée sur le projet d'accroître la compréhension du texte, comme lors de lectures littéraires<sup>70</sup>.

Le type de lecture dominante varie aussi selon le type de récit. Par exemple la lecture d'un roman policier ne s'effectue pas de la même manière que celle d'un ouvrage théorique, ou encore d'un nouveau roman.

Selon Picard, l'acte de lecture permet au lecteur-joueur, à la suite d'efforts considérables, de s'approprier le texte. Il constate qu'avec les blancs qui ponctuent le texte, « tout texte *a du jeu*<sup>71</sup> », qu'il incombe au lecteur de réduire à sa façon. C'est également l'avis de Bertrand Gervais, qui affirme que « [l]e résultat n'est pas seulement une très grande compréhension du texte étudié, mais encore la reconnaissance d'une certaine forme de "propriété". Comprendre, c'est acquérir, faire sien<sup>72</sup>. » En effet, en y projetant une partie de soi-même, en la forgeant à son image et selon ses expériences personnelles et ses lectures

---

<sup>68</sup> *Idem.*

<sup>69</sup> *Idem.*

<sup>70</sup> Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 11.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 48. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>72</sup> Bertrand Gervais, *op. cit.*, p. 52.

précédentes, le lecteur en vient à s'approprier l'œuvre. Cela revient à dire qu'il participe à la construction du récit et à sa production<sup>73</sup>.

L'identification qui se produit au cours de la lecture génère donc l'appropriation du texte. En s'associant aux personnages et aux événements, le lecteur adopte en quelque sorte une position interne. L'identification est nécessaire puisqu'elle permet l'entrée dans le jeu de la fiction. Elle comporte une part d'illusion, mais ne s'effectue pas aveuglément, dans la mesure où le lecteur qui s'identifie est aussi conscient de la réalité qui l'entoure, et du fait qu'il est en train de jouer. Picard soutient qu'« on s'identifie non à des personnages, *simples pôles relationnels*, mais à des situations, ou même à des schémas, à des structures<sup>74</sup> ». L'identification fait donc partie des stratégies du texte. Elle est construite, ou du moins stimulée par le texte, et fait appel à l'émotivité du lecteur : « Les émotions sont en effet à la base du principe d'identification, moteur essentiel de la lecture de fiction. C'est parce qu'ils provoquent en nous admiration, pitié, rire ou sympathie que les personnages romanesques nous intéressent à leur sort<sup>75</sup>. »

Mais il faut toujours garder en tête que le jeu de la lecture, bien qu'il comporte une part de liberté en ce qui a trait à l'activité lectorale, ne saurait s'effectuer sans tenir compte de certaines règles. Il y a donc, comme le suggère Vincent Jouve, deux tendances au jeu, le « playing » et le « game ».

Le playing est le terme générique pour tous les jeux de rôle ou de simulacre, fondés sur l'identification à une figure imaginaire. Le game, quant à lui, renvoie aux jeux de type réflexif, nécessitant savoir, intelligence et sens stratégique (tels, par exemple, le go ou les échecs). Tandis que le statut objectif du game permet la mise à distance, le playing s'enracine dans l'imaginaire du sujet. La lecture serait donc à la fois jeu de rôles et jeu de règles. Impossible de lire un roman sans s'identifier à tel personnage. Mais impossible, également, de ne pas respecter un certain nombre de conventions, codes et contrats de lecture<sup>76</sup>.

---

<sup>73</sup> Michel Picard, *op. cit.*, p. 52.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 95.

<sup>75</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 11.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 82.

Jouve néglige ici les jeux sportifs et compétitifs que peut recouvrir la notion de « game ». Il oublie que la lecture peut comporter une part de compétition, comme nous le verrons avec le roman policier. Le « playing » et le « game » sont donc deux tendances nécessaires au bon fonctionnement du jeu lectoral, le premier correspondant à la part de liberté du lecteur, le second renvoyant plutôt au texte en tant que système de règles.

Par ailleurs, « [l]a lecture comme jeu se déroule [...] dans un univers à part<sup>77</sup> ». Picard la situe dans un espace intermédiaire, qu'il qualifie d'aire transitionnelle et qui va dans le sens des propositions de Winnicott qui parle d'un espace potentiel. Le jeu se situe à la fois en dedans et en dehors de la réalité, provoquant un dédoublement chez le lecteur-joueur :

Le jeu dédouble celui qui s'y adonne en sujet *jouant* et sujet *joué* : ainsi y aurait-il un *liseur* et, si l'on ose dire, un *lu*. Le *joué*, le *lu*, seraient du côté de l'abandon, des pulsions plus ou moins sublimées, des identifications, de la re-connaissance et du principe de plaisir [...] Le sujet *jouant*, le *liseur*, serait du côté du réel, *les pieds sur terre*<sup>78</sup>.

Le champ visuel du *liseur* s'étend, toujours selon Picard, au-delà du livre. Le *liseur* est conscient de ce qui l'entoure, de ce qui se passe autour de lui. Il se voit manipuler le livre. Le lecteur-joueur occupe donc à la fois deux positions qui semblent de prime abord opposées, mais qui entrent nécessairement en relation pour produire une bonne activité de lecture. En effet, le lecteur qui se laisse trop aller dans le *joué*, soit le *lu*, correspond au lecteur naïf à la don Quichotte qui se laisse prendre au piège de l'illusion et qui confond la réalité et la fiction. Pour ne pas devenir aliéné, le *lu* a besoin du *liseur* pour lui rappeler qu'il pratique l'activité lectorale, et que ce qu'il vit par procuration n'a rien à voir avec la réalité. À l'autre extrémité, le *liseur* qui fait fi de son *lu* ne parvient pas à entrer dans le jeu. Par conséquent, l'activité qu'il produit n'a aucun sens et il finit par abandonner sa lecture. Avant d'aller plus loin, il est important d'insister sur le caractère heuristique de ces notions, qui ne se réfèrent qu'à des fonctions.

Une troisième instance est nécessaire pour réconcilier le *lu* et le *liseur*. Picard la nomme le *lectant*. Celle-ci a pour but d'établir la relation entre le *lu* et le *liseur*.

---

<sup>77</sup> Michel Picard, *op. cit.*, p. 111.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 112-113. (C'est l'auteur qui souligne.)

Ainsi *tout lecteur serait triple* (même si l'une ou l'autre de ses composantes est atrophiée) : le *liseur* maintient sourdement, par ses perceptions, son contact avec la vie physiologique, la présence liminaire, mais constante du monde extérieur et de sa réalité; le *lu* s'abandonne aux émotions modulées suscitées dans le Ça, jusqu'aux limites du fantasme; le *lectant*, qui tient sans doute à la fois de l'Idéal du Moi et du Surmoi, fait entrer dans le jeu par plaisir la secondarité, attention, réflexion, mise en œuvre critique d'un savoir, etc<sup>79</sup>.

On sent bien ici les limites de Picard qui soumet sa compréhension de l'acte de lecture au cadre psychanalytique. Il parvient néanmoins à montrer les tensions qui règnent au sein de la lecture. Le *lectant* est donc cette part correspondant au lecteur métafictionnel. C'est l'instance réflexive qui pose un regard sur ce qu'elle fait. Nous verrons, avec l'exemple de Somoza, que le lecteur de métafiction agit à la fois sur le mode de l'immersion et sur celui de la distanciation. Pour ce faire, il a besoin d'occuper la position du *lectant* qui lui permet de pratiquer à la fois ces deux modes de lecture sans tomber dans la contradiction.

Vincent Jouve reprend cette tripartition du lecteur qu'on retrouve chez Picard et la transforme conformément à ses critiques. Il renonce au concept du *liseur*, impropre selon lui à l'analyse textuelle, bien qu'il n'en conteste pas l'existence. Il modifie également la définition du *lectant* et transforme le *lu* en *lisant*. Pour lui, le *lectant* a nécessairement en tête l'image de l'auteur puisqu'il conçoit le texte en tant que construction. En effet, il « se définit par le recul critique qu'il a par rapport au texte<sup>80</sup> ». Sa conception du *lectant* tiré de sa lecture de Picard semble problématique, dans la mesure où il lui accorde une trop grande part de *liseur*. Il est vrai que le *lectant* est l'instance critique du lecteur, mais du fait qu'il instaure une relation entre le *lu* et le *liseur*, il se situe en quelque sorte entre les deux, et donc est aussi sous l'influence de l'identification et des émotions. Car nous l'avons vu, la lecture ne peut fonctionner si le lecteur n'entre pas dans le jeu. D'ailleurs, le dédoublement que Jouve propose du *lectant* montre bien qu'il contient les deux parts, et donc qu'il ne saurait se définir simplement en fonction des caractéristiques que Picard avait attribué au *liseur* : « Le *lectant* peut ainsi être dédoublé en un *lectant jouant* (qui s'essaye à deviner la stratégie narrative du

---

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 214. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>80</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 35.

romancier) et un *lectant interprétant* (qui vise à déchiffrer le sens global de l'œuvre)<sup>81</sup>. » Ensuite, Jouve limite le *lu* à « la satisfaction de certaines pulsions inconscientes<sup>82</sup> ». Le *lu* est cette part de curiosité chez le lecteur qui lit pour le plaisir et en quête d'aventure. Le *lu* cherche à combler un besoin : « si ce n'est pas toujours soi-même qu'on lit dans le récit, c'est toujours soi-même qu'on cherche à lire, à retrouver, à situer<sup>83</sup> ». C'est la part de voyeurisme du lecteur. Du *lu* découle le *lisant*, qui correspondrait au lecteur qui

appréhende l'univers textuel pour lui-même. Le « lisant », en effet, est cette part du lecteur piégée par l'illusion référentielle qui considère, le temps de la lecture, le monde du texte comme un monde existant. Oubliant la nature linguistique du texte, il « croit » pour un moment à ce qu'on lui raconte<sup>84</sup>.

Il ne semble pas à première vue que les transformations que Jouve fait subir au modèle de Picard puissent être véritablement profitables à l'analyse. D'autant plus que le *lu*, le *liseur* et *lectant* de Picard ne doivent pas être pris individuellement, mais en tant que partie constitutive d'un tout. En fait, la tripartition du lecteur chez Picard montre bien comment fonctionne la lecture de fiction, en combinant effet d'immersion et effet de distanciation. Car « [l]e fait est que le lecteur est à la fois immergé dans le texte et toujours au-delà du texte<sup>85</sup> ». Enfin, Jouve critique le fait que la tripartition du lecteur chez Picard a été construite en vue d'analyser la lecture comme jeu, et qu'il n'est pas fonctionnel en dehors de cette perspective<sup>86</sup>. Or les changements qu'il y effectue sont eux-mêmes produits dans une visée précise, soit celle d'y attribuer des personnages types. C'est ce que confirme Alain Schaffner lorsque, après avoir résumé brièvement la tripartition du lecteur proposé par Jouve, il conclut que « [t]oute lecture fait appel à des degrés divers aux trois régimes de lecture qui conduisent à trois conceptions différentes du personnage : le personnage comme pion, le personnage

---

<sup>81</sup> Vincent Jouve, *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Écriture », 1992, p. 84.

<sup>82</sup> Vincent Jouve, *La lecture*, *op. cit.*, p. 36.

<sup>83</sup> Vincent Jouve, *L'effet-personnage dans le roman*, *op. cit.*, p. 90.

<sup>84</sup> *Ibid.*

<sup>85</sup> Wolfgang Iser, *op. cit.* p. 201.

<sup>86</sup> Vincent Jouve, *La lecture*, *op. cit.*, p. 35.

comme personne et le personnage comme prétexte<sup>87</sup> ». Selon le modèle de Jouve, le *lectant* serait associé au personnage comme pion, c'est-à-dire que le lecteur occupant la position du *lectant* concevrait les personnages comme de simples pions manipulés par l'auteur, et pourquoi pas par le lecteur, en raison de sa conscience de l'aspect matériel du livre. Le *lisant* verrait le personnage comme une véritable personne; tandis que pour le *lu*, « le personnage devient un simple prétexte pour vivre par procuration certaines situations fantasmatiques<sup>88</sup> ». On peut donc faire à Jouve la même critique qu'il faisait à Picard, puisque son modèle est construit dans un but précis d'analyse et ne s'applique pas en dehors de celui-ci, par exemple pour analyser la lecture comme jeu.

### 1.2.3 Le texte comme jeu

Si l'acte de lecture est un jeu, cela implique que le texte se présente avec ses propres règles : « Le texte nouveau évoque pour le lecteur (ou l'auditeur) tout un ensemble d'attentes et de règles du jeu avec lesquelles les textes antérieurs l'ont familiarisé et qui, au fil de la lecture, peuvent être modulées, corrigées, modifiées ou simplement reproduites<sup>89</sup>. » S'il est possible de modifier l'attitude de lecture en fonction des règles du jeu, c'est que les règles ne sont pas toujours les mêmes selon le type de texte. Toutefois, il existe des règles générales pour tous les récits fictionnels. Le respect des règles permet la production d'effets textuels. Par exemple, la lecture doit se faire de façon linéaire : « Le texte est d'abord conçu pour être lu dans sa progression temporelle (que l'on songe aux effets de "suspense" du roman policier<sup>90</sup>). » À la limite, les retours en arrière sont permis, mais il faut s'empêcher d'aller lire la fin si on veut conserver l'effet de surprise.

---

<sup>87</sup> Alain Schaffner, « "La pâte de vie" La recherche de l'émotion du lecteur dans les romans du XX<sup>e</sup> siècle », dans Vincent Jouve (dir.), *L'expérience de lecture, op. cit.*, p. 133-134.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 133.

<sup>89</sup> Hans Robert Jauss, *op. cit.*, p. 51.

<sup>90</sup> Vincent Jouve, *La lecture, op. cit.*, p. 18.

La lecture, en tant que jeu de création et d'imagination, comporte tout de même ses règles proposées par le texte. En tant que jeu, il va de soi qu'un certain plaisir y est recherché. De plus, nous avons vu que le jeu repose souvent sur la compétition, ne serait-ce que par le fait de se mettre soi-même à l'épreuve :

L'auteur et le lecteur prennent donc une part égale au jeu de l'imagination, lequel de toute façon n'aurait pas lieu si le texte prétendait être plus qu'une règle de jeu. La lecture ne devient un plaisir que si la créativité entre en jeu, que si le texte nous offre une chance de mettre nos aptitudes à l'épreuve<sup>91</sup>.

Ce qui est mis à l'épreuve dans le jeu de la lecture, ce sont les capacités prévisionnelles du lecteur, son réflexe d'anticipation : « Si certains genres, comme le roman policier, sont tout entiers fondés sur ce principe, même les ouvrages réputés plus "littéraires" ne peuvent s'en passer<sup>92</sup>. » Au cours de la lecture, le lecteur est amené à produire des hypothèses. À mesure qu'il avance dans le texte et à la lumière de nouveaux éléments, il va reformuler ses hypothèses. Le roman policier est le genre qui exploite le plus ce type de jeu hypothétique. Selon Vincent Jouve, « [l]e texte peut [...] doser à sa convenance l'implication du lecteur : les techniques de la narration permettent de contrôler l'investissement dans la fiction<sup>93</sup> ». Ainsi, certains genres nécessitent une plus grande activité que d'autres, comme c'est le cas pour le roman policier où le lecteur est animé par un esprit de compétition.

---

Ce qui rejoint la définition de l'intrigue à laquelle souscrit Baroni : « L'intrigue, en tant qu'enchaînement de faits, repose sur la présence d'une *tension* interne entre ces faits qui doit être créée dès le début du récit, entretenue pendant son développement et qui doit trouver sa solution dans le dénouement. » (Raphaël Baroni, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007, p. 41) Ainsi, Baroni « souligne l'interdépendance entre l'intrigue et le devenir d'une tension ». (*Idem.*) Par conséquent, il tient compte dans son approche « de l'actualisation progressive des séquences narratives, qui ne peuvent pas être simplement appréhendées comme une propriété interne des textes ». (*Ibid.*, p. 91) Son étude se penchera d'ailleurs sur les effets de lecture que sont le suspense, la curiosité et la surprise, qui découlent des tensions narratives qui parsèment l'intrigue.

<sup>91</sup> Wolfgang Iser, *op. cit.*, p. 198-199.

<sup>92</sup> Vincent Jouve, 2006, *La lecture, op. cit.*, p. 54.

<sup>93</sup> *Ibid.*, p. 83.

### 1.3 Le jeu policier

La plupart des théoriciens du roman policier s'entendent pour dire que le roman à énigme, forme classique du roman policier, est conçu comme un jeu. C'est sur sa définition et ses modalités en tant que jeu qu'ils divergent. Avec l'exemple de Somoza, notre but est de montrer ce qu'est devenu le jeu policier dans la littérature contemporaine où la métafiction atteint son paroxysme. Mais pour y arriver, nous devons d'abord nous attarder sur l'aspect ludique du roman policier, nous plonger au cœur du débat théorique sur le genre et tenter de définir le jeu policier.

#### 1.3.1 Un simple jeu?

Traditionnellement, le jeu policier s'instaure sur le mode de la compétition. Les jeux de stratégie et de compétition, dans lesquels le jeu policier s'inscrit, correspondent à la catégorie de l'*agôn*, définie par Roger Caillois. Celui-ci insiste sur l'importance des règles dans ce type de jeu, de même que sur la pratique et la concentration qu'il requiert : « l'*agôn* suppose une attention soutenue, un entraînement approprié, des efforts assidus et la volonté de vaincre. Elle implique discipline et persévérance<sup>94</sup>. » Comme nous le verrons, les lecteurs de roman policier qui pratiquent une lecture compétitive sont expérimentés, au sens où ils connaissent particulièrement bien le genre et ses règles. La compétition du jeu policier concerne l'auteur et le lecteur, l'auteur devant déjouer le lecteur qui tente de découvrir la solution de l'énigme avant la révélation finale : « Le roman à énigme repose sur un "jeu intellectuel" (postulé) entre auteur et lecteur, figuré par l'affrontement intellectuel (et non physique) entre enquêteur et criminel<sup>95</sup>. » Évidemment, cette compétition entre destinataire et destinataire se veut le reflet de celle qui oppose le détective au criminel, ce qui annonce déjà l'aspect réflexif du jeu policier. « La narration doit à la fois montrer aussi fidèlement que possible ce que perçoit

---

<sup>94</sup> Roger Caillois, *op. cit.*, p. 52.

<sup>95</sup> Yves Reuter, *Le roman policier*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 40.



l'enquêteur pour que le jeu intellectuel puisse avoir lieu, et construire des variations — voire des entorses — pour surprendre le lecteur<sup>96</sup>. » Le « jeu intellectuel » est donc intrinsèque au roman policier classique, le roman à énigme, celui-ci se définissant par celui-là.

Par l'établissement d'une compétition entre l'auteur et le lecteur, le jeu policier est en partie extérieur au livre. Selon Uri Eisenzweig, il est d'abord extratextuel :

Il faut que le personnage de l'auteur soit indiqué par l'univers romanesque policier comme existant *hors* de lui pour que la « réalité » de cet univers puisse être transformée, c'est-à-dire pour que sa nature ludique puisse être fondée de manière vraisemblable, bref — pour qu'il y ait véritable défi au lecteur, véritable jeu de détection<sup>97</sup>.

En effet, le roman policier est un genre qui insiste sur son extériorité, sur ce qui l'entoure. Le lecteur est amené à tenir compte des éléments extérieurs qui déterminent le genre, en ayant par exemple constamment à l'esprit le fait que le texte a été écrit par un auteur, et en se représentant cet auteur. C'est pourquoi Eisenzweig insiste sur la nature paradoxale de l'auteur de romans policiers, dont

la figure [...] est constamment présente, sinon manifeste, *au sein* de l'univers représenté. Mais en même temps, cette figure doit être aussi « réelle », c'est-à-dire, au fond, [aussi] *extra-textuelle* que possible, précisément pour que soit assurée la nature ludique du texte (la position du lecteur comme joueur)<sup>98</sup>.

Car le jeu se joue entre deux instances réelles, l'auteur et le lecteur, à *travers* leur double fictionnel. Ainsi, la compétition entre auteur et lecteur ne concerne pas directement l'auteur réel, mais ce qui en fait office dans le texte. L'auteur en question se manifeste de manière plus ou moins explicite, que ce soit par l'instance d'énonciation ou par un personnage d'auteur. Pour reprendre la terminologie de Iser, nous pourrions dire que la compétition se situe donc au niveau de l'auteur et du lecteur implicites.

La problématisation de la figure de l'auteur, qui renvoie nécessairement à la distinction entre texte et hors-texte, nous amène à considérer de façon plus générale l'importance du

---

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 43.

<sup>97</sup> Uri Eisenzweig, *Le récit impossible. Forme et sens du roman policier*, Paris, C. Bourgois, 1986, p. 44.

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 45.

paratexte dans le récit policier. Toujours selon Eisenzweig, « c'est l'ensemble de l'univers romanesque spécifiquement policier qui s'indique comme n'existant que dans la mesure même où il est investi par ce qui n'est pas lui, par son paratexte<sup>99</sup> ». Le roman policier permet donc au lecteur-joueur de toujours garder un pied en dehors de l'univers fictionnel, en l'amenant constamment à réfléchir sur ce qui l'entoure. À ce propos, Eisenzweig rappelle l'intertextualité qui parcourt le roman policier et qui fait que le lecteur lit toujours en fonction de ses expériences de lectures précédentes, et donc de sa connaissance du genre<sup>100</sup>. C'est ce que constate Paul Bleton dans son étude sur le lecteur sériel : « Au lecteur fidélisé, récidiviste, un même paratexte devient plus parlant [...]. Il place sa lecture dans un réseau virtuel, il voit au-delà de ce seul roman<sup>101</sup>. » Pour Eizensweig, si le roman policier est paratextuel, c'est parce qu'il repose sur des codes spécifiques au genre et sur un contrat de lecture particulier.

Bien sûr, le jeu policier en est un de tromperie et de cache-cache. L'auteur tente par tous les moyens de détourner l'attention du lecteur en « s'effor[çant] souvent de dévier vers d'autres signes l'intérêt du lecteur<sup>102</sup> ». Comme l'écrit Dubois,

[i]l reste qu'en ces cas comme en d'autres, le récit ne dit pas tout, qu'il retient l'information ici, qu'il la défigure là. Nous, lecteurs, sommes entraînés dans un grand jeu de cache-cache où rien n'est jamais avéré. [...] En somme, et jusqu'à un certain point, le texte policier est un texte piégé. Lorsque le lecteur s'en avise, le doute s'installe en lui et commence l'ère du soupçon<sup>103</sup>.

Contrairement à son habitude, le lecteur sait qu'il ne doit pas faire confiance à l'écrivain. C'est sur ce jeu de cache-cache que se construit le lecteur-joueur du roman policier, ce

---

<sup>99</sup> *Ibid.*

<sup>100</sup> Bien sûr, c'est le cas pour tous les lecteurs et pour tous les genres, populaires en particulier.

<sup>101</sup> Paul Bleton, *Ça se lit comme un roman policier : Comprendre la lecture sérielle*, Québec, Nota Bene, coll. « Études culturelles », 1999, p. 54.

<sup>102</sup> Pierre Bayard, *Qui a tué Roger Ackroyd?* Paris, Minuit, coll. « Paradoxe », 1998, p. 41.

<sup>103</sup> Jacques Dubois, *Le roman policier ou la modernité*, Paris, Nathan, 1992, p. 79.

nouveau type de lecteur dont Borges attribue l'avènement à Poe et qu'il caractérise de soupçonneux<sup>104</sup>.

Aussi, la structure du roman policier est hyper-codifiée, en ce sens qu'elle correspond à un modèle précis qui s'érige sur des règles à respecter :

De fait, le roman à énigme se construit autour de quelques questions fondamentales [...] qu'il s'agit de présenter et de résoudre à l'aide de *règles* (voir les règles de S. S. Van Dine) et qui permettent au lecteur d'entrer en concurrence avec l'enquêteur. Ainsi, d'une certaine façon, le roman à énigme appartient à la grande famille des figurations d'énigmes (depuis les récits œdipiens jusqu'aux devinettes) et des jeux intellectuels. Sa figure emblématique, image récurrente dans les romans, serait le *puzzle* qu'il s'agit de reconstituer. Conséquemment, l'enquêteur est une des figures du joueur<sup>105</sup>.

Ces règles dont parle Reuter ne sont toutefois là que pour être transgressées<sup>106</sup>. Si les auteurs policiers devaient s'y plier de manière stricte, il n'existerait pratiquement aucune production policière. Comme tout jeu, le roman policier repose sur des règles, mais ce qui le caractérise est la propension de son auteur à tricher constamment, la tricherie s'implantant elle-même en tant que règle<sup>107</sup>.

La comparaison que fait Reuter entre le roman policier et divers jeux intellectuels ramène à cette idée de concurrence qui oppose le lecteur et l'enquêteur. Si le jeu se passe à l'extérieur du livre, c'est-à-dire au niveau « extra-textuel » (pour reprendre l'idée d'Uri Eisenzweig) entre l'auteur et le lecteur et, parallèlement, à l'intérieur de la fiction entre le détective et le criminel, cet affrontement dont parle Reuter entre le lecteur et l'enquêteur n'en est pas un. En fait, le criminel serait le pion par excellence du romancier, et le détective, celui du lecteur. Là où le lecteur s'oppose à l'enquêteur, c'est au sujet de la révélation finale : il cherche à devancer le détective pour qu'il confirme ses soupçons par ses explications. Quand

---

<sup>104</sup> Borges, dans « Le conte policier », soutient que « le lecteur de romans policiers est un lecteur incrédule, soupçonneux ». (Jorge Luis Borges, « Le conte policier », dans *Autopsies du roman policier*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1983, p. 291.)

<sup>105</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 41.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 50.

<sup>107</sup> Johanne Villeneuve se penche sur la question du tricheur dans son ouvrage *Le sens de l'intrigue*. Voir les pages 57, 181 et 182. (Johanne Villeneuve, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Québec, CELAT : Presses de l'Université Laval, 2003, 423 p.)

le lecteur cherche à dépasser son pion, c'est donc qu'il entre en compétition avec celui-ci. À ce moment, le pion bascule et n'en est plus un. Lorsque le lecteur ne parvient pas à découvrir par lui-même la solution et que le détective gagne contre lui, le lecteur devient le pion. Il a été joué.

Malgré l'apparente compétition entre le lecteur et le détective, ils restent tous deux dans le même camp puisque, tout au long de sa lecture, c'est par le détective que le lecteur découvre les indices. C'est pourquoi il en est aussi le reflet. Derrière l'idée d'une compétition se cache donc celle d'une collaboration. Celle-ci fut mentionnée par Dubois :

[Le genre] associe le lecteur à la résolution de l'énigme. Toute la tradition entretient le mythe de la lecture active et participante. Collaborez avec le détective qui vous livre indices et déductions comme il les livre à son confident. Et de fait, plus ou moins, le lecteur joue le jeu, tente de reconstruire un scénario vraisemblable en s'aidant de pièces et de morceaux<sup>108</sup>.

Si l'idée d'une collaboration prend forme dans l'analyse de Dubois, c'est vraisemblablement parce que celui-ci se penche sur une littérature policière plus moderne, d'où le titre de son ouvrage *Le roman policier et la modernité*, dans laquelle l'autoréférentialité occupe une place importante. En effet, l'autoréférentialité est pour lui un des deux aspects qui lient le roman policier à la modernité, l'autre étant la crise de l'identité. Ces deux aspects se retrouvent également dans le roman contemporain, comme nous pourrions le voir chez Somoza.

Si « la lecture active et participante » est qualifiée de « mythe » par Dubois, c'est parce que plusieurs théoriciens ne croient pas que le lecteur policier cherche réellement à découvrir l'énigme par lui-même. Selon eux, le plaisir de lecture concernerait plus la reconnaissance des lois du genre et les variations qu'y apporte l'auteur :

[Il existe] nombre de critiques lettrés pour qui le plaisir du roman à énigme réside uniquement dans le jeu cognitif, le travail sur le signifiant et la relecture. Ainsi, nombre de lecteurs se contentent d'une seule lecture et attendent d'être intéressés et surpris sans trop rechercher le coupable. Et, lorsqu'ils se livrent à cette recherche, ils le font soit de façon empirique au gré de leurs impressions immédiates, soit en liaison avec le souvenir

---

<sup>108</sup> Jacques Dubois, *op. cit.*, p. 27.

d'autres romans, soit — pour les plus avertis seulement — en relation avec les règles générales du roman à énigme<sup>109</sup>.

Là où Uri Eisenzweig ne cesse d'affirmer que le roman policier est un système clos qui perd son intérêt une fois la solution révélée, ce qui par conséquent interdit toute relecture (« Celle-ci s'exprime par le fait bien connu qu'une lecture policière ne se renouvelle pas, puisqu'une fois sue la "solution" [sic], c'est précisément le principe policier du texte — l'énigme — qui disparaît<sup>110</sup>. »), Reuter conçoit la possibilité d'effectuer plusieurs lectures. La seconde lecture chercherait à dévoiler la construction de l'énigme et à vérifier précisément où le lecteur s'est laissé berner. En un tel cas, celui-ci « ne raisonne plus à partir des données qui lui sont fournies, mais à partir des conventions du jeu. Il cherche à surprendre les "trucs" de l'auteur, les procédés de composition qui définissent sa manière. En fait, c'est un autre jeu qui apparaît<sup>111</sup> ». Avec la relecture, le plaisir de l'énigme est remplacé par le plaisir du texte.

### 1.3.2 Un jeu textuel!

Cette insistance sur le paratexte en amène certains à oublier que l'enquête est « limitée à ce qui est inscrit dans le texte<sup>112</sup> ». Par conséquent, le jeu policier se joue sur le plan de la lecture et de l'écriture, « permett[ant] ainsi de solliciter l'activité d'un lecteur joueur qui, dans de tels textes, découvrira, au détour de la combinatoire textuelle, consubstantiel au jeu de l'enquête, un jeu de l'écriture<sup>113</sup> ». Pour Denis Mellier, le jeu policier est inséparable du jeu littéraire, c'est-à-dire de l'écriture et de la lecture. Il soutient que « le récit policier est bien un récit jeu. Non pas jeu d'échec ou puzzle, mais littéralement une charade, un jeu de

---

<sup>109</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 54.

<sup>110</sup> Uri Eisenzweig, *op. cit.*, p. 11.

<sup>111</sup> Thomas Narcejac, *Une machine à lire le roman policier*, Paris, Denoël/Gonthier, 1975, p. 105.

<sup>112</sup> Marc Lits, *Le roman policier. Introduction à la théorie et à l'histoire d'un genre littéraire*, Liège, Centre d'éditions, de fournitures et d'aides pour la lecture, coll. Bibliothèque des paralittératures, 1999, p. 76.

<sup>113</sup> Denis Mellier, « L'illusion logique du récit policier », dans *Philosophies du roman policier*, Renée Balibar, Colas Duflo et al. Saint-Cloud, École normale supérieure de Fontenay Saint-Cloud, col. « Feuillettes de l'E.N.S. de Fontenay-St Cloud », 1995, p. 80.

mot, un jeu qui n'a d'existence que dans la langue elle-même et qui ne trouve nulle part ailleurs sa référence<sup>114</sup> ».

Eisenzweig, après avoir réfléchi sur le paratexte policier, ne peut que revenir au texte lui-même. Il constate que

le Grand Détective n'est pas un lecteur comme les autres. « Lisant » à la surface du monde, il est celui des personnages qui comprend que son univers, y compris et avant tout la scène du crime, est textuel. Ce qu'il perçoit à travers les divers indices, les multiples signes qui le constituent, ce n'est pas tant des significations que l'acte sémiotique lui-même. Élucider l'énigme, pour lui, c'est avant tout comprendre qu'elle est à lire<sup>115</sup>.

On voit bien avec cet extrait qu'en fait, le récit policier est si textuel que le détective lui-même en est conscient<sup>116</sup>! Le jeu policier n'est donc pas en partie jeu et en contrepartie texte : c'est un jeu littéraire au sens où Michel Picard conçoit la lecture comme un jeu, c'est-à-dire une activité à laquelle le lecteur participe *activement*.

Pour Frank Évrard, la lecture du roman policier consiste à reconstituer une histoire, c'est pourquoi il compare le récit policier à un palimpseste :

La lecture d'un roman policier, un puzzle à reconstituer ou un palimpseste à déchiffrer, apparaît comme un acte essentiellement herméneutique. Le désir de retrouver un texte caché sous le texte indicial, de reconstituer la chaîne des événements et des indices invite à une lecture tendue, orientée par la réponse attendue à la question primitive<sup>117</sup>.

---

<sup>114</sup> *Ibid.*, p. 89.

<sup>115</sup> Uri Eisenzweig, *op. cit.*, p. 147. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>116</sup> C'est d'ailleurs souvent le cas dans les romans policiers métanarratifs, dont *La Caverne des idées* de Somoza est un bel exemple. En effet, l'enquête policière menée par Héraclès Pontor est constamment décrite en termes littéraires : « les Déchiffreurs d'Énigmes peuvent lire sur le visage des hommes et dans l'aspect des choses comme sur du papyrus ». (José Carlos Somoza, *La Caverne des idées*, Paris, Acte Sud, coll. « Babel », 2011, p. 29) De plus, les personnages sont conscients d'être dans un livre : « C'est une croyance très répandue dans certaines régions éloignées de Grèce, dit-il. D'après elle, tout ce que nous faisons et disons sont des mots écrits dans une autre langue sur un immense papyrus. Et il y a quelqu'un qui en ce moment même est en train de lire ce papyrus et qui déchiffre nos actions et nos pensées, en découvrant les clés occultes dans le texte de notre vie. » (*Ibid.*, p. 102)

<sup>117</sup> Frank Évrard, *Lire le roman policier*, Paris, Dunod, 1996, p. 13.

Le lecteur a donc pour tâche de rassembler les morceaux pour reconstituer le récit primitif. Sa lecture, reposant sur des tensions<sup>118</sup>, est toute tournée vers cette action. Évrard soutient que le récit n'est pas seulement au cœur du roman policier, mais qu'il en est l'enjeu : « L'enjeu du roman policier est la possibilité même du récit, un récit qui soit complet et non lacunaire<sup>119</sup>. » Selon cette conception, le jeu policier est donc nécessairement littéraire puisqu'il consiste en la (re)construction d'un récit qui passe justement par un texte.

Cette idée revient dans un article sur le jeu policier, publié par Colas Duflo dans *Philosophies du roman policier*. Pour Duflo, la participation active du lecteur est évidente, puisqu'il collabore à l'élaboration du récit :

Le roman policier, comme J. L. Borges l'a bien montré, invente un nouveau type de lecteur. Mais quel genre de lecteur et pour quelle lecture? Un lecteur qui soupçonne, qui interprète, qui fait des hypothèses, c'est-à-dire qui, dans les marges même[s] de l'histoire qui lui est donnée à lire, se raconte d'autres récits. [...] Car ce qui est véritablement nouveau dans l'histoire de la lecture, c'est que le lecteur invente à son tour le roman policier, qu'il joue sans cesse avec les possibilités du texte<sup>120</sup>.

Tout comme Évrard, il conclut que le jeu policier est en réalité un jeu avec les possibilités textuelles : « En jouant avec les possibles du roman policier réel, le lecteur invente le roman policier possible<sup>121</sup>. » En fait, le récit policier multiplie les possibilités interprétatives, puisqu'elles contribuent à égarer le lecteur.

Par ailleurs, les théoriciens du roman policier sont tous d'accord pour dire que le genre se fonde sur la reconnaissance de ses lois, si bien que le lecteur lit toujours en parallèle avec ses autres lectures de romans policiers :

---

<sup>118</sup> La conception d'Évrard du roman policier s'inscrit dans la définition de l'intrigue de Baroni, qui repose sur des tensions (voir la note 85).

<sup>119</sup> Frank Évrard, *op. cit.*, p. 11.

<sup>120</sup> Colas Duflo, « Le livre-jeu des facultés : l'invention du lecteur de roman policier », dans *Philosophies du roman policier*, Renée Balibar, Colas Duflo et al., Saint-Cloud, École normale supérieure de Fontenay Saint-Cloud, col. « Feuillet de l'E.N.S. de Fontenay-St Cloud », 1995, p. 114.

<sup>121</sup> *Ibid.*

Ce qu'il faut comprendre, c'est qu'il ne s'agit pas ici d'une coquetterie d'auteur, mais un effet nécessaire du genre en tant que tel. La lecture et l'écriture du livre-jeu sont d'abord un jeu qui prend en compte l'existence d'autres lectures et d'autres écritures<sup>122</sup>.

Voilà pourquoi Duflo affirme que « [l']intertextualité, c'est le jeu du livre-jeu avec les livres<sup>123</sup> ». Sans elle, le lecteur n'a pratiquement aucune chance de gagner la partie. La compétition repose sur sa compétence lectorale qui lui vient de ses lectures précédentes. Plus il est familier avec le genre, plus il a de chances de découvrir la solution.

Pour Eisenzweig, l'intertextualité fait partie du contrat de lecture : « Le contrat de lecture policier ne peut donc fonctionner que dans un cadre intertextuel car il n'y a de surprise que par rapport à un horizon d'attente déjà bien établi<sup>124</sup>. » Tout auteur policier cherche à se démarquer des autres par l'originalité de sa solution. Le lecteur policier, quant à lui, parvient à une appréciation du roman lorsqu'il ne trouve pas par lui-même la solution. Nous pourrions donc dire avec Eisenzweig que ce que le lecteur policier apprécie dans le genre, ce sont les échecs de sa lecture, qui rendent en quelque sorte le texte meilleur : « Mais justement, cette expérience est faite — exclusivement — d'une série d'«échecs de lecture», si l'on peut dire, échecs qui sont comme autant de réussites textuelles<sup>125</sup>. » Ce type de compétition est donc particulier, puisque le lecteur ne veut pas vraiment gagner. En fait, il espère même perdre, ce qui ferait la démonstration de l'originalité et de l'habileté du romancier.

Nous devrions donc comprendre le roman policier comme un jeu lectoral, puisque c'est en réalité à ce niveau qu'il s'effectue. Il convient de l'étudier en conjuguant l'étude du texte à celle de sa réception, en montrant, dans la lignée des travaux de Jauss et d'Iser, comment le texte prévoit et produit son lecteur. Car le roman policier crée des pièges au lecteur. Il utilise des techniques narratives bien précises dans le but de détourner son attention. L'étude de sa réception ne devrait donc pas être faite indépendamment de celle du texte, c'est-à-dire qu'on ne devrait pas en rester à la dimension sociale de la lecture policière, bien qu'elle soit

---

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 126.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 127.

<sup>124</sup> Uri Eisenzweig, *op. cit.*, p. 171.

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 176.



particulièrement forte. Si le texte est un matériel ludique, il génère nécessairement une attitude de lecture ludique. Cette attitude se retrouve chez le lecteur de romans policiers et se voit décuplée lorsque l'auteur utilise des procédés métafictionnels. Nous verrons donc plus en détail ce qu'est la métafiction avant d'en étudier les effets dans l'œuvre de Somoza.

## CHAPITRE 2

### (MÉTA)FICTION

Le jeu et la fiction sont des catégories très proches, « le jeu met[tant] en œuvre de manière intrinsèque les mécanismes de la fiction par l'attitude ludique du faire-semblant et s'inscri[van]t presque toujours dans un contexte fictionnel<sup>126</sup> ». Nous venons de le voir avec la conception ludique de la lecture, mais surtout avec sa concrétisation par la forme policière. Le présent chapitre posera d'abord les bases de la notion de fiction, avant d'interroger son aspect réflexif, c'est-à-dire sa façon de se replier sur elle-même et de dévoiler son caractère fictionnel.

---

<sup>126</sup> Renée Bourassa, *Les fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2010, p. 111.

## 2.1 Théories de la fiction

### 2.1.1 Définitions

Tout comme pour le jeu, la définition de la notion de fiction demeure parfois nébuleuse. Les théoriciens ne s'entendent pas tous sur elle, si bien qu'on doute de son caractère universel. C'est ce que montre l'ouvrage de Christine Montalbetti<sup>127</sup>, une anthologie sur la fiction, qui réunit les textes majeurs dans leurs efforts de théorisation de cette notion. En premier lieu, on y traite du problème de la référentialité de l'énoncé tel qu'abordé par Aristote, Searle et Genette. Chez Aristote, selon Montalbetti, les énoncés référentiels se distingueraient des énoncés fictionnels en ce qu'ils renverraient à quelque chose de réel, c'est-à-dire qui aurait une existence en dehors du texte. Par exemple, le nom d'une ville, telle que « Montréal », renvoie à quelque chose qui est bel et bien réel par delà le texte qui le mentionne. Or, l'énoncé fictionnel parlerait d'une ville qui n'existe pas ailleurs que dans le texte et dans l'imaginaire du lecteur. Ces réflexions d'Aristote motivent aussi celles de John Searle en ce qui concerne le statut de l'énoncé fictionnel et son rapport au langage. En effet, Searle constate que « [l]e texte de fiction constituerait une combinaison d'éléments fictionnels et d'éléments référentiels<sup>128</sup> ». Les énoncés fictionnels, en tant que fragments textuels dans le cas d'une œuvre littéraire, pourraient donc aussi renvoyer à quelque chose de réel.

Jean-Marie Schaeffer tranche la question en soutenant que cette distinction entre énoncé référentiel et énoncé fictionnel n'a aucune incidence sur la fiction<sup>129</sup>.

---

<sup>127</sup> Christine Montalbetti, *La fiction*, Paris, Garnier Flammarion, 2001, 254 p.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>129</sup> S'il parvient à cette conclusion, c'est que Schaeffer, contrairement à Searle, déplace la question du texte sur le plan de l'énoncé, ce qui élargit par conséquent son corpus d'étude. Searle, tout comme Genette et Pavel, traite en effet d'entités complexes que sont les œuvres, c'est pourquoi ils n'arrivent pas à la même conclusion que Schaeffer.

Toute représentation possède une structure de renvoi au sens logique du terme, c'est-à-dire qu'elle est « au sujet de quelque chose », qu'elle « porte sur quelque chose ». L'existence d'une telle structure est immanente à la nature de la représentation, elle la définit indépendamment de la question de savoir si à l'objet de renvoi auquel elle se rapporte du simple fait qu'elle est une représentation correspond effectivement un objet transcendant dans tel ou tel univers de référence. Il faut donc abandonner l'idée selon laquelle il existerait deux modalités de représentation, l'une qui serait fictionnelle et l'autre qui serait référentielle : il n'en existe qu'une seule, à savoir la modalité référentielle<sup>130</sup>.

Sur le plan de la représentation mentale, que l'énoncé renvoie à un objet réel ou non ne change rien, puisque le fait de s'imaginer l'énoncé, de se le représenter, parvient à le concrétiser. Dans les deux cas, il y a production d'une représentation imaginaire.

La définition que propose Searle, quant à elle, prend en compte l'intention de l'auteur, ce qui lui permet de concevoir la fiction non plus à partir du texte, mais de l'idée que l'on s'en fait : « La notion d'«intention» est une manière de caractériser l'énoncé de fiction de façon extrinsèque, par le recours à un hors-texte<sup>131</sup>. » Ainsi, Searle (tout comme Genette) ne croit pas que le degré de fictionnalité d'un texte se mesure à partir de critères qui lui sont inhérents. Pour lui, ce qui engendre la fiction est plutôt le contrat de lecture que passe l'auteur avec le lecteur et qui détermine dans quelle catégorie le texte se situe.

[L]e critère d'identification qui permet de reconnaître si un texte est ou non une œuvre de fiction doit nécessairement résider dans les intentions illocutoires de l'auteur. Il n'y a pas de propriété textuelle, syntaxique ou sémantique qui permette d'identifier un texte comme œuvre de fiction. Ce qui en fait une œuvre de fiction est, pour ainsi dire, la posture illocutoire que l'auteur prend par rapport à elle, et cette posture dépend des intentions illocutoires complexes que l'auteur a quand il écrit ou quand il compose l'œuvre<sup>132</sup>.

De la sorte, un roman par exemple se rapporterait à différents degrés de fictionnalité, laquelle augmenterait selon une échelle de gradation qui va du roman réaliste au roman de science-fiction. C'est aussi l'avis de Thomas Pavel qui, comme Searle, croit que la fiction est *notamment* établie par l'auteur.

---

<sup>130</sup> Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?* Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, p. 153.

<sup>131</sup> Christine Montalbetti, *op. cit.*, p. 19.

<sup>132</sup> John Searle, *Sens et expression*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1982, p. 109.

Cela dit, les différents genres littéraires possèdent différents degrés de fictionnalité, ce que Pavel traduit en terme de possibilités. Selon lui, plus les possibilités imaginaires sont grandes, plus le degré de fictionnalité est élevé. Toutefois, il ne croit pas que le degré de fictionnalité est seulement déterminé par l'auteur. En effet, un contrat de lecture se passe entre deux instances : l'auteur *et* le lecteur. Pavel soutient donc que c'est l'adhésion du lecteur à l'œuvre littéraire qui détermine son degré de fictionnalité. En ce sens, la fiction repose sur un jeu de faire-semblance, qui nécessite la participation du lecteur. C'est « l'effort de faire-semblance, la concentration demandée au lecteur pour projeter un moi fictionnel<sup>133</sup> » qui sert d'unité de mesure entre la réalité empirique du lecteur et le monde de la fiction. Plus son effort est grand, autrement dit plus il éprouve de la difficulté à s'immiscer dans l'œuvre, plus la distance entre les deux univers est grande.

Ceci ouvre la voie à l'étude de Jean-Marie Schaeffer, qui conçoit la fiction comme une « feintise ludique partagée<sup>134</sup> », laquelle repose sur un processus d'immersion. Tout comme Pavel, il aborde la question de la fiction en fonction du processus de réception. Schaeffer s'oppose à la thèse de Searle selon laquelle la fiction se définit en fonction de la posture illocutoire de l'auteur : « si la fiction naît d'une posture intentionnelle spécifique, celle-ci ne saurait pas garantir à elle seule le fonctionnement effectif du dispositif mis en place<sup>135</sup> ». Il prend pour exemple *Marbot*, une biographie (fictive) qui a trompé son public malgré le fait que l'auteur n'avait pas vraiment l'intention de le donner à lire comme un récit factuel. Il en conclut qu'« il ne suffit pas que l'inventeur d'une fiction ait l'intention de ne feindre que "pour de faux", il faut encore que le récepteur reconnaisse cette intention et donc que le premier lui donne les moyens de le faire<sup>136</sup> ». En effet, si la fiction repose sur une feintise ludique *partagée*, il est nécessaire que les deux parties la reconnaissent comme telle. Autrement, la fiction se transforme en leurre, comme c'était le cas pour *Marbot*.

---

<sup>133</sup> Thomas Pavel, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1988, p. 118. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>134</sup> Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 261.

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 143.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 146-147.

La feintise a donc deux fonctions bien distinctes :

En un premier sens, feindre qu'on est ou qu'on fait quelque chose qu'on ne fait pas revient à se lancer dans une forme de tromperie; mais, dans un second sens, feindre de faire ou d'être quelque chose consiste à se lancer dans une activité où l'on joue à faire ou à être ceci ou cela, sans aucune intention de tromper. [...] Or, dans l'usage que les mots ont dans la fiction, c'est feindre au second sens qui est en question<sup>137</sup>.

La feintise n'est donc pas toujours à prendre dans sa fonction mensongère. Son but n'est pas uniquement de tromper. Au contraire, elle peut être prise comme un jeu dans lequel les deux participants font semblant consciemment. Pour Jean-Marie Schaeffer, il faut « rendre compte de la différence fondamentale qu'il y a entre mentir et inventer une fable, entre usurper l'identité d'une autre personne et incarner un personnage<sup>138</sup> », les premiers étant de l'ordre de ce qu'il nomme la « feintise manipulatrice<sup>139</sup> » et les seconds, soit ceux de la fiction, de la « feintise partagée<sup>140</sup> ». Il distingue donc la feintise ludique, c'est-à-dire la feintise fictionnelle, de la feintise ordinaire. Il prend un exemple très simple pour différencier ces deux types de feintises : celui du grand méchant loup. Lorsque le grand méchant loup, dans le conte du *Petit chaperon rouge*, feint d'être la grand-mère pour dévorer la petite fille, il utilise la feintise manipulatrice, c'est-à-dire la feintise qui a pour but de tromper. Mais l'acteur ou l'enfant qui joue à être le grand méchant loup entre plutôt dans la catégorie de la feintise ludique et partagée, car les spectateurs ou les joueurs sont conscients qu'il fait semblant, et font même semblant d'y croire. C'est au sens de la feintise ludique que la fiction s'inscrit dans une activité de faire-semblance :

La fiction et la feintise ont recours aux mêmes moyens, ceux de l'imitation-semblant. Mais [elles] n'ont pas la même fonction : dans le cas de la fiction, les mimèmes sont censés rendre possible l'accession à un univers imaginaire identifié comme tel, dans le cas de la feintise ils sont censés tromper la personne qui s'expose à eux<sup>141</sup>.

---

<sup>137</sup> John Searle, *op. cit.*, p. 108.

<sup>138</sup> Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 102.

<sup>139</sup> *Idem.*

<sup>140</sup> *Idem.* (Citation de Schaeffer qui reprenait lui-même l'expression de John Searle dans *Sens et expression.*)

<sup>141</sup> *Ibid.*, p. 147.

En résumé, la fiction repose sur une activité de feintise ludique se servant du langage, bien que celui-ci ne renvoie pas obligatoirement à un référent réel (puisque la plupart des théoriciens s'entendent pour dire que la fiction mélange les énoncés référentiels et les énoncés fictionnels). Le degré de fictionnalité est décidé par l'auteur, mais actualisé par le lecteur. Comme le précise à son tour Marie-Laure Ryan, « [l]e lecteur fait une évaluation globale de la vérité du texte, et selon cette évaluation, décide de croire le texte littéralement, de le croire plus ou moins, ou de ne pas le croire du tout<sup>142</sup> ».

Pour Richard Saint-Gelais, le caractère fictif d'un texte littéraire n'est pas une donnée attribuée *a priori*, mais *a posteriori* :

Et la fictionnalité [...] est indissociable de ces opérations qu'un lecteur met en œuvre au long de son parcours du texte, de son élaboration d'une histoire. La fictionnalité n'est pas un statut conféré *a priori* ou parallèlement à cette élaboration; les attitudes « face à » la fiction : l'illusion référentielle, l'extrapolation rêveuse, la suspension de l'incrédulité, la désillusion, etc., ne sont pas des points de vue interposés entre un lecteur et une histoire déjà constituée, mais l'effet d'une régulation spécifique de sa lecture, et donc de son élaboration de la fiction<sup>143</sup>.

Le caractère fictionnel d'un texte varie en fonction de sa lecture. La lecture sert à mesurer le degré de fictionnalité, mais aussi à le déterminer. Saint-Gelais appuie sa thèse par le fait que le monde fictionnel est construit par le lecteur selon la manière dont celui-ci a compris ou activé tel segment fictionnel, en plus des inférences qu'il produit et qu'il applique à l'univers fictionnel proposé par l'auteur.

La fiction ne peut être caractérisée qu'en fonction du régime sous lequel opère la lecture, non seulement parce que les entités fictives n'ont comme propriétés que celles que la lecture est amenée à leur attribuer, mais aussi et surtout parce que les « entités fictives » sont des *résultantes* diégétiques; des résultantes qui, du fait qu'elles sont instaurées par la lecture, sont sujettes à toutes les répercussions que le réglage de cette lecture aura sur elles<sup>144</sup>.

---

<sup>142</sup> Marie-Laure Ryan, « Frontière de la fiction : digitale ou analogique », dans Alexandre Gefen et René Audet (dir.), *Frontières de la fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Fabula », 2002, p. 27.

<sup>143</sup> Richard Saint-Gelais, *Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture*, LaSalle, Hurtubise HMH, coll. « Brèches », 1994, p. 15.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p.136.

Ce qui veut dire que si le lecteur commet une « erreur de lecture », par exemple en attribuant le pronom personnel « il » au mauvais personnage, et par le fait même les actions qu'il pose, cela aura un impact sur l'univers fictionnel représenté. En effet, il se peut qu'une simple erreur comme celle-ci rende le texte inintelligible, soit parce que ce personnage n'a pas les compétences nécessaires pour réaliser l'action en question, soit parce que la suite du récit reviendra sur ces événements et fera prendre conscience au lecteur qu'il s'était trompé. Une lecture fautive n'arrivera donc pas aux mêmes résultats qu'une lecture plus attentive du texte. Or, il n'en va pas seulement de la compréhension du texte, mais aussi de sa représentation (ce qui correspond à l'univers fictionnel instauré par le lecteur). Bien sûr, les résultats sont minimalement distincts pour chaque lecteur, dans la mesure où il est impossible que tous les lecteurs arrivent à la même représentation, et ce, même sans erreur de lecture. Les travaux de Saint-Gelais mettent en lumière le fait incontestable que la fiction littéraire ne peut être définie indépendamment de sa lecture. Toutefois, il n'insiste pas assez sur le caractère immuable du texte écrit. L'univers fictionnel ne correspond pas à sa représentation. Lorsque l'interprétation conduit à des résultats différents selon la lecture, ce n'est pas le contenu narratif de la fiction qui change, mais l'espace imaginaire que crée l'œuvre (ce que Saint-Gelais nomme l'espace rescriptural). La lecture a bel et bien un impact sur notre façon de comprendre et de nous représenter la fiction.

### 2.1.2 Présence du réel dans le fictionnel

Peu importe la définition proposée, la fiction est déterminée par le rapport qu'elle entretient avec la réalité. Tous les auteurs ci-mentionnés distinguent la fiction de la réalité et ne placent pas la fiction en opposition au réel. D'une part, l'auteur s'inspire du réel pour créer son univers fictionnel : « [l]a plupart des récits de fiction contiennent des éléments qui ne relèvent pas seulement de la fiction<sup>145</sup> ». D'autre part, il utilise des codes provenant de la réalité, notamment le langage, pour permettre au lecteur ou au spectateur d'adhérer à la fiction et de la comprendre. Car le monde fictionnel d'un texte littéraire est construit dans la

---

<sup>145</sup> John Searle, *op. cit.*, p. 116.



réalité par un auteur réel pour un lecteur tout aussi réel. Tout monde fictionnel est donc encadré par la réalité, c'est pourquoi Pavel parle de structure duelle de la fiction. La structure duelle concerne ce rapport au monde réel et fictionnel dans une même œuvre. Pavel rappelle l'importance du réel dans la fiction, puisque c'est à partir de lui (dans le but d'y ressembler ou de s'en distinguer) que celle-ci est conçue :

Le monde réellement réel jouit d'une priorité ontologique certaine sur les mondes du faire-semblant; aussi devons-nous distinguer, à l'intérieur des structures duelles, entre les univers primaire et secondaire, le premier étant la fondation ontologique sur laquelle le second est construit<sup>146</sup>.

Autrement dit, la fiction repose sur la réalité. En ce sens, si nous parvenons à comprendre les représentations fictionnelles, c'est justement grâce au rapport qu'elles entretiennent avec le réel et sur lequel elles reposent.

Par ailleurs, si la réalité est présente dans la fiction, l'inverse est également vrai. En effet, la fiction peut avoir une influence sur le monde réel, dans la mesure où les personnages et les situations nous servent de modèles (c'est notamment l'avis de Pavel et de Schaeffer à propos de l'imitation). André Petitat, dans *Le réel et le virtuel*, insiste sur la nécessité de la fiction dans le réel. Sachant que toute fiction comporte une part de réalité, ou du moins se construit en fonction de la réalité, Petitat remarque que le virtuel (qu'il conçoit comme l'équivalent de la fiction) est lui aussi nécessaire à la réalité. En effet, une action produite dans la réalité est souvent précédée d'une représentation mentale qui permet de peser le pour et le contre des différents scénarios possibles : « La représentation mentale, première forme du virtuel, est constitutive de l'action. Elle fait du comportement brut, impensé, une donnée problématique. On peut donc dire que l'action réelle *procède* du monde des représentations, c'est-à-dire du virtuel<sup>147</sup>. » La fiction est donc présente *avant* l'action (ou après, lorsqu'on réfléchit à une action passée), ce qui, par conséquent, la rend également présente dans la réalité. Autrement dit, la fiction est nécessaire pour penser le réel. Schaeffer atteste la véracité de ces conclusions : la fiction et la réalité se côtoient, l'une ne va jamais sans l'autre.

---

<sup>146</sup> Thomas Pavel, *op. cit.*, p. 76.

<sup>147</sup> André Petitat, *Le réel et le virtuel. Genèse de la compréhension, genèse de l'action*, Genève, Librairie Droz, 2009, p. 8. (Je souligne.)

Toutefois, il distingue le virtuel de la fiction, en ce que la fiction est une forme particulière de virtualité : « Il y a donc bien un lien entre le virtuel et la fiction : étant une modalité particulière de la représentation, celle-ci est du même coup une forme spécifique du virtuel<sup>148</sup>. »

### 2.1.3 Les frontières fictionnelles

Tout comme dans le jeu, la fiction délimite un espace ludique marqué par des règles qui lui sont propres : « la fiction naît comme espace de jeu, c'est-à-dire qu'elle naît dans cette portion très particulière de la réalité où les règles de la réalité sont suspendues<sup>149</sup> ». C'est en ce sens qu'elle est souvent opposée à la réalité, puisque tout peut être possible dans l'univers fictionnel<sup>150</sup>. Pour distinguer ce qui en fait partie de ce qui en est exclu, la fiction est ponctuée « de signaux métacommunicationnels<sup>151</sup>. » Il existe donc un langage, à l'instar du fameux « Il était une fois », qui nous permet de plonger dans l'univers fictionnel.

Contrairement à une idée reçue, la fiction n'est pas obligée de se dénoncer comme fiction; en revanche, elle doit être annoncée comme fiction, la fonction de cette annonce étant d'instituer le cadre pragmatique qui délimite l'espace de jeu à l'intérieur duquel le simulacre peut opérer sans que les représentations induites par les mimèmes ne soient traitées de la même manière que le seraient les représentations « réelles » mimées par le dispositif fictionnel<sup>152</sup>.

Le métalangage contribue donc à la délimitation de la fiction, de même qu'il nous permet d'entrer dans le jeu. L'entrée dans le jeu se concrétise grâce au processus d'immersion : « Le pouvoir immersif du récit se manifeste par sa capacité de transporter les interprètes vers les lieux imaginaires qu'ils habitent<sup>153</sup>. » L'immersion est le moyen d'accéder à la fiction, c'est

---

<sup>148</sup> Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 10.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 175-176.

<sup>150</sup> Encore que ces possibilités sont régies par les règles de cet univers.

<sup>151</sup> Schaeffer, *op. cit.*, p. 128-129.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>153</sup> Renée Bourassa, *op. cit.*, p. 46.

pourquoi elle occupe une place centrale dans le dispositif fictionnel<sup>154</sup>. Toutefois, elle est à ne pas confondre avec l'illusion, dans la mesure où « [l]a fonction de la feintise ludique est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel<sup>155</sup> ». L'immersion n'est donc jamais totale. Le joueur garde toujours un pied en dehors de l'espace ludique, c'est-à-dire dans le réel. Les signaux métacommunicationnels qui ponctuent le jeu en sont la preuve, ce que l'on constate dans l'observation du jeu des enfants :

les enfants s'engagent spontanément dans l'activité fictionnelle; ils se servent de marqueurs (verbaux et autres) pour délimiter le cadre pragmatique de l'univers fictionnel et pour séparer les interactions feintes du champ de leurs interactions réelles; [...] ils naviguent sans cesse, et sans problèmes, entre l'immersion mimétique et le cadre pragmatique de la feintise ludique; [...] de temps en temps, le jeu est suspendu pour laisser place à des négociations portant sur le développement futur du programme imaginaire<sup>156</sup>.

Le problème de définition de la notion de fiction vient avec la difficulté à délimiter ses frontières. De ce fait, ces dernières sont floues et poreuses. Thomas Pavel, dans *Univers de la fiction*, consacre un chapitre à cette question des frontières fictionnelles. Il reconnaît que celles-ci ne sont pas étanches et que la fiction peut avoir un impact sur la réalité :

La mobilité et le flou des frontières fictionnelles révèlent parfois la nature des interactions entre le domaine de la fiction et le monde réel. Les domaines fictionnels acquièrent ainsi une certaine indépendance et, subsistant en dehors des limites de la réalité, arrivent à nous influencer<sup>157</sup>.

Toutefois, il y a une certaine limite à ces rapports entre fiction et réalité. En effet, la fiction ne peut pas avoir un impact direct et matériel sur le lecteur : un personnage ne peut pas sortir du roman, par exemple<sup>158</sup>. Il y a donc une certaine distance entre le réel et le fictionnel.

---

<sup>154</sup> Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 198.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 234-235.

<sup>157</sup> Thomas Pavel, *op. cit.* p. 107.

<sup>158</sup> Ce fantasme du personnage sortant du roman, ou du personnage entrant dans le roman, a nourri quantité de métafictions. Nous pensons par exemple à la nouvelle de Woody Allen, « Madame Bovary, c'est l'autre », dans laquelle un magicien fait sortir Emma Bovary de son roman pour

Or, il arrive que certains textes déconstruisent les frontières de la fiction, soit en superposant différents univers fictionnels qui se reflètent les uns les autres, comme c'est le cas avec le procédé de mise en abyme, en les mélangeant (par des références intertextuelles), ou en jouant sur les limites entre le fictionnel et le non fictionnel. C'est précisément ce que fait la métafiction.

## 2.2 La métafiction comme jeu sur les frontières

Le concept de métafiction est très riche et a été amplement développé. Nous ferons le survol de ses définitions, avec pour seul objectif les bases de ce concept, avant d'interroger ses effets dans l'œuvre de José Carlos Somoza. Aussi, la proposition de classification en trois tendances que nous allons bientôt proposer simplifiera en quelque sorte les nombreuses propositions de catégorisation qui lui préexistent, notamment celles de Linda Hutcheon et de Laurent Lepaludier.

### 2.2.1 Origines du concept

Le terme métafiction vient de William Gass, qui l'emploie pour la première fois en 1970 afin de désigner les récits de Borges, Barth et O' Brien. Dorénavant, suivant les travaux notamment de Patricia Waugh et de Linda Hutcheon, le terme métafiction sert à désigner un texte comportant plusieurs caractéristiques métatextuelles. La métafiction se présente donc presque comme une caractéristique générique :

Sans le limiter à la fiction post-moderne, on conviendra d'appeler « métafiction » tout texte de fiction comportant une dimension métatextuelle importante. On le voit, le concept de métatextualité sera utilisé comme caractérisant le phénomène élémentaire déclencheur de prise de conscience critique du texte, il s'agit donc d'un principe

---

satisfaisant aux désirs d'un lecteur. (Woody Allen, « Madame Bovary, c'est l'autre », dans *Destins tordus*, Paris, Robert Laffont, 2000, p. 53-71.)

fondamental, alors que celui de métafiction se rapportera à une caractéristique d'un texte littéraire dans son ensemble<sup>159</sup>.

Mais la métatextualité n'est pas un phénomène propre au roman contemporain ou post-moderne. Waugh et Hutcheon mettent en lumière le fait que la métatextualité, en tant qu'effet, est présente de près ou de loin dans tous les romans<sup>160</sup>. En fait, si *Don Quichotte* est souvent considéré comme le premier roman, on devra convenir que la métatextualité remonte aux origines du roman<sup>161</sup>.

Patricia Waugh et Linda Hutcheon sont les deux théoriciennes les plus citées dans les travaux sur la métafiction. On peut résumer la définition que donne Waugh de la métafiction comme servant à désigner un monde fictionnel présentant une forte conscience de lui-même, c'est-à-dire de sa fictionnalité, qu'il exhibe constamment<sup>162</sup>. Son insistance sur le statut d'artéfact de l'objet de fiction l'amène à interroger la relation entre fiction et réalité. À la base, il s'agit d'une fiction accompagnée de son propre commentaire : « *the lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction*<sup>163</sup> ». Parmi les caractéristiques que Waugh attribue à la métafiction, il y aurait l'impossibilité d'une interprétation définitive, qui serait la même pour tout le monde. Tout comme Hutcheon, elle insiste beaucoup sur la parodie comme procédé métafictionnel, de même que sur le rôle plus actif du lecteur<sup>164</sup>.

Waugh fait un parallèle entre la métafiction et le jeu, considérant qu'elle s'en rapproche par le fait qu'elle comporte des règles sur lesquelles elle insiste par des procédés

---

<sup>159</sup> Laurent Lepaludier, « Fonctionnement de la métatextualité : procédés métatextuels et processus cognitifs », dans *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, p. 10-11.

<sup>160</sup> Patricia Waugh, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, London, Routledge, 1993, p. 5 ; Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*, New York, Methuen, 1984, p. xv.

<sup>161</sup> Linda Hutcheon, « Modes et formes du narcissisme littéraire », *Poétique*, n° 29, 1977, p. 90.

<sup>162</sup> « *Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality.* » (Patricia Waugh, *op. cit.*, p. 2.)

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 13.

autoréflexifs. Pour le dire autrement, la métafiction consiste à explorer les règles du jeu littéraire. Comme pour le jeu, nous l'avons vu, la (méta)fiction crée une réalité alternative qui comporte un langage particulier visant à déterminer ce qui fait partie du jeu et ce qui l'entoure<sup>165</sup>. C'est en quelque sorte un jeu avec le langage. Selon Waugh, la métafiction se rangerait dans la catégorie de l'ilinx proposée par Caillois, désignant les jeux de vertige<sup>166</sup>. Waugh justifie sa position par le fait que la métafiction va jusqu'à abolir le concept de réalité<sup>167</sup>, ce qui provoquerait un effet de vertige chez le lecteur. Elle affirme aussi que la métafiction examine les règles du jeu et permet de découvrir de nouvelles possibilités au jeu : « *Metafiction is in the position of examining the old rules in order to discover new possibilities of the game*<sup>168</sup>. »

Hutcheon propose la définition suivante : « *"Metafiction", as it has now been named, is fiction about fiction — that is, fiction that includes within itself a commentary on its own narrative and/or linguistic identity*<sup>169</sup>. » Elle rejoint l'idée de Waugh en soutenant que la métafiction est une fiction à propos d'une fiction : la métafiction est une fiction consciente de son caractère fictionnel, qui inclut son propre commentaire, ce sur quoi insistait également Waugh. Toutefois, Hutcheon propose de distinguer deux tendances métafictionnelles. La première concerne la fonction narrative et diégétique tandis que la seconde s'interroge sur l'identité linguistique. De la même manière, elle distingue deux formes de narcissisme : ouvert et fermé.

*Overt forms of narcissism are present in text in which the self-consciousness and self-reflection are clearly evident, usually explicitly thematized or even allegorized within the "fiction". In its covert form, however, this process would be structuralized, internalized, actualized. Such a text would, in fact, be self-reflective, but not necessarily self-conscious*<sup>170</sup>.

---

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>166</sup> Roger Caillois, *op. cit.*, p. 67.

<sup>167</sup> Patricia Waugh, *op. cit.*, p. 39-40.

<sup>168</sup> *Ibid.*, p. 42.

<sup>169</sup> Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, *op. cit.*, p. 1.

<sup>170</sup> *Ibid.*, p. 23.

Donc, le narcissisme ouvert serait évident, explicitement théorisé ou présenté comme une allégorie de la fiction, tandis que le narcissisme fermé serait implicite et actualisé par le lecteur. Hutcheon en conclut qu'un texte peut s'autorefléter sans nécessairement afficher une conscience de lui-même. Elle distingue deux modes de métafiction narcissique ouverte : diégétique et linguistique<sup>171</sup>. Sous le mode diégétique, le lecteur est conscient des faits, car c'est lui, en lisant, qui produit l'univers fictionnel. D'ailleurs, l'auteur ne cesse de lui rappeler qu'il pratique l'activité lectorale, comme le montre ce passage de *La Caverne des idées* de Somoza :

Mais le lecteur n'a pas de raison de s'inquiéter : cette dernière phrase sur les serpents est pure fantaisie. Bien sûr, toutes les précédentes le sont également, puisqu'il s'agit d'une œuvre de fiction, mais, entendons-nous bien, cette phrase est une fantaisie que le lecteur ne doit pas croire, puisque les autres, également fictives, doivent être crues, au moins pendant le temps de la lecture, pour que le récit revête un certain sens<sup>172</sup>.

Cet exemple de narcissisme ouvert, explicitement théorisé, est diégétique puisqu'il se joue sur le plan du récit. Le mode linguistique est plus implicite : le langage constitue le référent qui sert à construire le monde imaginaire. Le référent est donc lui-même fictif, comme l'illustre si bien l'œuvre volodinienne dont voici un extrait : « Je ne sais pourquoi, je m'exprimais en recourant à des tournures de phrases et à des mots qui m'étaient étrangers, je disais préart au lieu de bâche, je discourais sur les matrices d'une voix moite<sup>173</sup>. » Dans *Des anges mineurs*, le langage est thématé dans son incapacité à dire les choses. La métafiction (sous forme de narcissisme ouvert en mode linguistique) dénonce ici la futilité du langage.

Hutcheon insiste beaucoup sur le rôle du lecteur de métafiction. Celui-ci est dans une position paradoxale : il est forcé de prendre conscience du caractère fictionnel du texte, mais il est également invité à y prendre part<sup>174</sup>. Elle mentionne que la liberté du lecteur est plus grande dans le narcissisme ouvert que dans le narcissisme fermé<sup>175</sup>. Le rôle du lecteur est plus

---

<sup>171</sup> *Ibid.*, p. 28-29.

<sup>172</sup> José Carlos Somoza, *La Caverne des idées*, op. cit., p. 43.

<sup>173</sup> Antoine Volodine, *Des anges mineurs*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1999, p. 14.

<sup>174</sup> Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, op. cit., p. 30.

<sup>175</sup> *Idem.*

difficile dans le narcissisme fermé, où le caractère métafictionnel n'est pas évident et doit être actualisé en faisant appel à ses compétences<sup>176</sup>. La métafiction brise les conventions et détruit les codes qui sont maintenant reconnus par le lecteur (en les lui montrant). Le lecteur doit accepter la responsabilité qui vient avec l'action de décoder, avec l'acte de lecture. En le forçant à sortir de la passivité de sa contemplation, la conscience de soi établit de nouveaux codes qui concordent avec un nouveau phénomène littéraire :

*Metafictions [...] bare the conventions, disrupt the codes that now have to be acknowledged. The reader must accept responsibility for the act of decoding, the act of reading. Disturbed, defied, forced out of his complacency, he must self-consciously establish new codes in order to come to terms with new literary phenomena<sup>177</sup>.*

Tout lecteur est engagé dans une activité créatrice semblable à celle de l'écrivain. Le travail du lecteur de fiction est en quelque sorte le contraire (mais aussi le complément) de celui de l'auteur : il crée un monde imaginaire à partir des mots, plutôt que des mots à partir de son imagination (« *The reader once again is engaged in an analogous creation but in the opposite order, from those same words to the worlds of his imagination<sup>178</sup>.* »)

Hutcheon fait aussi le lien entre la notion de jeu et la métafiction. Elle croit que la métafiction, en utilisant le modèle du jeu, attire l'attention sur la liberté de l'activité créatrice qui met au point ses propres règles. Le lecteur doit apprendre le code (et participer à sa création) ou il n'est pas apte à intégrer le monde fictionnel dans le jeu.

*In using a game model, metafiction calls attention to a free creative activity (as in fantasy) within self-evolving rules, an activity that is the same in all fiction reading. The reader must either learn the code (that is, create it) or be unable to bring the fictive world into play<sup>179</sup>.*

La structure parodique de la métafiction nécessite que le lecteur apprenne les règles, les codes, pour comprendre le texte<sup>180</sup>. D'où la comparaison avec le jeu métafictionnel et les

---

<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>177</sup> *Ibid.*, p. 39.

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 138.

<sup>179</sup> *Ibid.*, p. 82.

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 83.



échecs : « *One of the favourite metafictional game structures seems to be that inherently narrative one — chess — with its characters of all classes, its intrigues, and action*<sup>181</sup>. » Comme le joueur d'échecs, le lecteur développe des stratégies<sup>182</sup>.

### 2.2.2 L'acte de raconter

La métafiction est en quelque sorte un repliement de la fiction sur elle-même. Sa technique favorite consiste en la mise en scène d'une fiction à l'intérieur d'une autre. Par des procédés autoréférentiels, elle rappelle la matérialité de l'œuvre littéraire et sa construction. Elle vise à faire prendre conscience au lecteur que ce qu'il lit n'est autre que de la fiction. Sachant que la métatextualité se distingue de la métafiction par le fait que celle-ci englobe celle-là, la métafiction étant une caractéristique générique attribuée à un texte comportant un grand nombre de procédés métatextuels, Laurent Lepaludier définit la métatextualité « comme un phénomène de lecture au cours duquel des *procédés textuels* poussent le lecteur vers une perception critique de l'univers fictif selon certains *processus cognitifs*<sup>183</sup> ». Par cette insistance sur l'aspect matériel du texte, la métatextualité établit un rapport avec l'acte de raconter.

Dès sa préface de *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*, Linda Hutcheon mentionne le rôle du lecteur dans la métafiction. Elle affirme que le lecteur de métafiction n'est pas passif, mais qu'il participe activement. En fait, elle le désigne comme coproducteur du récit<sup>184</sup>. La métafiction ne doit pas insister sur les rôles de l'auteur et du lecteur de manière séparée, mais doit dévoiler les procédés de production et de réception du langage, donc l'échange entre ses deux instances<sup>185</sup>. En effet, la métafiction rappelle au lecteur son statut de

---

<sup>181</sup> *Idem.*

<sup>182</sup> *Idem.*

<sup>183</sup> Laurent Lepaludier, *op. cit.*, p. 25-26. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>184</sup> Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, *op. cit.*, p. xii.

<sup>185</sup> « *But, the strategy of such fiction is to focus not on the reader and author as individual historical agents, but on the processes of the reception and production of language.* » (*Ibid.*, p. xiv)

récepteur, notamment en créant une certaine dialectique entre le narrateur et le lecteur. Car parmi les procédés les plus utilisés, on retrouve l'insertion, à même la fiction, des figures du lecteur et de l'auteur. Celle du lecteur prête en quelque sorte sa voix au lecteur réel. De son côté, l'auteur parle à travers le narrateur ou un personnage-écrivain qui n'hésite pas à s'adresser explicitement au lecteur. Toutefois, la figure de l'auteur est à distinguer de l'auteur réel; l'auteur fictif est un représentant de l'écrivain de façon générale. Cela revient à dire ce que Pavel avait conclu à la lecture des textes de Walton et Ryan :

Un trait frappant de l'analyse de Ryan est sa parfaite symétrie avec la théorie de Walton. [...] Pris par l'histoire, le spectateur de Walton projette un moi fictionnel qui prend part aux événements imaginaires; l'auteur de Ryan fait semblant d'être un narrateur ou un écrivain fictif qui, appartenant de plein droit au monde imaginaire, en présente les êtres et les états de choses au moi fictionnel du lecteur. [...] *L'échange* fictif a lieu dans l'enceinte des mondes imaginaires, mais sans être entièrement coupé du monde réel, puisque les écrivains et les lecteurs fictifs émergent, par simulation, des membres réels de la communauté culturelle, et conservent, dans le système fictionnel, la plupart des traits culturels ou biologiques des participants réels à l'échange<sup>186</sup>.

Ainsi, la métafiction permet cet « échange » entre le narrateur et le lecteur, ou le conteur et l'auditeur, cet échange qui est à la base du geste de raconter. C'est ce que confirme Michelle Ryan-Sautour dans son article sur la métafiction postmoderne, lorsqu'elle affirme que « [la métafiction] met en lumière le contrat de lecture et le processus par lesquels l'auteur et le lecteur pratiquent le jeu littéraire<sup>187</sup> ».

### 2.2.3 Effets sur l'acte de lecture

Les travaux sur la métafiction n'insistent peut-être pas assez sur le double impact qu'elle peut avoir sur l'acte de lecture. Bien que ces deux effets semblent *a priori* contradictoires, la métafiction engendre à la fois l'immersion et la distanciation. Cela dit, le principe de distanciation est plus souvent mis de l'avant dans les travaux sur la métafiction que celui

---

<sup>186</sup> Thomas Pavel, *op. cit.*, p. 113. (Je souligne.)

<sup>187</sup> Michelle Ryan-Sautour, « La métafiction postmoderne », dans *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, p. 73.

d'immersion, comme c'est le cas chez Waugh et Hutcheon. Or, Schaeffer soutient que ces deux principes sont intrinsèques à toute lecture de textes fictionnels, et que la distanciation découle nécessairement de l'immersion<sup>188</sup> : « Toute fiction est le lieu d'une distanciation causée par le processus d'immersion fictionnelle<sup>189</sup>. » C'est pourquoi nous voulons insister sur l'immersion du lecteur de métafiction, qui est nécessaire pour créer une certaine dialectique entre l'auteur et le lecteur. Car pour que cet échange soit possible, il faut que le lecteur puisse en quelque sorte « entrer » dans le texte.

Waugh aborde cette question dans sa partie sur les mondes alternatifs. Elle soutient que les textes métafictionnels ne servent pas seulement à faire prendre conscience au lecteur de leur construction et de leur caractère matériel; ils servent aussi à les faire entrer dans le monde fictionnel! Le temps de la lecture, le monde fictionnel est compris comme aussi vrai que le monde réel. Les textes métafictionnels révèlent la dualité qui ponctue tous les textes de fiction : d'un côté, il y a le monde réel qui entoure la création de la fiction (les mots sur la page en sont une preuve matérielle), et de l'autre, il y a l'univers imaginaire créé lors de la lecture. Le lecteur est amené, dans l'acte de lecture, à créer un univers qui n'existerait pas sans son intervention<sup>190</sup>. La fiction est toujours incomplète et demande à être complétée par le lecteur<sup>191</sup>.

Dans son livre, Hutcheon explique bien l'acte de lecture métafictionnel<sup>192</sup>. Pour elle, le simple fait d'ouvrir un roman plonge le lecteur dans une situation narrative dans laquelle il va devoir s'impliquer. D'une structure programmée par le texte, le lecteur s'incarne grâce au sujet en lecteur empirique. Le narcissisme ouvert permet au lecteur de prendre conscience de

---

<sup>188</sup> Cette idée était déjà présente chez Brecht lorsqu'il écrivit son *Petit organon pour le théâtre* et fondait ainsi les bases du principe de distanciation comme effet du théâtre sur le spectateur : « C'est dire du même coup que je ne dois pas simplement me mettre à sa place, mais que, représentant de nous tous, je dois prendre position face à lui. » Or, pour prendre position (par la distanciation), le spectateur doit d'abord et aussi se mettre à la place du personnage (immersion). Bertolt Brecht, *Petit organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 2005, p. 62.

<sup>189</sup> Jean-Marie Schaeffer, *op. cit.*, p. 325.

<sup>190</sup> Patricia Waugh, *op. cit.*, p. 104.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>192</sup> Voir Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox*, *op. cit.*, p. 139.

cet acte qui l'intègre dans le texte et qui lui révèle les règles du jeu en établissant certaines particularités du code romanesque. Bref, le narcissisme ouvert va surtout lui apprendre comment le livre doit être lu. Avec le narcissisme fermé, la distanciation et la discontinuité renversent ses habitudes confortables. Le texte pousse le lecteur à sortir de l'illusion et l'amène à réfléchir sur la notion d'œuvre d'art. Hutcheon va de l'appréciation du récit à celle de l'œuvre d'art sans crier gare, alors qu'il y a une grande marge entre les deux. Si elle a le mérite de vouloir étendre sa réflexion à d'autres formes artistiques, elle semble tout de même vouloir sauter les étapes. Par ailleurs, elle insiste beaucoup sur le changement de mode de lecture. Elle constate qu'avec l'avènement de la métafiction, la lecture devient plus difficile, que le texte métafictionnel nécessite une participation plus active de la part du lecteur<sup>193</sup>. L'interprétation peut désormais aller dans tous les sens et cette nouvelle liberté rend le travail du lecteur plus ardu, mais aussi plus intéressant<sup>194</sup>. La métafiction amène le lecteur à réfléchir sur le texte, sur sa propre lecture, mais aussi sur le nouveau rapport qu'il entretient avec l'œuvre d'art.

Ce qui pose problème, c'est qu'Hutcheon associe la métafiction non seulement à un genre, mais à une période littéraire. Or, nous l'avons vu (c'est d'ailleurs Hutcheon qui le dit elle-même), la métatextualité est présente partout. On la retrouve dans le tout premier roman. Toutefois, la métatextualité n'est pas encore assez florissante pour qu'il soit possible de qualifier une production de métafictionnelle avant l'époque post-moderne. C'est pourquoi Hutcheon fait un rapprochement entre le postmodernisme et la métafiction. Elle soutient qu'à partir de cette période, il y a eu un changement radical dans le monde littéraire. Le fait de concevoir la métafiction comme un genre littéraire ne pose pas de problème en soi, puisqu'il est vrai que nous pouvons attribuer des caractéristiques constantes à ce type de production. Mais il ne faut pas penser qu'un grand changement est survenu et que toute la littérature qui vient après le post-modernisme est métafictionnelle. Il reste en effet une multitude de romans faciles à lire, qui guident le lecteur vers une interprétation précise et qui ne nécessitent pas d'effort de lecture plus considérable. Bref, ce n'est pas toute la production contemporaine qui

---

<sup>193</sup> Linda Hutcheon, « Modes et formes du narcissisme littéraire », *op. cit.*, p. 98.

<sup>194</sup> Il semble qu'Hutcheon ne fait que reconduire la séparation barthienne entre écrivain et écrivain, ou encore entre art naïf (lecture naïve) et art d'avant-garde (lecture d'avant-garde).

est métafictionnelle, même s'il semble y avoir plus de métafiction dans le roman contemporain que dans les périodes précédentes.

Richard Saint-Gelais souligne l'importance de la représentation que le lecteur se fait de son activité de lecture. Il désigne ce regard critique par le concept de métalecture. Il va de soi que le lecteur de métafiction pratique la métalecture, puisqu'il est continuellement amené à se questionner sur sa lecture pendant qu'il l'effectue. Toutefois, Saint-Gelais restreint le concept à son application à certains effets métafictionnels bien précis. Pour lui, il y a métalecture lorsque le lecteur est confronté à une portion textuelle qui thématise la lecture, et ce, de différentes manières (en faisant allusion à la lecture, que ce soit par la figure d'un personnage-lecteur, par des adresses au lecteur, par l'intrusion d'un texte que le lecteur lirait en même temps que le personnage, etc.<sup>195</sup>). Par contre, et il insiste sur ce point : la métalecture ne doit pas être réduite à un thématisme de la lecture, puisque la portion textuelle a besoin d'être actualisée par le lecteur pour devenir métalectorale. Autrement dit, la métalecture s'effectue en deux temps : « D'une part, [lorsqu'un] personnage fait allusion à la lecture, d'autre part, [lorsque] cette "allusion" n'en est une que grâce à une *lisible* intervention de la lecture<sup>196</sup>. » C'est pourquoi il distingue

le métalectural *inscrit*, c'est-à-dire la désignation de la lecture ou du lecteur par le texte, [du] métalectural *induit*, c'est-à-dire l'auto-investigation de la lecture, l'investigation que des dispositifs du texte encouragent le lecteur à effectuer, perpendiculairement à l'exercice même de la lecture<sup>197</sup>.

Mais ces deux types de métalectures ne doivent pas être restreints à leur provenance et ne vont pas nécessairement de pair. Ils n'engendrent pas le même effet de lecture :

Dans le cas du métalectural inscrit, la représentation de la lecture ne paraît rien devoir aux opérations de cette dernière; la lecture ne ferait que constater la représentation dont elle fait l'objet dans le texte. [...] [Dans le cas du métalectural induit,] la représentation de la lecture apparaît au contraire comme un résultat de l'activité lectorale elle-même<sup>198</sup>.

---

<sup>195</sup> Ces exemples viennent de nous et nous en verrons d'autres au cours de l'analyse de Somoza.

<sup>196</sup> Richard Saint-Gelais, *op. cit.*, p. 45. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 46-47..

La métafiction peut donc produire une métalecture sans que celle-ci ait d'impact sur l'activité de lecture, c'est-à-dire sans influencer l'interprétation ou le rapport du lecteur au texte. Elle peut aussi moduler l'acte de lecture, par exemple en favorisant l'immersion ou la distanciation du lecteur, ce qui joue nécessairement sur sa réception.

#### 2.2.4 Débordement des frontières

Par ailleurs, il convient de rappeler que la fiction est un espace qui s'ouvre. Cette ouverture qui permet d'entrer dans l'espace de fiction passe souvent par la narration et oblige à prendre en compte les limites de la fiction. En créant une dialectique entre le narrateur et le lecteur à qui le texte sert de médiateur, la métafiction participe pleinement à cette ouverture. Or, il arrive que par ces ouvertures s'immiscent des éléments qui viennent se greffer au récit premier, que ce soit des éléments provenant d'autres univers fictionnels, ou encore du réel. S'il y a donc des failles dans la notion de fiction, c'est justement en raison de sa trop grande ouverture, puisque nous sommes face à un monde où tout est possible.

Nous proposons de distinguer trois jeux possibles avec la fiction auxquels participe la métafiction. En premier lieu, l'écrivain peut emboîter différents univers fictionnels qu'il aurait lui-même créés. Ces emboitements doivent avoir une composante de réflexivité pour être désignés comme mise en abyme. En effet, le procédé de mise en abyme, selon Dällenbach, « apparaît comme une modalité de *réflexion*<sup>199</sup> » dont la « propriété essentielle consiste à faire saillir l'intelligibilité et la structure formelle de l'œuvre<sup>200</sup> ». Il est intéressant de voir comment la mise en abyme reprend le paradoxe de la fiction :

Rachetant leur infériorité de taille par leur pouvoir d'investir des sens, [les mises en abyme fictionnelles] nous placent en effet devant ce paradoxe : microcosmes de la

---

<sup>199</sup> Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977, p. 16. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>200</sup> *Idem.*

fiction, elles se surimposent, sémantiquement, au macrocosme qui les contient, le débordent et, d'une certaine manière, finissent par l'englober à son tour<sup>201</sup>.

Ainsi, la mise en abyme illustre le jeu sur les frontières, dans lequel il est possible que le monde second prenne le dessus sur le monde premier.

Ensuite, un second jeu avec les frontières de la fiction serait l'intertextualité. En effet, celle-ci dénote une ouverture de l'univers fictionnel qui se laisse en quelque sorte pénétrer par des références textuelles qui lui sont extérieures. Rappelons que l'intertextualité est la reprise (que ce soit par citation, référence ou allusion) d'éléments provenant de textes antérieurs. Rappelons que ce type de « recyclage » est loin de la simple copie, car il vise à réinvestir le fragment textuel dans le but de lui donner une signification nouvelle :

L'intertextualité n'est pas un autre nom pour l'étude des sources et de l'influence, elle ne se réduit pas au simple constat que les textes entrent en relation (l'intertextualité) avec un ou plusieurs autres textes (intertexte[s]), elle engage à repenser notre mode de compréhension des textes littéraires, à envisager la littérature comme un espace ou un réseau, une bibliothèque si l'on veut, où chaque texte transforme les autres qui le modifient en retour<sup>202</sup>.

Il est possible d'étendre ce phénomène à la fiction elle-même, puisqu'elle ne passe pas nécessairement par le texte. D'ailleurs, il arrive couramment que la référence provienne d'un autre médium. Par exemple, un texte peut renvoyer à un film, ou à une peinture. De ce fait, il serait plus juste de parler d'intermédialité<sup>203</sup>, mais, pour les besoins de cette analyse, nous restreindrons à la notion de texte et d'intertexte.

En troisième lieu, la métافiction joue sur les limites entre la fiction et la réalité. Par exemple, un personnage peut remettre en cause la réalité de la situation vécue, ou encore la réalité de sa propre existence. L'effet inverse est également possible, c'est-à-dire que le personnage en vient à prendre la fiction pour la réalité, ou du moins à construire sa propre réalité sur la fiction, comme c'est le cas avec Don Quichotte et Madame Bovary. Cette

---

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>202</sup> Sophie Rabau, « Atelier de théorie littéraire : intertextualité » sur le site de *Fabula*, 2012, consulté le 23 mars 2013; URL : < <http://www.fabula.org/atelier.php?Intertextualit%26eacute%3B>>

<sup>203</sup> Voir à ce propos l'ouvrage de Louis Hébert et Lucie Guillemette (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Québec Les Presses de l'Université Laval, 2009, 513 p.

catégorie reste assez ouverte en soi, puisqu'elle peut prendre des formes pratiquement infinies. Toutefois, le jeu entre fiction et réalité n'est pas seulement interne : il concerne aussi le lecteur réel. Autrement dit, ce jeu déborde de l'univers fictionnel du texte en venant susciter une participation plus directe du lecteur.

### 2.3 La métafiction policière

Bien qu'ils traitent rarement de métafiction en employant ce terme, tous les théoriciens du roman policier rendent compte de l'aspect réflexif de ce dernier et mentionnent les dédoublements qui le parcourent. Dès son introduction, Uri Eisenzweig aborde cette question : « le récit policier à énigme semble particulièrement enclin à se dédoubler, à produire son propre commentaire par le biais de cette figure duelle du narrateur/personnage, à la fois auteur et critique du texte<sup>204</sup> ». L'exemple que les théoriciens utilisent tous pour illustrer cette « figure duelle du narrateur/personnage » de récit policier est évidemment celui de Watson, le fidèle acolyte de Sherlock Holmes qui écrit pour nous ses aventures : « Watson s'y représente en tant qu'écrivain, à l'origine d'une histoire qu'il connaît, mais dont il va cependant raconter à mesure qu'elle se fait, son incompréhension<sup>205</sup>. » De sorte que, « [m]ultipliant son autocommentaire, le roman policier ne cesse d'inscrire dans son texte son propre métatexte, comme si le fait de prendre l'écriture policière comme sujet participait bien de ce jeu où l'artifice ne cesse de se masquer et de se démasquer<sup>206</sup> ».

Selon Frank Évrard, les bons romans policiers seraient métafictionnels, tandis que les mauvais, qu'il relègue au rang de paralittérature, ne le seraient pas :

Refusant d'amorcer la réflexion critique du lecteur, le roman policier confinerait celui-ci dans un rôle de reconnaissance du sens. Abolissant la conscience de l'acte de lecture, il ne s'avouerait pas comme fiction pour mieux instaurer un sens unique. Si cette étiquette paralittéraire peut s'appliquer à de mauvais polars, [...] elle se révèle injuste à l'égard

---

<sup>204</sup> Uri Eisenzweig, *op. cit.*, p. 6.

<sup>205</sup> Denis Mellier, « L'illusion logique du récit policier », *op. cit.*, p. 87-88.

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 87.



d'œuvres remarquables. De nombreux romans policiers, loin de chercher l'illusion référentielle, affirment leur nature langagière, l'arbitraire des mots qui les constituent et mettent à distance ironique ou parodique le texte<sup>207</sup>.

En ce sens, la métafiction est un critère de littéarité, dans la mesure où elle permet de distinguer la bonne littérature de la mauvaise. En nécessitant un effort de lecture considérable, la métafiction policière intègre le roman policier dans la haute littérature, puisqu'un des critères servant à qualifier la production paralittéraire consiste à dire que sa lecture est facile et passive. En effet, le roman populaire a été instauré en réponse à ce besoin de lecture grandissant qu'éprouvaient les gens du peuple et de la petite bourgeoisie : « Il fallait au peuple des fictions simples, faciles à lire, suscitant son intérêt, son émotion, afin de mobiliser la participation de lecteurs aux romans<sup>208</sup>. » Cette idée que le roman policier puisse être extérieur à la sphère paralittéraire revient chez Mellier et Menegaldo, qui insistent sur les particularités littéraires de la forme policière :

La forme policière se retrouve au cœur d'esthétiques romanesques qui se caractérisent par la mise en jeu des codes du récit et des formes communes du roman, par une forte propension aux vertiges spéculaires et aux miroirs de l'auto-référence, par un goût pour la contrainte formelle et surtout, par une conscience aiguë de l'instabilité des signes et un total manque d'innocence quant aux transparences mimétiques de la représentation<sup>209</sup>.

La forte conscience d'elle-même qu'a la production policière, sa bonne connaissance des codes du récit et ses jeux au niveau de la forme dévoilent l'aspect critique inhérent au roman policier, la critique étant normalement réservée à une littérature « savante ». Bref, le roman policier est inclus dans une sphère littéraire qui dépasse le paralittéraire. La métafiction contribue à lui redonner ses lettres de noblesse.

Dans la littérature contemporaine, la métafiction est omniprésente. En fait, elle est souvent utilisée pour définir « la production romanesque contemporaine<sup>210</sup> ». De nombreux

---

<sup>207</sup> Frank Evrard, *op. cit.*, p. 9.

<sup>208</sup> Yves Olivier-Martin, *Histoire du roman populaire en France de 1840 à 1980*, Paris, Éditions Albin Michel, 1980, p. 31.

<sup>209</sup> Denis Mellier et Gilles Menegaldo, *Formes policières du roman contemporain*, Poitiers, La Licorne, 1998, p. 3.

<sup>210</sup> Sophie Rabau, « Le roman contemporain et la métafiction », dans *Littérature comparée*, Didier Souiller et Wladimir Troubetzkoy (dir.), Paris, Presses universitaires de France, 1997, p. 270.

critiques, notamment Hutcheon, ont constaté sa montée depuis déjà plusieurs années. Cette nouvelle spécificité littéraire, Reuter la met en parallèle avec le roman policier :

Si, d'un autre point de vue, on considère, comme l'avant-garde romanesque et critique l'a soutenu pendant ces dernières décennies, qu'une des spécificités de la littérature résiderait dans une sorte d'intransitivité communicationnelle — elle parlerait essentiellement d'elle-même, elle serait sa propre fin (autotélisme), elle serait sa propre référence (autoréférence), elle se mettrait en scène à l'intérieur de ses œuvres (mise en abyme), etc. —, on pourrait sans doute voir là un autre point de convergence avec le roman policier<sup>211</sup>.

Si la particularité du genre policier réside dans la conscience que le genre a de lui-même, celle-ci s'exprime également par l'intertextualité<sup>212</sup>. Le genre policier est par définition métatextuel, dans la mesure où il « défini[t] le rapport critique que le texte entretient avec lui-même<sup>213</sup> ». Frank Évrard remarque que le caractère réflexif du roman policier lui vient de sa propension à « se penser comme [un] genre spécifique et autonome, [à] se retourner sur lui-même et [à] prendre une distance par rapport aux illustres prédécesseurs et à la tradition<sup>214</sup> ». Pour Évrard, l'intertextualité sous forme de pastiche et de parodie abolit l'illusion référentielle en dévoilant le caractère fictionnel du texte<sup>215</sup>. Ainsi, le roman policier est le genre métafictionnel par excellence! Plus il est métafictionnel, et plus il est littéraire.

### 2.3.1 La duplicité de la forme policière

L'intrigue du roman policier repose sur une structure duelle, dans la mesure où elle contient toujours au minimum deux histoires : celle que nous lisons, c'est-à-dire l'enquête, et celle du crime<sup>216</sup>. Ces deux histoires sont essentielles et inséparables, l'enquête servant à reconstituer le récit du crime et ce qui l'a engendré. Pour que l'histoire du crime puisse être

---

<sup>211</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 110.

<sup>212</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>213</sup> Laurent Lepaludier, *op. cit.*, p. 25.

<sup>214</sup> Frank Évrard, *op. cit.*, p. 82.

<sup>215</sup> *Idem.*

<sup>216</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 39.

reconstituée, il faut qu'elle soit déjà terminée. De là vient l'idée d'une structure progressive-régressive : le récit policier avance dans le récit de l'enquête, en même temps qu'il régresse vers l'histoire du crime. De là aussi l'idée de présence/absence : c'est l'absence d'histoire (du crime) qui donne sens à l'histoire présente (de l'enquête).

Le dédoublement diégétique du récit policier correspond à ce que Lucien Dällenbach entend par mise en abyme. Celle-ci joue un rôle métafictionnel en ce qu'elle fait prendre conscience au lecteur de la matérialité de l'œuvre. La mise en abyme produit donc un effet de miroir qui repose sur son principe de réflexivité. Selon Mellier, le jeu policier met en place plusieurs mises en abyme, qui correspondent à la visée de l'œuvre :

D'un côté l'autre de la fiction, le roman policier et ses réemplois littéraires abusent d'effets de miroirs, où écriture, lecture, filature, interprétation se confondent. Le jeu vise à l'abyme, grâce à ces transparentes incarnations de l'enquêteur en lecteur, de l'herméneute en privé, de l'artiste en assassin<sup>217</sup>.

Le roman policier joue donc avec le miroitement que produit la mise en abyme, ce qui dévoile, comme l'affirme Dällenbach, la structure formelle du texte.

En effet, selon Yves Reuter, le roman policier ne cesse d'exhiber son caractère littéraire, sa fictionnalité :

À un second niveau, et de multiples façons, [...] le roman policier — surtout à énigme — ne cesse d'attirer l'attention sur sa *littéralité* même, insistant sans relâche sur sa *nature scripturale*. Pour découvrir la solution, le lecteur doit être attentif aux indices disséminés dans le texte et ne pas se contenter de le « survoler » en suivant, « en gros », l'intrigue. Dans les romans les plus sophistiqués, ces indices peuvent se glisser dans des lapsus, des implicites, des parallélismes textuels, des jeux du signifiant<sup>218</sup>...

Contrairement à d'autres qui pensent que le lecteur a nécessairement moins de chance que le détective de découvrir la solution à l'énigme (la règle de Van Dine selon laquelle le lecteur et le détective doivent avoir le même nombre de chances s'avérant par conséquent presque toujours fausse), Reuter croit que la textualité du jeu permet une longueur d'avance au

---

<sup>217</sup> Denis Mellier, « Double policier et Trilogie New-Yorkaise : Paul Auster et la littérature policière », dans *Formes policières du roman contemporain*, *op. cit.*, p. 188.

<sup>218</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 111.

lecteur. En distinguant trois types d'indices (fictionnels, linguistiques et scripturaux), il constate que « les *indices scripturaux* sont plus accessibles au lecteur qu'au détective<sup>219</sup> ». Les indices fictionnels peuvent être matériels, c'est-à-dire des objets ou des anomalies, ou circonstanciels, c'est-à-dire des hypothèses de lecture construites simplement à partir des caractéristiques des personnages. Les indices linguistiques sont inclus dans les dialogues de façon implicite ou sous forme de lapsus. Enfin, les indices scripturaux « sont constitués d'anagrammes, de symétries, de dissémination du signifiant [...] ou de renvois intertextuels<sup>220</sup> ». C'est par ses indices scripturaux que le roman policier révèle sa matérialité.

Mais le dédoublement du roman policier ne s'arrête pas à la diégèse. En effet, nous pouvons affirmer avec Reuter que le dédoublement se produit sur deux plans, « une fois de plus structurellement : au niveau du crime et de l'enquête où le coupable cache et l'enquêteur tente de découvrir, et au niveau de l'écriture et de la lecture où l'auteur dissimule et le lecteur tente d'élucider<sup>221</sup> ». Si ce nouveau dédoublement est possible, c'est par le jeu policier. En effet, celui-ci met en place un principe réflexif qui fait du criminel un double de l'auteur, et du lecteur un double du détective. Selon Mellier,

Le détective est désormais le seul à pouvoir relever et interpréter le détail qui fait sens dans un univers de signes désordonnés. Détecter, interpréter, c'est en fait lire, et l'activité du détective se trouve donc indexée sur le paradigme sémiologique de la lecture et de l'interprétation. Son objet — le monde, le crime, l'énigme — métaphorise le déchiffrement du signe, du texte, du livre<sup>222</sup>.

Le lecteur et le détective pratiquent donc la même activité, c'est-à-dire l'activité sémiotique. Ce dédoublement renforce en quelque sorte l'adhésion du lecteur au texte. D'emblée, le lecteur s'identifie au détective. Toutefois, Jacques Dubois constate que ce type d'identification au personnage est différent de celui que le lecteur pratique habituellement, qui consiste à jouer sur les émotions et qui découle de la compassion éprouvée envers un personnage :

---

<sup>219</sup> *Ibid.*, p. 42.

<sup>220</sup> *Idem.*

<sup>221</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>222</sup> Denis Mellier, « L'illusion logique du récit policier », *op. cit.*, p. 83.

On observera cependant que le lecteur ne saurait s'identifier à lui comme il le ferait avec un quelconque héros justicier. Il entre de la distance dans sa situation. Elle nous paraît provenir de ce que le Détective apparaît toujours, quant au drame, comme celui qui vient du dehors et qui ne s'implique dans l'affaire que professionnellement, peu affectivement<sup>223</sup>.

L'identification du lecteur au détective a donc pour particularité d'être purement réflexive, et pas du tout émotive.

### 2.3.2 Représentations de l'écriture et de la lecture

Le second dédoublement a pour conséquence de générer deux types de mise en abyme : celui de l'écriture et celui de la lecture. En effet,

le détective n'est rien d'autre qu'un lecteur particulièrement doué pour reconstruire, au travers des indices les plus ténus et des signes les plus discrets, le sens véritable d'un texte parcellaire et tronqué. [...] [P]lus qu'aucun autre genre, le roman policier est celui du délire interprétatif, des commentaires internes, des lectures plurielles : l'interprétation que veut imposer le coupable ou l'auteur, celles que donnent les différents personnages et l'enquêteur, celles que risque le lecteur<sup>224</sup>...

Pour ce qui est de la mise en abyme de l'écriture, Reuter note que « [l]e détective comme le lecteur tentent de réécrire le bon texte, le "chapitre manquant", et cette écriture, en quête du sens, manifeste ses ratures, ses hésitations, ses réécritures jusqu'au chapitre final, où enfin, parfois, s'écrit la véritable histoire<sup>225</sup> ». Voilà qui résume bien comment le texte policier dévoile son caractère littéraire en jouant avec les instances qui le composent, soit celles du lecteur et de l'écrivain.

Frank Évrard se penche aussi sur la mise en abyme de l'écriture, soulignant qu'elle permet l'interrogation de l'acte de lecture<sup>226</sup>. Tout comme Reuter, il soutient que la mise en abyme est double et qu'elle concerne aussi bien l'écriture que la lecture. Pour lui, ce n'est pas

---

<sup>223</sup> Jacques Dubois, *op. cit.*, p. 100.

<sup>224</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 111.

<sup>225</sup> *Ibid.*, p.111-112.

<sup>226</sup> Frank Évrard, *op. cit.*, p. 85.

tant que la mise en abyme produit la conscience que l'œuvre a d'elle-même, mais que cette conscience rend possible la mise en abyme :

Cette conscience de n'être que pure fiction conduit le texte à se mettre en abyme, à se réfléchir en se redoublant et en se pensant lui-même. L'auteur est tenté par une écriture du commentaire qui se met théâtralement en question, revient sur elle-même, en dehors de toute référence à une réalité extra-linguistique<sup>227</sup>.

La théâtralisation est au cœur du roman policier qui conçoit son univers fictionnel comme « un monde clos, une sorte de théâtre<sup>228</sup> ». Selon Anne Larrue, la théâtralité peut être, entre autres, synonyme de fausseté, comme c'était le cas dans l'ère baroque : « Le monde est une mise en scène, la représentation de la fausseté, comme au théâtre il est jeux de miroirs et d'illusions<sup>229</sup>. » Cette idée du monde comme théâtre est très présente dans la littérature policière, ne serait-ce que par le dévoilement final qui s'énonce toujours comme un coup de théâtre, à cet instant où, pour reprendre l'expression de Denis Mellier, « la pensée se fait spectacle<sup>230</sup>. »

Dans son article sur le double dans le roman policier, Denis Mellier remarque très justement que « [l]e récit policier est inséparable de son double-fond, de ses coulisses<sup>231</sup>. » Pour lui, la métafiction fait partie intégrante du jeu :

Le roman policier est inséparable de cet espace réflexif qu'il suscite et qui ne contrarie pas le jeu de l'intrigue, mais, au contraire, s'y donne explicitement à lire. À la fiction d'énigme correspond une fiction de réponse qu'élabore le détective, dans une interprétation qui n'est qu'un mode spéculaire et thématique du geste d'écriture. Cette dualité structurelle porte l'argument policier vers l'exposition de son double métafictionnel<sup>232</sup>.

La métafiction est donc inhérente au jeu policier qui, comme elle, repose sur un dédoublement.

---

<sup>227</sup> *Ibid.*, p. 87.

<sup>228</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 51.

<sup>229</sup> Anne Larue, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, La Licorne, 1996, p. 16.

<sup>230</sup> Denis Mellier, « L'illusion logique du récit policier », *op. cit.*, p. 79.

<sup>231</sup> Denis Mellier, « Double policier et Trilogie New-Yorkaise : Paul Auster et la littérature policière », *op. cit.*, p. 190.

<sup>232</sup> *Idem.*

Un autre effet métafictionnel qui revient couramment dans le roman policier est la métalepse :

Quant aux défis et aux appels au lecteur qui l'incitent à formuler la solution avant que l'enquêteur ne le fasse, ce sont des métalepses (des glissements de niveau), des intrusions de l'auteur dans la fiction, qui rappellent la part de jeu constitutive de ces romans<sup>233</sup>.

La métalepse a pour fonction de rappeler au lecteur qu'il pratique une activité lectorale, particulièrement lorsque le romancier s'adresse au lecteur pour le motiver à trouver la solution. Genette distingue plusieurs types de métalepses. La plus classique est celle « de l'auteur s'ingérant dans sa fiction (comme figure de sa capacité créatrice)<sup>234</sup>. » Ce type de métalepse, qu'il nomme la métalepse de l'auteur, est très présent dans le roman policier.

Nous avons vu comment le détective reflétait le lecteur, mais il faut mentionner qu'il reflète également l'auteur. Le détective se fait romancier lors de l'énonciation de l'histoire du crime. Pour pousser encore plus loin cette idée de l'enquêteur comme écrivain, plusieurs auteurs font de leur détective un véritable romancier. Cette figure de l'écrivain-détective se trouve déjà dans la littérature policière plus classique comme celle d'Ellery Queen. Celui-ci<sup>235</sup> va d'ailleurs très loin en donnant son propre nom à son personnage, de sorte qu'on passe du reflet de l'auteur en général (de la simple figure) à celui de l'auteur en particulier (en associant cet auteur à l'auteur réel). Paul Auster va reprendre cette idée en organisant une rencontre entre son personnage de Quinn et celui de l'écrivain Paul Auster, c'est-à-dire le double de lui-même, dans son roman *Cité de verre* :

Auster ouvrit la porte en grand et fit signe à Quinn d'entrer. [...] Auster le conduisit à la salle de séjour, lui donna une chaise rembourrée qui s'effrangeait, puis alla à la cuisine chercher de la bière. Il revint avec deux bouteilles, qu'il posa sur la caisse en bois servant de table à café, puis il s'assit sur le canapé en face de Quinn<sup>236</sup>.

---

<sup>233</sup> Yves Reuter, *op. cit.*, p. 45.

<sup>234</sup> Gérard Genette, *Métalepse : De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, p. 27.

<sup>235</sup> Pour ne pas dire ceux-ci, car il semblerait qu'Ellery Queen est un nom d'emprunt utilisé par deux cousins, Frédéric Dannay et Manfred B. Lee (voir la préface de l'édition de 2001 du roman *Le mystère égyptien*).

<sup>236</sup> Paul Auster, *Trilogie New-Yorkaise*, Paris, Actes Sud, coll. « Babel », 1991, p. 134-135.

Cette rencontre révélera d'ailleurs d'étranges ressemblances entre la vie de Quinn et celle d'Auster : tous deux sont écrivains (avant de s'improviser détective, Quinn a été poète); Quinn a emprunté le nom (et le rôle) de Paul Auster le détective; le fils d'Auster a le prénom de Quinn et, lors des présentations, ils en viennent à la conclusion qu'ils sont la même personne : « C'est vrai, dit Quinn, je suis vous et vous êtes moi<sup>237</sup>. » La figure de l'auteur-détective n'est donc pas nouvelle, bien qu'elle soit davantage exploitée dans les récits policiers métafictionnels comme *Cité de verre*.

À un certain moment, le détective lui-même servira de double à l'auteur. En énonçant la solution, il devient le porte-parole de l'auteur, puisque c'est celui-ci qui choisit, parmi les multiples possibilités, celle qui détermine le récit. Selon Denis Mellier, le roman policier repose sur la notion d'abduction. Celle-ci consiste en fait à ériger une règle qui, en supposant qu'elle soit vraie, permettrait d'expliquer le phénomène<sup>238</sup>. Une fois que la règle est établie, le romancier n'a plus qu'à construire son récit autour de cette règle. Cette règle, sur laquelle se fonde le récit, rejoint le concept de jeu : le romancier a la liberté d'imaginer l'énigme, mais il se doit de respecter les règles du jeu. Ainsi, l'abduction est elle-même une fiction, en ce qu'elle est imaginaire et n'a souvent rien à voir avec la réalité. C'est une règle qui fonctionne seulement dans le système clos du roman policier, et qui s'appuie sur l'autonomie du récit. Car la seule solution convenable est celle que nous propose le détective, du simple fait que c'est celle qui est écrite. C'est pourquoi Mellier conclut que :

En inventant un jeu de règles susceptibles de rendre compte de l'état des phénomènes, on voit que le mode véritable de l'abduction c'est la fiction. Il s'agit alors dans le récit policier, de l'invention dans la fiction d'une autre fiction telle que la seconde rende compte de la première. La logique du roman policier n'est pas de fait rationnelle, mais fictionnelle. Plus précisément, elle est inévitablement métafictionnelle dans la mesure où c'est bien une fiction — celle qu'invente le détective pour que l'histoire ait un sens — qui rend compte d'une autre fiction — celle que je lis et dans laquelle le détective invente<sup>239</sup>.

---

<sup>237</sup> *Ibid.*, p. 145.

<sup>238</sup> Denis Mellier, « L'illusion logique du récit policier », *op. cit.*, p. 92.

<sup>239</sup> *Ibid.*, p. 93.



Au moment de l'énonciation de la solution, le détective quitte le rôle du lecteur pour endosser celui de l'écrivain. Cet être fictionnel qui manipule la fiction est en fait le seul à détenir la vérité. Le dédoublement de la fiction, ce n'est donc pas seulement le récit du crime que contient celui de l'enquête; c'est aussi et surtout le récit du détective qui reconstitue celui de l'enquête. Car après tout, n'est-ce pas ce récit que le lecteur attend avec impatience?

Nous venons de voir dans ce chapitre comment la fiction est en partie déterminée par le lecteur (et en contrepartie par l'auteur). L'effort de faire semblance, pour reprendre l'expression de Pavel, ou la capacité immersive est ce qui détermine le degré de fictionnalité d'un texte. Plus le lecteur éprouve de la difficulté à entrer dans le texte, plus celui-ci propose un univers éloigné de la réalité. Car ce qui permet d'entrer dans le texte, c'est le rapport qu'entretient l'univers fictionnel avec la réalité. Un autre vecteur d'immersion serait la métafiction. Bien que la métafiction produise un effet de distanciation en proposant un texte qui ne cesse de dévoiler sa fictionnalité et qui contient sa propre critique, l'exemple du roman policier l'a bien montré, elle n'est pas affranchie de l'effet d'immersion. En effet, la distanciation ne peut se produire qu'une fois le processus d'immersion enclenché. Le lecteur de métafiction passerait donc incessamment d'une posture à l'autre, et ces deux postures viendraient à fusionner pour donner un lecteur actif et participant, un lecteur-joueur comme celui qui lit des romans policiers.

### CHAPITRE 3

#### DAPHNÉ DISPARUE

Le roman *Daphné disparue* se prête particulièrement bien à une analyse métafictionnelle mettant en lumière le jeu avec le lecteur. Construit selon le schéma policier, c'est-à-dire celui de l'enquête, le roman met en scène un écrivain amnésique qui cherche à retrouver une jeune femme mystérieusement disparue. Après avoir perdu la mémoire à la suite d'un accident de voiture, Juan Cabo découvre un paragraphe écrit le soir même de son accident qui commence par « Je suis tombé amoureux d'une femme inconnue<sup>240</sup>. » Le reste du paragraphe consiste en une brève description de la jeune femme. Or, puisque Juan est un écrivain, il ne sait pas si cette phrase correspond simplement au début d'un roman, où s'il a bel et bien rencontré cette femme mystérieuse juste avant de prendre le volant et d'aller s'écraser contre un pilier de béton. Le roman repose donc sur cette quête, qui consiste à retrouver la mémoire de cette soirée à partir de fragments d'histoires racontées (et très souvent écrites) dans le but de

---

<sup>240</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, Paris, Actes Sud, 2008, p. 11.

retrouver la jeune femme. Cela dit, la quête se complique lorsque Juan découvre que de nombreux documents sont falsifiés, et qu'une série de témoins ont été éliminés. À la recherche de l'inconnue s'ajoute donc la poursuite du criminel, qui révèle dans une lettre avoir enlevé la jeune femme dans le but de la séquestrer. Notre analyse se divisera en trois parties correspondant à la tripartition de la métafiction proposée plus haut. Nous verrons d'abord ce que les théoriciens du jeu policier appelaient la mise en abyme de l'écriture et de la lecture, pour ensuite aborder le jeu sur les frontières entre fiction et réalité, avant de terminer sur l'intertextualité qui parcourt le roman.

### 3.1 Mises en abyme de l'écriture et de la lecture

#### 3.1.1 Immersion : curiosité, réflexivité et identification

Pour commencer, nous proposons d'analyser l'« entrée dans le jeu » de la lecture de ce roman. Celui-ci débute avec la fameuse phrase qui a tout déclenché : « Je suis tombé amoureux d'une femme inconnue<sup>241</sup>. » Cette phrase est placée en retrait du texte, entre le titre du chapitre et le début du paragraphe. Ceci révèle à la fois son appartenance à un autre récit (elle fait figure de citation) et son importance pour la suite de celui-ci. C'est aussi ce qu'indique le début du paragraphe suivant, qui met en place tous les éléments essentiels à la création d'un effet de curiosité : « Tout commença par cette phrase. C'était le début d'un paragraphe. Je l'avais écrit, mais je ne m'en souvenais pas, car j'avais perdu la mémoire après l'accident<sup>242</sup>. » L'insistance sur cette phrase pousse le lecteur à croire qu'elle aura une importance capitale pour la suite du récit. Elle l'amène à se demander qui est cette jeune femme et quel sera son rôle dans l'histoire. Ainsi, la curiosité est ce qui incite le lecteur à poursuivre sa lecture. C'est également ce qu'explique le narrateur de *Daphné disparue* en s'adressant directement à son lecteur : « Le simple fait que les pages futures sont un secret te

---

<sup>241</sup> *Idem.*

<sup>242</sup> *Idem.*

pousse à avancer. [...] Car la lecture ne répond pas à toutes nos questions, mais les éclaire<sup>243</sup>. » Selon Baroni,

[i]l y a création d'un *effet de curiosité* quand on constate que la représentation de l'action est incomplète. Quand l'incomplétude du texte s'accompagne de l'attente que le texte fournira une réponse après un certain délai, la curiosité produit l'une des modalités de la tension narrative<sup>244</sup>.

#### La tension narrative

est le produit d'une *réticence* (discontinuité, retard, délai, dévoilement, etc.) qui induit chez l'interprète une *attente impatiente* portant sur les informations qui tardent à être livrées; cette *impatience* débouche sur une participation cognitive accrue, sous forme d'interrogations marquées et d'anticipations incertaines<sup>245</sup>.

Ainsi, « [l]e discours du récit ne porte pas uniquement sur *ce qui est vraiment arrivé*, mais aussi sur ce qui *peut arriver* ou *aurait pu arriver*<sup>246</sup> ». Tout texte repose donc sur des tensions qui visent à alimenter l'intérêt du lecteur pour le récit à venir, et par le fait même à augmenter son degré participatif, que ce soit sur le plan émotionnel ou anticipatif. La phrase est d'autant plus mystérieuse du fait que le protagoniste lui-même ne se rappelle pas l'importance qu'elle revêt. Cette simple phrase agit donc comme élément déclencheur, tant au niveau de la curiosité du lecteur qu'au niveau de la trame narrative.

Du fait de son insistance sur l'incomplétude textuelle et sur sa fictionnalité, Baroni attribue d'ordinaire un effet de distanciation à la curiosité<sup>247</sup>. Toutefois, il souligne qu'il serait absurde de croire que la curiosité produit nécessairement une mise à distance qui s'accompagnerait en plus d'une atteinte à l'immersion<sup>248</sup>. Selon lui, une narration à la première personne peut atténuer la distanciation et dissimuler l'incomplétude narrative<sup>249</sup>. Il existe donc « des cas dans lesquels la *curiosité* favorise l'identification quand les savoirs de

---

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>244</sup> Raphaël Baroni, *op. cit.*, p. 99-100. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>245</sup> *Ibid.*, p. 100. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>246</sup> Johanne Villeneuve, *op. cit.*, p. 30.

<sup>247</sup> Raphaël Baroni, *op. cit.*, p. 257-258.

<sup>248</sup> *Ibid.*, p. 263.

<sup>249</sup> *Idem.*

l'interprète s'apparentent globalement à ceux du protagoniste<sup>250</sup> ». C'est le cas du roman *Daphné disparue*, qui est narré à la première personne. Cet exemple permet de mettre en lumière une faille dans la théorie de Baroni, à propos de ces types d'effets propres à la curiosité. Car l'incipit de Somoza insiste aussi sur l'incomplétude du récit, de même que sur son caractère fictionnel qui passe par une mise en abyme de l'écriture (que nous constatons déjà par la mise en place d'un personnage d'écrivain et un début de récit dans le récit). Bref, ce sur quoi nous voulons insister, c'est qu'il n'y a pas, comme le pense Baroni, d'un côté une « curiosité intellectuelle, distanciée, tendant à créer une "mise en abyme", [et de l'autre une] curiosité participative, émotionnelle, compatible avec l'identification et la chronologie<sup>251</sup> ». En fait, les deux types de curiosité peuvent cohabiter sans pour autant annuler l'effet de l'autre.

De façon générale, c'est tout de même l'immersion qui domine dans l'œuvre de Somoza. L'effet immersif de la narration à la première personne est renforcé par le fait que le narrateur est amnésique. Pour reconstruire le passé, Juan Cabo ne possède pas d'autre moyen que le lecteur, c'est-à-dire la lecture : « Seuls les textes et la mémoire pouvaient résoudre l'inconnue [sic], et comme il était clair que personne ne se souvenait de cette mystérieuse femme, les textes devenaient la preuve décisive<sup>252</sup>. » Ses souvenirs eux-mêmes sont de la littérature : « En fait, mes souvenirs de ce dernier jour [celui de l'accident] se limitent à ce que d'autres en ont écrit dans la presse<sup>253</sup>. » Aussi, il apprend qui il est par la lecture d'un court paragraphe biographique publié dans son roman :

« Lisez le rabat », dit-elle. Sous la photo d'un homme très laid, aux cheveux châtain, aux lunettes rondes et à la barbe courte et compliquée, se détachait un petit paragraphe. [...] Je vérifiai que le barbu et moi étions la même personne. J'étais Juan Cabo. Je l'appris en le lisant<sup>254</sup>.

---

<sup>250</sup> *Ibid.*, p. 265. (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>251</sup> *Ibid.*, p. 266.

<sup>252</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 51.

<sup>253</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>254</sup> *Ibid.*, p. 12.

Tout comme le lecteur réel dresse pour lui-même un profil du personnage, le protagoniste se découvre à travers des descriptions textuelles, ce qui renforce d'autant plus l'effet d'immersion, puisque les deux points de vue concordent.

Nous avons vu plus tôt que le détective pratiquait l'activité sémiotique par sa recherche d'indices et ses analyses. Juan Cabo, lui, travaille essentiellement à partir d'indices textuels, et donc de véritables lectures. Tout au long du récit, il interroge des personnages-écrivain, qui vont plutôt lui faire lire ce qu'ils ont écrit que le lui raconter. C'est le cas notamment lorsqu'il se rend à *La Floresta Invisible*, le lieu où il aurait aperçu la jeune femme. Dans ce restaurant, les clients solitaires s'adonnent à l'écriture durant les repas, de sorte que Cabo interroge leurs textes plutôt qu'eux-mêmes : « Eh bien, lisez ce que vous voulez, dit le vieil homme en me le remettant. Si cette femme est venue ici, elle doit être là. Il y avait une trentaine de feuillets écrits des deux côtés<sup>255</sup>. » Pour chacune des lectures de Cabo, Somoza nous fournit le texte qu'il lit, entrecoupé des réactions du personnage. Si bien que le lecteur réel découvre les indices en même temps que le protagoniste, ce qui veut dire que Somoza respecte la règle de Van Dine qui veut que le lecteur et le détective aient le même nombre de chances de découvrir la solution. De fait, l'identification du lecteur réel au lecteur fictif, soit le personnage de Cabo qui est en plus le narrateur, est particulièrement forte à cause de l'effet de simultanéité de la lecture. Cela dit, la superposition du lecteur réel au protagoniste qui mène l'enquête (et donc, qui est aussi le détective) dans le jeu policier est ici renforcée par la concomitance que produit la métafiction. Il y a donc un premier dédoublement qui se produit entre le personnage de Cabo et le lecteur. Cabo, en tant que personnage-lisant, est une figure du lecteur. De fait, il devient en quelque sorte le reflet du lecteur réel.

### 3.1.2 Figures d'auteurs

Évidemment, Cabo est aussi le personnage qui fait le plus figure d'auteur. Nous avons vu plus haut que le détective du jeu policier traditionnel occupait le rôle de l'écrivain

---

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 38.

seulement lors de l'explication finale<sup>256</sup>. Or le détective du texte métافictionnel est écrivain tout au long du roman. C'est d'ailleurs parce qu'il est écrivain que Juan Cabo devient détective, puisque son habitude de la fiction lui fait douter de la réalité de ce qu'il a écrit : « Je suis écrivain, de sorte que je ne peux me fier à ce que j'écris. Qui sait si ce que j'ai écrit hier, je l'ai inventé ou vécu? Et si je ne l'ai pas vécu, dans quelle mesure l'ai-je inventé<sup>257</sup>? » Autrement dit, le fait qu'il soit écrivain est à l'origine de son enquête.

Dans sa thèse sur les figures de l'auteur dans la fiction, Charline Pluvinet constate que l'insertion d'un personnage d'écrivain plus ou moins ressemblant à l'auteur réel permet à ce dernier de s'interroger ouvertement sur son travail d'écriture :

La création d'un auteur fictionnel repose sur un procédé d'autoreprésentation puisque l'auteur réel trouve son homologue fictionnel dans un personnage qui occupe la même fonction : l'inscription de l'auteur dans le monde littéraire et sa relation avec sa création sont ainsi transposées dans le récit<sup>258</sup>.

Elle ajoute que « l'auteur fictionnel se caractérise par sa variabilité, changeant de statut d'un récit à l'autre, et par son instabilité au sein d'un même texte<sup>259</sup> ». C'est surtout cette deuxième caractéristique qui est mise de l'avant par le personnage de Juan Cabo, dont l'identité est pour le moins vacillante. Non seulement il ne se rappelle plus qui il est, mais il s'interroge sans cesse sur sa propre réalité : « Tout ce qui m'entoure est fictif, moi compris, déclarai-je. Comme si j'étais né il y a trente-cinq pages au lieu de trente-cinq ans<sup>260</sup>. »

De façon générale, il existe deux provenances des personnages d'auteurs que l'on trouve dans les récits de fiction. L'écrivain fictionnel peut être complètement fictif, ou être inspiré d'un auteur existant ou ayant existé :

---

<sup>256</sup> Sauf en de rares exceptions, comme nous l'avons vu avec Ellery Queen qui fait partie des précurseurs du roman policier métافictionnel.

<sup>257</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, op. cit., p. 49.

<sup>258</sup> Charline Pluvinet, *L'auteur déplacé dans la fiction. Configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine*, Rennes, Presses de l'Université de Rennes 2, 2009, p. 14-15.

<sup>259</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>260</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, op. cit., p. 93.

Dans le premier cas, le nom de l'auteur est fictif, même s'il peut partager de nombreuses ressemblances avec des écrivains vivants (et en premier lieu, l'auteur du récit lui-même) ou ayant existé; dans le second cas, réapparaît dans la fiction un auteur qui appartient déjà à l'histoire littéraire<sup>261</sup>.

Le roman *Daphné disparue* met en scène ces deux cas. D'abord, le personnage d'écrivain qu'est Juan Cabo est fictif : c'est un personnage inventé de part et d'autre. De plus, le roman multiplie les personnages d'auteurs. En effet, pratiquement tous les personnages s'improvisent écrivains à un moment ou à un autre, de sorte qu'il devient difficile de faire la distinction entre ceux qui le sont réellement et ceux qui ne le sont pas :

Le plus curieux était que je ne parvenais pas à isoler les « vrais » écrivains. Ou plutôt, que tout le monde semblait être dans ce cas. Hôtesse, serveurs, agents de sécurité, enfants, vieillards... tous cachaient sans doute un écrivain incognito. [...] L'humanité était romancière<sup>262</sup>.

Cette impression se perpétue tout au long du récit. Certains personnages sont aussi des écrivains consacrés, comme dans ce passage où Cabo se rend à une fête éditoriale dans laquelle tous les invités sont déguisés en auteurs connus, pour la plupart décédés :

On reconnaissait très facilement Dante, Quevedo et Balzac, par exemple. Mais à partir du XX<sup>e</sup> siècle tout était plus difficile. Le livre devenait la seule piste, de sorte qu'il n'était pas rare que l'écrivain en question passe inaperçu jusqu'à ce qu'il s'approche suffisamment pour que le titre de son œuvre soit lisible. De la sorte, seul un coup de coude fortuit de l'homme qui portait *Tropique du Cancer* me fit remarquer la présence de Henry Miller. Albert Camus me tendit, très prévenant, un feuillet de présentation, et à ce moment je détectai *La Peste* dans sa main gauche. Je reçus de Borges ses *Fictions*, qu'il laissa tomber à côté de moi. Je me heurtai deux fois à Kafka : l'acteur qui l'interprétait, très jeune, s'éventait avec *Le Procès*<sup>263</sup>.

Bien que Cabo sache que ce ne sont pas les véritables auteurs dont ils revêtent l'apparence, le nom du personnage incarné est sa seule manière de les désigner. De plus, comble de l'ironie, les seules « personnes » qu'il reconnaît au cours de la fête sont ces personnages d'écrivains, puisqu'à cause de son amnésie il ne se souvient plus de celles qu'il fréquentait dans la vie réelle.

---

<sup>261</sup> Charline Pluvinet, *op. cit.*, p. 26.

<sup>262</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 114.

<sup>263</sup> *Ibid.*, p. 113-114.



Pluvinet affirme également que les fictions d'auteurs n'ont pas toujours le même but. Comme nous l'avons vu plus haut, la figure d'auteur permet à l'écrivain d'interroger son rapport à la littérature, mais elle peut aussi servir de jeu sur les frontières fictionnelles : « Il faudrait cependant distinguer les œuvres où la présence d'un écrivain imaginaire ne s'inscrit pas (ou pas seulement) dans une interrogation narrative de la création littéraire, mais sert avant tout à exposer la fiction et à examiner ses limites<sup>264</sup>. » Cette deuxième tendance est caractéristique des œuvres métafictionnelles. Or, nous voyons avec l'exemple de Somoza que l'un n'exclut pas l'autre. De toute évidence, les personnages d'auteurs dans *Daphné disparue* jouent avec les limites de la fiction, mais amorcent également une réflexion sur la littérature, notamment en ce qui concerne la vérité ou la fausseté de la fiction. D'ailleurs, cette réflexion se perpétue à travers l'œuvre complète de Somoza, qui déborde du domaine de la littérature pour s'interroger sur l'art de façon générale.

### 3.1.3 De la lecture à l'écriture

Si l'activité de détection est comparable à celle de la lecture, il n'est pas étonnant que le même personnage fasse à la fois figure d'auteur et de lecteur. Chaque fois que Juan Cabo est confronté à un problème, il cherche la solution dans la lecture : « J'étais peut-être tombé amoureux? Je n'en étais pas sûr. J'allais devoir continuer à lire pour le savoir<sup>265</sup>. » Toutefois, la lecture s'avère inefficace pour résoudre l'énigme, puisqu'il est continuellement confronté à des textes falsifiés. La fiction fait ici office de feintise, elle est à prendre dans son sens mensonger : « Toute littérature est mensongère, et je devais le savoir<sup>266</sup>. » Tout comme la feintise, « [l]a littérature consiste à duper<sup>267</sup> ». Quand ce n'est pas la fausseté du texte littéraire qui est mise de l'avant, c'est sa polysémie qui est responsable de l'impasse dans laquelle se trouve le personnage : « Le récit du responsable était ambigu : j'avais pu

---

<sup>264</sup> Charline Pluvinet, *op. cit.*, p. 38.

<sup>265</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 27.

<sup>266</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>267</sup> *Ibid.*, p. 168.

contempler une femme fascinante, ressentir une inspiration subite ou dissimuler une colique soudaine. Tout était possible et même probable, à en juger par ce texte<sup>268</sup>. » Le lecteur est perdu dans un texte trop « ouvert », c'est pourquoi il ne parvient pas à la solution. Une fois toutes les possibilités de la lecture épuisées, Cabo n'a plus le choix de se tourner vers l'écriture.

L'écriture est pour lui une solution, puisque c'est de cette façon qu'il va combattre le criminel. En effet, le duel final qui oppose le détective au criminel se joue au niveau de l'écriture :

Je ne veux pas créer un roman, mais une femme. C'était là mon projet, mon plan, ma vengeance : vaincre la réalité avec ma petite fantaisie, raconter une histoire que personne ne pourrait considérer comme vraisemblable, mais où, en même temps, Natalia se distinguerait comme unique réalité<sup>269</sup>.

Ce projet d'écriture s'énonce en réponse à celui d'Ovide (c'est le surnom que se donne le criminel). Ovide, cet écrivain de *snuff* littérature, est lui aussi obsédé par la fiction et la réalité : « Je vous ai enlevée pour mettre à l'épreuve mes idées sur la fiction et la réalité, qui m'obsèdent depuis longtemps<sup>270</sup>. » Tout comme Somoza, il pousse le jeu sur les frontières de la fiction à l'extrême limite, tentant pour sa part de transformer une femme réelle en personnage de fiction. Après avoir effacé toute trace de sa vie, il envisage de la torturer et de la tuer avant de consigner le tout par écrit, sous forme de roman. De sorte que « les lecteurs ne se douteront pas qu'ils sont en train de lire un authentique assassinat... le seul de l'histoire qui sera perpétré devant des milliers de gens, sans que personne ne puisse accuser son "auteur"<sup>271</sup> ! » Ovide utilise donc le paratexte pour rendre fictif le contenu de son texte : « il a inversé l'ordre habituel de la littérature : le rapt est *fictif*, le texte *réel*<sup>272</sup>. » Bref, l'ultime combat entre le bien et le mal, entre le détective et le criminel, se joue entièrement sur le plan littéraire.

---

<sup>268</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>269</sup> *Ibid.*, p. 208.

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>271</sup> *Ibid.*, p. 162-163.

<sup>272</sup> *Ibid.*, p. 164. (C'est l'auteur qui souligne.)

La relation entre lecture et écriture permet un double échange, tant sur le plan du récit premier et du lecteur réel que sur celui du récit dans le récit, c'est-à-dire entre auteurs et lecteurs fictionnels. Ainsi, le texte que nous lisons se présente véritablement comme une communication lorsque le narrateur s'adresse directement au lecteur : « Je ne crois pas que celui qui lira cela (toi, lecteur, si tu es là, à moindre distance du papier) pourra imaginer l'effet que provoqua en moi cette dernière et définitive ligne<sup>273</sup>. » Par la métafiction, l'auteur et/ou le narrateur tente de prendre contact avec son lecteur. En s'y adressant, il renforce sa participation au récit (qui se fait par la lecture). Le lecteur occupe désormais une place presque physique dans le livre, en investissant une figure de lecteur que l'on pourrait identifier, au plan conceptuel, au lecteur implicite de Iser. Toutefois, le narrateur rappelle ici la présence du papier qui s'interpose entre les deux. On voit bien, dans cet exemple, la tension entre les effets d'immersion et ceux de distanciation propres à la métafiction; le narrateur tente de se rapprocher du lecteur tout en lui rappelant l'univers matériel du livre qui les sépare.

Comme nous venons de le voir, les adresses au lecteur construisent en quelque sorte une figure de lecteur, un lecteur modèle ou un lecteur implicite auquel pourrait correspondre le lecteur réel. Nous pouvons déduire que celui-ci possède de bonnes compétences de lecture, puisqu'en lisant les textes dans le texte à travers la lecture de Juan Cabo, il est à même de voir les indices : « Il me suffit d'un coup d'œil pour constater qu'il avait raison (toi, lecteur, tu dois déjà le savoir, parce que tu as dû le lire) : "plein de fantaisie", disait la fin de mon paragraphe; "plein de fantaisie" disait la fin des deux autres<sup>274</sup>. » Même si la lecture du lecteur réel s'identifie à celle de Cabo, ce dernier présuppose que les compétences du lecteur réel sont supérieures aux siennes. En effet, Cabo estime que le lecteur aura compris avant lui que l'expression « plein de fantaisie » correspond à une sorte de signature que le falsificateur utiliserait, ce qui par conséquent confirme la falsification du récit. Cabo justifie son incompétence par la distinction entre les deux activités pratiquées, de lecture et d'écriture :

---

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>274</sup> *Ibid.*, p. 56. (C'est l'auteur qui souligne.)

Oui, oui, lecteur, ne t'impatiente pas, je sais que tu es très perspicace! Tu te demandes : « Il ne s'en est pas rendu compte? Il ne va pas le mentionner? » Mais écrire n'est pas lire : tu lis dans un seul acte, à la vitesse des pupilles, et le mystère et l'évidence te sautent aux yeux — comme ils ont sauté aux miens à ce moment<sup>275</sup>.

Ainsi, le lecteur implicite, cette figure du lecteur que l'on trouve dans le texte, possède des compétences de lecture supérieures à celle de Cabo, bien que les deux lectures concordent. C'est dire comment le narrateur se crée en quelque sorte une image de son lecteur, en lui attribuant des caractéristiques et en supposant ses interprétations. Parfois, il va même jusqu'à lui attribuer des intentions et des actions : « Je parierais, lecteur, que tu m'abordes dans le calme tendu de ta chambre pendant une nuit de sommeil, peut-être pour le trouver, peut-être pour le reporter<sup>276</sup>. » Le narrateur prend ici la parole au nom du livre, puisque le lecteur ne peut pas vraiment « l'aborder », dans la mesure où la communication au sens strict du terme est impossible. La métafiction va donc renforcer l'illusion de la communication, en créant dans le récit une figure de lecteur qui peut bel et bien échanger avec son allocataire. Les figures du lecteur sont donc multipliées dans *Daphné disparue*, de façon à ce que le lecteur réel trouve son compte dans au moins l'une d'elles.

#### 3.1.4 Inefficacité du détective traditionnel

Un autre personnage occupe le statut particulier du détective : Horacio Neirs. Celui-ci fait aussi de toute évidence figure du lecteur en illustrant l'idée du détective-sémiologue, puisqu'il est à la fois enquêteur privé et critique littéraire. D'ailleurs, ses enquêtes s'effectuent dans le domaine littéraire :

Il n'était pas si étrange d'être détective et critique littéraire, dit-il. Aujourd'hui, presque tout le monde écrit et cela provoque — il employa la comparaison de la toile d'araignée — un étonnant tissu de fictions, de thèmes, de personnages, voire de phrases et même de

---

<sup>275</sup> *Ibid.*, p. 63-64.

<sup>276</sup> *Ibid.*, p. 57.

néologismes où la présence d'experts tels que lui était indispensable. Le plagiat, le problème le plus commun de sa clientèle, devenait la recherche d'un rêve<sup>277</sup>.

Dans un monde où les figures d'écrivains se multiplient, il n'est pas étonnant qu'un tel métier existe. Juan Cabo fait appel à Neirs pour l'aider à retrouver la jeune femme. Mais Neirs est loin d'être convaincu de la réalité de cette femme. Pour lui, ce qui détermine la nature fictionnelle ou factuelle d'un texte, c'est le rabat :

Nous appelons « rabat » l'information sur un texte qui se trouve à l'extérieur de lui-même : une note de bas de page, la couverture d'un livre, la déclaration d'un témoin fiable, etc. Sans elle, rien de ce qui s'écrit [...] n'a de valeur en soi. Pensez, par exemple, à un livre. Le rabat nous parle de l'auteur et du genre d'œuvre qu'il a créée. Parfois, nous trouvons même un bref résumé du thème. Nous savons ainsi si nous allons lire un roman, un essai, un texte scientifique ou une autobiographie, et nous nous préparons à apprécier les différentes lectures. [...] La plupart des gens ignorent que la véritable lecture d'un livre se fait à travers le rabat. Sans lui, le texte est incompréhensible<sup>278</sup>.

Cette conception pour le moins catégorique d'Horacio rejoint celle de John Searle, que nous avons vue plus haut, selon laquelle ce qui détermine le caractère fictionnel d'un texte réside dans les intentions de l'auteur, qui seraient selon Neirs inscrites dans le rabat (ce que nous appelons plus couramment le paratexte). Plus méfiant que les lecteurs de *Marbot*, Neirs refuse de croire tout texte qui ne comporte pas de rabat : « Un texte sans rabat est fictif tant qu'on n'a pas démontré le contraire, déclara Neirs. C'est ma règle d'or pour toute enquête<sup>279</sup>. » Il refuse donc de prendre en considération les caractéristiques textuelles du paragraphe pour se faire une opinion, et de collaborer à la recherche d'une femme qu'il considère pour l'instant fictive. Il déplace l'enquête sur le plan littéraire : ce n'est pas la jeune femme qu'il faut chercher, mais le rabat révélant la nature factuelle ou fictionnelle du texte.

Horacio Neirs est la figure typique du détective traditionnel. Tout comme Sherlock Holmes, il est toujours suivi de son acolyte-écrivain. Virgilio, le nain assistant de Neirs, écrit continuellement. Il n'est pas rare de le voir s'interrompre en plein milieu d'une enquête pour transposer une soudaine inspiration par écrit : « Son chef fit un tour complet de la pièce [...].

---

<sup>277</sup> *Ibid.*, p. 73-74.

<sup>278</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>279</sup> *Ibid.*, p. 78.

Pendant ce temps, Virgilio avait sorti un genre de calculatrice et pianotait dessus. Je me penchai sur lui. Je constatai que l'appareil n'était pas une calculatrice, mais un agenda électronique [...] Le nain tapait des mots<sup>280</sup>. » Tout comme Watson qui écrit les mémoires des aventures de Sherlock Holmes, Virgilio s'improvise écrivain. Dans les deux cas, le détective-lecteur est accompagné par son apprenti écrivain. Une autre caractéristique du détective traditionnel que l'on retrouve chez Neirs est le manque de sympathie qu'il suscite chez le lecteur. Comme nous l'avons vu avec Dubois, le lecteur s'identifie difficilement au personnage du détective, d'abord parce que la longueur d'avance que ce dernier a sur le lecteur crée une distance entre eux, ensuite parce que ce type de personnage ne suscite pas d'émotion particulière chez le lecteur. Cette dernière caractéristique vient du fait que le personnage du détective est toujours présenté comme supérieur lorsqu'il exerce sa profession (il voit tout, il sait tout et c'est lui seul qui peut résoudre l'enquête), mais aussi parce qu'il semble lui-même dépourvu d'émotion : « il fût presque toujours impossible de capter des émotions dans le ton de Neirs<sup>281</sup> ». Cabo, au contraire, est un personnage émotif auquel on s'identifie facilement. Cette nouvelle figure du détective, qui n'en est pas un de profession, est beaucoup plus près du lecteur, d'autant plus que la narration est prise en charge par sa voix.

### 3.1.5 Effets de la mise en abyme

Le roman *Daphné disparue* contient plusieurs mises en abyme en dehors de ce phénomène que les théoriciens du roman policier, notamment Reuter et Évrard, qualifient de mise en abyme de la lecture et de l'écriture, dans lequel la réflexivité se situe plutôt au niveau du lecteur et de l'écrivain, avec des personnages produisant lecture et écriture. Il y a bien plusieurs récits dans le récit, comme le montrent les nombreux textes d'écrivains qui nous sont donnés à lire en même temps que Cabo et qui entretiennent un rapport de réflexivité avec l'histoire qui nous est racontée. Les textes sur la nuit de l'accident et sur la jeune femme

---

<sup>280</sup> *Ibid.*, p. 130.

<sup>281</sup> *Ibid.*, p. 132.

sont plus que des reflets du récit premier. En fait, ils le constituent. Chaque fragment de texte raconte rétrospectivement la mystérieuse soirée de Cabo, de sorte qu'ils font tous partie d'un même récit.

Dans ce passage où Cabo prend connaissance de son apparence en lisant un texte le décrivant, nous voyons bien l'effet de miroitement propre à la mise en abyme :

À 21 h 30, un type mince et de petite taille, le dos voûté, aux cheveux châtain clair et au visage très étrange, presque un masque : un gros nez, des yeux globuleux, une barbe à l'air postiche, de grosses lèvres et des lunettes rondes. Felipe le saluait avec beaucoup d'effusion. En s'asseyant à la table, le type se tapote le bout du nez avec le pouce, geste qu'il répète fréquemment.

En arrivant à la dernière phrase, je m'aperçus que je me tapotais le bout du nez avec le pouce. Ce fut comme de me voir refléter dans un miroir tenu par des mains étrangères<sup>282</sup>.

Ce qui se passe dans le récit enchâssé concorde ici avec les événements du récit enchâssant. Qui plus est, ils se produisent au même moment. Le personnage éprouve donc la même sensation que lorsqu'on se retrouve face à soi-même dans un miroir. Le parallèle entre le miroir et le livre est ici évident. On pourrait remplacer la dernière phrase citée par « Ce fut comme de lire ma description dans un livre tenu par des mains étrangères. » De fait, Cabo est conscient de la matérialité du livre dans lequel il se trouve, allant jusqu'à voir les mains du lecteur tenant le livre.

La réflexivité se produit aussi lorsque le personnage est conscient que tout ce qu'il fait peut être transcrit à l'instant, particulièrement s'il est devant un écrivain à qui il sert de source d'inspiration : « J'observai du coin de l'œil la façon dont M. Face Molle me regardait en écrivant. Je pensai qu'il était peut-être en train de noter : "Juan Cabo a observé du coin de l'œil la façon dont *je le regardais et écrivais*"<sup>283</sup>. » » Encore une fois, à condition que le récit anticipé par Cabo s'avère être vrai, le récit auquel il appartient reflète le récit second. L'effet d'étrangeté provoqué par le miroitement se perpétue tout au long du roman et va jusqu'à amener le personnage à se sentir étranger à lui-même :

---

<sup>282</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>283</sup> *Ibid.*, p. 94. (C'est l'auteur qui souligne.)

Subitement, une horreur inexplicable me fit courir vers le miroir le plus proche — la salle de bains du rez-de-chaussée. Mais je pus constater, avec un soupir de soulagement, que j'avais toujours mon visage de masque, mes lunettes, ma barbe courte et compliquée. « Je suis toujours Juan Cabo », pensai-je. Qui aurais-je été, sinon<sup>284</sup>?

La mise en abyme produit donc un certain effet de dédoublement, venant avec une sensation d'étrangeté, qui a pour fonction de rappeler au lecteur l'aspect matériel du livre.

### 3.2 Entre fiction et réalité

#### 3.2.1 Crédulité/incrédulité

Le roman *Daphné disparue* propose un questionnement sur la littérature réaliste<sup>285</sup> et d'imagination, reposant sur l'idée que « littérature et réalité sont des termes incompatibles<sup>286</sup> », et qui consiste à savoir si ce qui est écrit est réel. Cabo veut croire à la réalité de la littérature, puisqu'en tant que lecteur il est frappé par le caractère réaliste de ses propres écrits : « Le réalisme de ce paragraphe saute aux yeux!... N'importe quel lecteur y croirait<sup>287</sup>!... » C'est d'ailleurs cette croyance à la vérité littéraire qui l'incite à sa quête, puisqu'il croit que la jeune femme du paragraphe est réelle et il veut la retrouver. Toutefois, il ne cesse de se faire répéter que la littérature est mensongère, qu'en tant que pure fiction elle n'a rien à voir avec la réalité : « la littérature est un artifice<sup>288</sup> »; « c'est le monde le PLUS changeant et traître de tous<sup>289</sup> ». En souscrivant à l'idée de Pavel selon laquelle la lecture est ce qui détermine le degré de fictionnalité d'un texte, Cabo veut croire à la réalité de ce qu'il

---

<sup>284</sup> *Ibid.*, p. 214.

<sup>285</sup> La littérature réaliste est ici à prendre dans le sens de réel, vrai, par opposition à la fiction. Elle n'a rien à voir avec le courant littéraire du réalisme, qui consiste en des récits fictionnels qui prennent pour modèle le réel.

<sup>286</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 165.

<sup>287</sup> *Ibid.*, p. 77.

<sup>288</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>289</sup> *Ibid.*, p. 152.



lit en se fiant à ses impressions. Le problème, c'est qu'il n'a aucune idée des intentions de l'auteur, c'est-à-dire des siennes, alors que Pavel propose que l'on en tienne minimalement compte. Il faudrait au moins connaître la nature de l'œuvre littéraire, à savoir si c'est une biographie ou une fiction.

Ovide, le criminel, construit son alibi sur le fait que la littérature n'est pas prise au sérieux. Il est l'un des partisans de cette conception qui fait de toute littérature un artifice, une feintise : « Car la littérature est le meilleur ALIBI que nous ayons inventé pour le MENSONGE. Il n'y a rien de plus INUTILE, VIDE et FICTIF qu'écrire<sup>290</sup>... » En publiant son récit comme une fiction, il s'attend à ce que personne ne croie à la réalité des événements qui y seront décrits. L'incrédulité du lecteur, conscient que ce qu'il lit n'est rien d'autre que de la littérature, fait de lui son complice : « Dis-moi, ô lecteur! ton incrédulité ne fait-elle pas de celui-ci le PLUS PARFAIT de tous les CRIMES? Avec ton incrédulité, tu te rends COMPLICE de mon délit<sup>291</sup>! » Ovide parvient à se protéger contre une éventuelle arrestation en revendiquant le caractère fictif de son récit, et à faire du même coup de tous ses lecteurs des complices, ce qui les implique en quelque sorte dans son action. Il les fait participer et joue avec eux. Son lecteur adopte une position de lecteur-joueur, puisque, comme tout joueur, il suspend momentanément son incrédulité pour se laisser prendre au jeu. Mais, comme l'a montré Henriot, le joueur ne croit pas complètement au jeu, il garde toujours un pied en dehors de l'univers ludique. Ovide mise sur cette conscience qu'a le lecteur de participer au jeu de la lecture pour qu'il ne prenne pas au sérieux ce qu'il lit. Ainsi, le criminel peut dévoiler son projet ouvertement sans qu'il ne soit confondu avec la réalité. Tout ce débat sur le caractère mensonger de la littérature se termine par une constatation pour le moins troublante : dans *Daphné disparue*, fiction et réalité sont interchangeableables.

En effet, la réalité semble parfois si improbable qu'on aurait du mal à y croire : « “Tout cela me paraît si fictif, pensai-je. Quand j'essaierai de raconter cela plus tard, j'aurai du mal à vaincre l'incrédulité du lecteur.” (Et maintenant, en l'écrivant, je soupçonne que ma crainte

---

<sup>290</sup> *Ibid.*, p. 162.

<sup>291</sup> *Ibid.*, p. 163.

s'est accomplie<sup>292</sup>.) » Bien qu'il éprouve des doutes quant à la crédulité du lecteur, Cabo mise sur cette part du lecteur qui croit au jeu de la lecture. En effet, le lecteur réel va croire ce qui est écrit — dans une certaine mesure —, puisque le contrat de lecture auquel il souscrit fait en sorte qu'il croit ce qui lui est raconté le temps de la lecture. Il suspend donc momentanément son incrédulité. C'est du moins ce qui se passe généralement, car le projet d'Ovide consiste justement à engendrer le contraire : « Les écrivains, en règle générale, prétendent nous faire admettre des événements complètement faux. Ovide, en revanche, a réussi le contraire : nous empêcher de croire à un fait complètement vrai<sup>293</sup>. » Nous avons vu avec les théories de Jacques Henriot et de Michel Picard comment l'attitude du joueur et du lecteur-joueur avait tendance à se diviser en deux. Pour reprendre les termes de Picard, il y a d'une part le *lu* qui correspond au côté naïf du lecteur et qui fait qu'il accepte de se prêter au jeu. D'autre part, il y a le *liseur*. Conscient de participer au jeu, il n'est pas dupe de l'illusion. Dans *Daphné disparue*, la lecture est conçue selon ces distinctions. Juan Cabo représente le *lu* qui croit à la réalité de l'univers représenté, alors que les lecteurs d'Ovide se situent plutôt du côté du *liseur*. Dans tous les cas, les personnages du roman tendent à oublier la troisième instance nécessaire pour réconcilier les deux autres, c'est-à-dire le *lectant*. En effet, le lecteur comme joueur est un savant mélange des deux. Il doit à *la fois* se laisser prendre au jeu et garder un pied en dehors. Ce qui signifie que le lecteur-joueur, surtout lorsqu'il se trouve face à une métafiction, comme c'est le cas des lecteurs d'Ovide, souscrit à *la fois* à l'immersion et à la distanciation.

Le jeu sur les frontières entre fiction et réalité peut aussi aller dans l'autre sens, c'est-à-dire que la fiction peut devenir réalité : « il ne me semblait pas très improbable qu'une telle fiction devienne soudain une épouvantable réalité<sup>294</sup> ». La ligne entre les deux est parfois très mince. Par ailleurs, si la réalité n'équivaut pas à la fiction en terme de possibilités, ce n'est pas toujours la fiction qui en comporte le plus. En effet, le lecteur anticipe souvent à partir de ses lectures antérieures, de ses souvenirs personnels, de ses connaissances, etc. Autrement dit,

---

<sup>292</sup> *Ibid.*, p. 102.

<sup>293</sup> *Ibid.*, p. 164.

<sup>294</sup> *Ibid.*, p. 132.

il en vient à anticiper en fonction de certains clichés, qui limitent en quelque sorte les possibilités. C'est ce que constate Cabo : « Ce n'était pas comme cela que j'avais imaginé ma première rencontre avec la femme du paragraphe, bien sûr. Mais j'en conclus que la vie n'était pas un de mes romans, et qu'elle n'avait pas à s'ajuster aux limites de mon imagination<sup>295</sup>. »

*Daphné disparue* multiplie les lecteurs à la Don Quichotte avec ses personnages qui se laissent piéger par l'illusion référentielle et qui prennent la réalité pour la fiction, et la fiction pour la réalité. Par exemple, le poète Grisardo se suicide en ingérant un livre, dans le but de combler son désir d'entrer dans la fiction : « Je crois que c'était son obsession : être dans un livre, de quelque façon que ce soit. Et comme il n'a pas pu y parvenir, il a fait le contraire : il s'est mis un livre dedans<sup>296</sup>. » Rosalía Guerrero est une vieille femme célèbre pour ses romans policiers qui mettent en scène l'inspecteur Braulio. Après avoir publié une quarantaine de romans et consommé des quantités phénoménales d'alcool, elle en vient elle aussi à mélanger la fiction et la réalité. En effet, elle vit une relation avec son personnage à travers sa machine à écrire : « J'aime Braulio, déclara-t-elle. Je l'aime comme je n'ai jamais aimé aucun homme que j'aie connu<sup>297</sup> »; « Le soir même, elle commença un nouveau roman avec Braulio Cauno, et la première chose qu'elle fit fut de tuer son mari<sup>298</sup> »; « Bien sûr, l'assassin, dans le roman, était la femme du défunt. Braulio Cauno couchait avec elle<sup>299</sup> ». Sa machine à écrire porte les traces de cette relation qu'elle a entretenue dans la fiction durant quarante ans. En effet, elle écrit tour à tour ce que Braulio et elle font et disent, comme le montre ce passage dans lequel les visiteurs sont eux-mêmes fictionnalisés, puisqu'ils participent à la conversation sur papier :

— Braulio ne veut pas. Il va vous le dire lui-même. Elle éleva la voix : Braulio, viens un moment, s'il te plaît!

---

<sup>295</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>296</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>297</sup> *Ibid.*, p. 134.

<sup>298</sup> *Idem.*

<sup>299</sup> *Ibid.*, p. 135.

Braulio Cauno entra dans la pièce. Son pas résonnait comme le glas.

— Rosa, dit-il, et je ressentis comme des frissons, comme chaque fois qu'il me parle, qui sont ces messieurs? Ai-je le plaisir de les connaître?

Mme Guerrero cessa d'écrire un instant et tourna la tête vers nous.

— J'ai oublié vos noms, messieurs, dit-elle. Répétez-les, s'il vous plaît. Je dois vous présenter à Braulio.

Je trouvais la scène si absurde, si étrange, que je n'osai pas intervenir. Horacio Neirs semblait toutefois se trouver dans son élément. Quand la vieille dame, après avoir appelé son personnage à voix haute, s'était écartée de moi et s'était assise devant la machine à écrire, le détective nous avait fait signe de ne pas l'interrompre<sup>300</sup>.

L'exemple de ces deux personnages, Grisardo et Rosalia, révèle encore une fois un problème au niveau de la tripartition du lecteur proposée par Picard. En effet, ceux-ci laissent une trop grande place à leur *lu* et délaissent par conséquent leur part de *liseur*. Étant donné ce déséquilibre, ils ne parviennent pas à atteindre le stade du *lectant*. Ils restent cloîtrés dans leur *lu*, et deviennent par conséquent des lecteurs naïfs et problématiques.

### 3.2.2 La théâtralité

S'il arrive couramment que les personnages de *Daphné disparue* se laissent prendre au piège de la littérature, c'est qu'ils évoluent dans un monde où l'illusion domine. En effet, l'univers fictionnel est entièrement théâtralisé. D'abord, Juan réalise que tout ce qu'il vit était une mise en scène programmée pour lui faire écrire un nouveau roman. La société dans laquelle Cabo évolue est totalement fausse. Tout ce qu'il vit a été orchestré. Cette métaphore du monde comme théâtre, Colette Becker l'a remarquée dans les romans réalistes et naturalistes :

Les relations sociales, les lieux, les conduites sont placés sous le signe du paraître, du masque. C'est le monde de l'imposture dans lequel chacun joue un rôle, et où le meilleur

---

<sup>300</sup> *Ibid.*, p. 136-137.

comédien l'emporte. La métaphore du théâtre revient fréquemment sous la plume des romanciers pour dénoncer l'hypocrisie de la société qui cache sous une apparence d'honnêteté les pires vilenies, physiques et morales. Leitmotiv du roman réaliste/naturaliste, dont le but est précisément de dé-voiler<sup>301</sup>.

En plus de dénoncer l'hypocrisie de la société, le dé-voilement révèle l'artifice littéraire. La métaphore du monde comme théâtre rappelle au lecteur la matérialité du roman et lui permet de voir sa construction. En effet, un récit qui ne cesse d'insister sur le fait que l'univers représenté n'est qu'un amoncèlement d'illusions amène le lecteur à prendre conscience que sa lecture elle-même participe à l'illusion. La théâtralité littéraire crée donc un parallèle entre l'illusion théâtrale et l'illusion romanesque. Elle engendre une distanciation qui amène le lecteur à prendre conscience du livre qu'il tient entre ses mains.

Si Colette Becker relève la présence d'une métaphore théâtrale dans les romans naturalistes et réalistes, en insistant sur le côté théâtral de la société dans laquelle les individus revêtent constamment des masques pour ne pas se laisser voir tels qu'ils sont réellement, il ne faut pas oublier la tradition du théâtre baroque qui précède. En effet, la métaphore du monde comme théâtre est prépondérante dans la littérature baroque, avec des auteurs comme Shakespeare, Corneille et Calderón<sup>302</sup>, pour ne nommer que ceux-ci. Dans le théâtre baroque, les thèmes de la fausseté et de l'illusion dévoilent la précarité de la notion de réalité. Les deux tendances sont à l'œuvre dans le roman de Somoza, qui dénonce à la fois l'hypocrisie de la société avec des personnages tous plus faux les uns que les autres, ainsi que l'instabilité de la réalité qui se confond continuellement avec la fiction.

Le déguisement et le maquillage sont des thèmes récurrents dans *Daphné disparue*. Pensons à cette soirée où la majorité des invités étaient déguisés en auteurs célèbres. Lorsque les gens ne sont pas ouvertement déguisés en quelqu'un d'autre, c'est la perception de Cabo

---

<sup>301</sup> Colette Becker, *Lire le réalisme et le naturalisme*, Paris, Dunod, 1998, p. 90.

<sup>302</sup> Comme le montre l'anthologie de Georges Banu (Georges Banu, *Shakespeare, le monde est une scène. Métaphores et pratiques du théâtre*, Paris, Gallimard, coll. « Pratique du théâtre », 2009, 269 p.), les réflexions sur le théâtre sont au cœur de l'œuvre de Shakespeare. De même, *l'illusion comique* de Corneille (Pierre Corneille, *l'illusion comique : comédie*, Paris, Hachette Éducation, coll. « Classiques Hachette », 2006, 206 p.) repose sur une mise en abyme théâtrale, tandis que Calderón transpose cette métaphore du côté de l'onirisme avec sa pièce *La vie est un songe* (Pedro Calderón de la Barca, *La vie est un songe*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Classiques », 1996, 162 p.)

qui révèle les artifices : « Face Molle ouvrit démesurément les yeux. Son soudain changement d'attitude m'effraya presque. Un maquillage subtil ornait ses joues rondes<sup>303</sup>. » Le maquillage, tout comme le masque et le déguisement, sont des accessoires indispensables au théâtre. Ces accessoires sont souvent si exagérés qu'ils dénoncent l'illusion de la représentation. Le fait d'attribuer de telles caractéristiques théâtrales à des personnages du roman dénonce la fausseté de ceux-ci. Cabo est généralement dupé par l'illusion, mais il lui arrive de voir ce qui se cache derrière le masque : « L'espace d'un instant, ce masque aux traits de cire sembla se dissoudre et je perçus un visage aussi sensible et soucieux que le mien<sup>304</sup>. » Ces exemples illustrent l'idée selon laquelle « [l]a théâtralité est [...] le moment où tout se fige, le moment où le récit s'arrête pour donner à voir, pour faire tableau<sup>305</sup> ». En effet, la théâtralité se dévoile à Cabo tout d'un coup. Elle crée en quelque sorte une brèche dans le récit, un temps d'arrêt où il est possible pour le personnage de voir ce qui se cache derrière les apparences. La théâtralité romanesque se présente donc comme un moment de lucidité. Cette lucidité se produit d'abord chez le personnage, puis chez le lecteur, qui constate lui aussi l'artifice.

Le personnage qui sonne le plus faux est Muse Gabbler Ochoa, qui est un modèle pour écrivain. Son travail consiste à jouer des scènes devant des écrivains pour les aider à créer : « Les écrivains me téléphonent, me disent ce que je dois porter, ce qu'ils veulent que je fasse et où, et ils m'observent en prenant des notes pour leurs œuvres<sup>306</sup>. » Elle excelle particulièrement dans ce domaine : « Sa façon de s'exprimer, avec cette rapidité exacte, était si diaphane que je suis sûr que je la cite maintenant textuellement. Rien ne s'interposait entre le papier et ses lèvres : elle parlait pour être écrite<sup>307</sup>. » C'est donc une actrice qui donne d'elle-même « un spectacle fascinant<sup>308</sup> ». La fausseté du personnage de Muse est poussée à l'extrême, puisqu'elle ne cesse jamais de se produire en spectacle. D'abord, elle invite Juan

---

<sup>303</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 187.

<sup>304</sup> *Ibid.*, p. 169.

<sup>305</sup> Anne Larue, *op. cit.*, p. 15.

<sup>306</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 91.

<sup>307</sup> *Idem.*

<sup>308</sup> *Ibid.*, p. 87.

au restaurant et celui-ci finit par apprendre qu'elle avait pour commande une scène entre lui et elle autour d'une table : « S'il te plaît, Juan, ne le regarde pas! murmura Muse, gênée. Continuons à parler comme s'il n'était pas là!... Il s'agit d'un client... En ce moment même, je travaille, tu sais<sup>309</sup>? » Cabo se retrouve donc lui-même acteur, à son insu. Elle l'invite ensuite à passer chez elle, c'est-à-dire dans l'arrière-boutique du restaurant : « — Je t'invite à boire le dernier verre chez moi, dit-elle en prenant son sac et son paquet de cigarettes. Mais au lieu de se diriger vers la sortie elle alla au fond du café, vers des rideaux rouges. — J'habite ici, dit-elle. Et elle écarta les rideaux<sup>310</sup>. » Pour entrer dans l'univers de Muse, il faut passer derrière le traditionnel rideau rouge des salles de spectacles. Son immense maison labyrinthique comporte plusieurs éléments rappelant les théâtres. Par exemple, les toilettes sont similaires à des loges : « Muse appuya sur les interrupteurs de toilettes longues et aveuglantes comme une loge et elle m'abandonna là<sup>311</sup>. »

La maison de Muse se présente comme un véritable espace de jeu : « le sol de la chambre — il s'en apercevait maintenant — était décoré ici et là avec des traces blanches de pieds et des lignes rouges et vertes, comme les plans sur lesquels les danseurs apprennent à évoluer<sup>312</sup> ». Cet espace de jeu vient donc avec ses règlements, qui assure au joueur le bon déroulement du jeu. À un certain moment, Cabo marche sur le pied de Muse. Il constate que son erreur aurait pu être évitée s'il avait bien suivi les traces de pas. L'acte sexuel lui-même est théâtralisé et repose sur des règles à suivre bien précises. Muse propose à Cabo de simuler un viol en suivant un plan préétabli : « Cache-toi derrière le rideau. J'attendrai une minute, je le tirerai, je ferai comme si je te découvrais et je crierai. Alors j'essaierai de t'échapper<sup>313</sup>. » Juan accepte de se prêter au jeu, jusqu'à ce qu'il découvre un individu caché lui aussi derrière un rideau, non pas pour participer à leurs ébats, mais plutôt pour les transcrire : « Et il surprit

---

<sup>309</sup> *Ibid.*, p. 93.

<sup>310</sup> *Ibid.*, p. 99.

<sup>311</sup> *Ibid.*, p. 104.

<sup>312</sup> *Ibid.*, p. 108.

<sup>313</sup> *Ibid.*, p. 106.

l'homme. Il se trouvait dans son dos, dépassant d'un paravent. Il tenait une plume et un cahier et prenait des notes en contemplant le couple<sup>314</sup>. »

Ainsi, la théâtralité repose en grande partie sur la notion de jeu. Et le jeu de l'acteur renvoie aussi à l'idée, centrale pour Huizinga, que le jeu s'effectue en dehors de la vie courante. Bien qu'il ait lieu dans la réalité, ce qui s'y passe ne peut qu'avoir lieu dans l'imaginaire du joueur et n'a pas la même signification que dans la réalité. Ainsi, l'acteur feint d'être quelqu'un d'autre pour les spectateurs, mais reste lui-même dans la réalité, c'est-à-dire l'acteur qui se produit sur scène. Il y a donc une différence entre la réalité du jeu et la réalité réelle, même si le retour à cette seconde réalité se fait parfois difficilement. C'est ce que constate Cabo, qui a l'impression de vivre quelque chose avec Muse alors qu'il ne fait que participer à son spectacle. En réalité, ce n'est qu'une actrice qui joue un rôle, et elle le joue si bien que le spectateur qu'est Cabo n'a pas conscience qu'elle joue, ce qui est normal puisqu'il n'est pas devant une scène de théâtre, mais devant une femme dans la vie quotidienne. En insistant sur la fausseté de la représentation par des comparaisons et des métaphores théâtrales, la théâtralité littéraire dénonce l'illusion. Le lecteur en prend conscience en même temps que le personnage. La théâtralité provoque donc un effet de distanciation. D'abord, le personnage prend ses distances par rapport à l'univers mensonger, puis vient le tour du lecteur qui prend ses distances par rapport à l'illusion fictionnelle. La théâtralité a pour effet de l'éjecter de l'univers du livre et de l'amener à réfléchir sur cet univers. C'est donc un effet métafictionnel qui renvoie à la matérialité du livre. Elle rappelle au lecteur qu'il pratique l'activité lectorale, en créant un parallèle entre univers théâtral et univers romanesque.

En dénonçant l'artifice théâtral, la théâtralité littéraire revient donc à dévoiler l'illusion romanesque. Devant le jeu incessant de Muse, il n'est pas étonnant que Cabo éprouve des doutes quant à la sincérité de ses actions :

« Elle a peut-être reçu des instructions pour me regarder ainsi, ou pour exécuter ce simple geste qu'elle venait de faire avec la main. Elle a même pu mémoriser un

---

<sup>314</sup> *Ibid.*, p. 109.



scénario. » L'angoisse commençait à me devenir insupportable. Je ne pouvais pas savoir si ce qu'elle m'avait dit était déjà écrit<sup>315</sup>.

Ses doutes sont confirmés puisqu'il découvre, à plusieurs reprises, que ce qu'il vient de vivre avec Muse était planifié selon la demande d'un client. Sa confrontation avec le personnage de Muse renforce l'impression que Cabo éprouve depuis le début, c'est-à-dire qu'il fait lui-même partie d'un roman. Lorsqu'il dresse la liste de toutes les personnes qu'il a rencontrées, il inscrit « fictif » à côté de son propre nom comme unique qualité. « Je notai cette dernière "Personne" avec moins d'humour qu'on ne le supposerait, inspiré par mon image dans le miroir, saisi d'effroi par un spectre soudain d'irréalité<sup>316</sup>. » Muse a d'abord tenté de lui faire croire le contraire, c'est-à-dire qu'ils ne sont pas des personnages de roman, qu'ils sont tous deux bien réels : « Toute littérature est mensongère, et je devais le savoir. Pas comme nous, qui étions la vérité. Pas comme elle, Muse Gabbler Ochoa, et comme moi, Juan Cabo, qui possédions du poids, du lest, des bagages de réalité pleins de... de... nos biographies respectives<sup>317</sup>. » Le problème, c'est que Cabo ne connaît justement pas sa propre biographie. Non seulement il ne s'en souvient pas, mais il n'a pas l'impression de vivre ailleurs que sur papier :

La clinique était un pigeonnier de papiers sens dessus dessous. Mon identité et ma santé étaient écrites sur plusieurs d'entre eux, et les médecins avaient l'habitude de les interroger eux plutôt que moi. « Comment se sent-il aujourd'hui? » leur demandait le docteur de garde — même s'il feignait de me poser la question —, et mes papiers répondaient par ma pression artérielle ou le compte rendu d'une radiographie. Peu importait ma réponse : ils étaient beaucoup plus sincères ou exacts. Les infirmières les lisaient et souriaient ou faisaient la grimace. Les vigiles les promenaient d'un endroit à l'autre. Les femmes de ménage les respectaient. Quand ils se perdaient, je cessais d'exister<sup>318</sup>.

Cabo est donc réduit à un être de papier. Pour lui, l'écriture est plus fiable, plus sincère que les êtres humains qui, finalement, ne sont que de simples personnages. C'est aussi ce que prouve son expérience avec Muse. Il constate qu'il ne peut vraiment pas lui faire confiance. En fait, il ne sait pas qui elle est véritablement, car elle joue constamment la comédie. De

---

<sup>315</sup> *Ibid.* p. 98.

<sup>316</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>317</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>318</sup> *Ibid.*, p. 14-15.

plus, elle l'a rendu acteur malgré lui (« Cabo se sentit le seul acteur d'une œuvre dont il avait oublié le texte<sup>319</sup> »), ce qui ne l'aide pas à se débarrasser de ce sentiment d'irréalité qui l'entoure. La théâtralité littéraire débouche donc sur une réflexion sur l'irréalité romanesque. En insistant sur le jeu des acteurs, mais surtout sur la fausseté de leurs personnages, le roman rappelle au lecteur qu'il lit un roman habité par des personnages. D'ailleurs, le personnage de Cabo lui-même en prend conscience et finit par se rendre compte qu'il n'est pas une personne, mais un personnage.

### 3.2.3 Manipulation et industrie du livre

Cabo découvre qu'en fait, Muse est loin d'être le seul modèle pour écrivain qu'il fréquente. Il apprend qu'absolument tout ce qui s'est passé ces derniers jours a été orchestré pour le pousser à écrire un roman, et que pratiquement tous les gens qu'il a côtoyés étaient payés pour jouer le rôle qu'ils ont joué dans sa vie :

Nous travaillions pour vous, vous ne le saviez pas? Vous vous rendez compte de la quantité de gens qui travaillent pour des écrivains comme vous? [...] « Nègres », correcteurs, imprimeurs... et nous, qui faisons le travail le plus sale, *modèles d'écrivains* à temps partiel... Ou alors vous pensiez que Muse était la seule?... Regardez autour de vous et vous nous trouverez partout! Nous nous déguisons comme on l'exige de nous et nous faisons ce que l'on nous ordonne<sup>320</sup>!...

Tous jouent un rôle. Personne n'est authentique. Lorsque Cabo prend conscience de cette supercherie, il ne peut que se sentir exclu. La distanciation du personnage de Cabo par rapport aux autres personnages provoque aussi l'effet contraire chez le lecteur. Dans une certaine mesure, la distanciation du personnage de Cabo renforce l'effet d'immersion du lecteur qui prend lui aussi une distance par rapport aux autres personnages. Pour le dire autrement, le lecteur éprouve le même effet de distanciation que Juan Cabo, et ce en même temps. Cette simultanéité des lectures (de Cabo et du lecteur réel) alimente l'identification du lecteur avec le protagoniste, ce qui favorise l'immersion. On voit bien comment ces deux

---

<sup>319</sup> *Ibid.*, p. 107.

<sup>320</sup> *Ibid.*, p. 198. (C'est l'auteur qui souligne.)

modalités de la lecture cohabitent et renvoient à l'entre-deux du jeu de la lecture, c'est-à-dire à cette faculté qu'a le joueur de conserver un pied à l'intérieur du jeu et un autre à l'extérieur.

Le personnage de Salmerón se présente comme le grand marionnettiste. C'est celui qui a orchestré la supercherie, le grand manipulateur. Il détient le pouvoir et utilise les autres personnages comme des marionnettes, des pions qui contribuent uniquement à mettre en place sa stratégie. Salmerón est un homme puissant qui cherche à intensifier l'importance de l'éditeur dans l'industrie du livre. Alors que le roman du passé appartenait au personnage, au héros, et que celui du présent est plutôt jugé en fonction de son auteur, Salmerón veut faire du roman du futur celui de l'éditeur : « Le roman de l'avenir appartiendra à l'Éditeur. Comme ça, avec une majuscule : Éditeur. Mais ne nous leurrions pas, affirmait-il : pas à l'éditeur en tant que créateur, mais en tant qu'organisateur<sup>321</sup>. » Le roman de l'éditeur sera un produit de consommation, misant sur des études de marché et la publicité : « La littérature est un commerce... L'un écrit un livre; un autre le vend; un autre l'achète, le lit et se distrait. Le livre se ferme, se laisse sur l'étagère et la vie quotidienne revient<sup>322</sup>. » On voit que Salmerón a une conception mercantile de la littérature. Le livre est réduit à un produit de consommation, jetable, au service de l'industrie capitaliste.

Lorsque Virgilio explique le fonctionnement du milieu éditorial, il dévoile en quelque sorte la supercherie dont Juan est victime :

Vous saviez que c'est la PLUS grande maison d'édition du monde? Et que Salmerón est l'éditeur le PLUS puissant? [...] Salmacis appartient à un groupe éditorial bien PLUS GROS, et celui-ci, à son tour, à un autre PLUS GROS et ainsi de suite... [...] Et derrière? Quelqu'un d'invisible qui contrôle TOUT... Toujours pareil. Vous croyez que vous pensez librement, je crois que je pense librement, mais nous nous trompons tous les deux : en fait, nous pensons et nous faisons ce que cet être invisible nous ordonne... La vie fonctionne comme ça, mon ami. Nous sommes de simples personnages<sup>323</sup>.

À cet instant, Cabo n'est pas en mesure de comprendre que les propos de Virgilio ne constituent pas seulement une métaphore, mais concernent directement leurs vies à tous les

---

<sup>321</sup> *Ibid.*, p. 116.

<sup>322</sup> *Ibid.*, p. 207.

<sup>323</sup> *Ibid.*, p. 131.

deux. Une fois que nous savons que Virgilio a lui aussi été manipulé par cet être invisible qui contrôle tout, la comparaison entre le personnage et la marionnette prend tout son sens : « Virgilio regardait fixement le néant; on aurait dit une marionnette oubliée par un ventriloque sur le fauteuil de son bureau<sup>324</sup>. » C'est d'ailleurs bel et bien ce qui s'est produit, puisque le grand marionnettiste qu'est Salmerón a oublié d'honorer sa promesse à Virgilio, soit de le faire publier chez Salmacis<sup>325</sup> en échange du rôle qu'il a joué dans l'histoire, de sorte que Virgilio le trahira en amenant Cabo à découvrir la vérité. Toutes ces figures de marionnettes, de ventriloque et de manipulateur renvoient à l'idée de l'auteur comme demiurge. Dans ce cas-ci, c'est plutôt l'éditeur qui est la figure demiurgique. L'éditeur est le nouvel auteur, le grand manipulateur qui détient tous les pouvoirs, alors que les écrivains ne sont que ses marionnettes, ses « nègres ». Toutes ces représentations de la manipulation évoquent le travail de la main, de l'écriture, ce qui a pour effet de rappeler encore une fois au lecteur qu'il pratique l'acte de lecture. De plus, la manipulation déborde sur la lecture en contrôlant en quelque sorte ses effets. Ainsi, écrire revient ici à manipuler. Le geste d'écriture cache le retour de la matérialité. En parvenant à voir métaphoriquement la main de l'auteur, le lecteur voit nécessairement les siennes.

### 3.2.4 Tout n'est que littérature

Le fait d'être constamment entouré de livres et d'écrivains renforce cette impression d'évoluer dans un univers fictionnel. L'exposition de livres dans la maison d'édition transforme la ville de Madrid en monument littéraire :

---

<sup>324</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>325</sup> Le nom de la maison d'édition fait allusion à un personnage des *Métamorphoses* d'Ovide. Dans le résumé du livre quatrième, on peut lire que Salmacis est « une nymphe d'un lac de Carie, qui, s'étant éprise d'Hermaphrodite, l'entraîna sous ses eaux et ne forme plus avec lui qu'un seul corps au double sexe ». (Ovide, *Les Métamorphoses*, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 1992, p. 132.) La transformation de Juan Cabo en Natalia Guerrero, que nous aborderons sous peu, rappelle cette histoire dans la fusion des deux sexes.

Mais le plus incroyable était l'exposition des livres. [...] Sous la surveillance de l'œil Écrivain s'étendait un gigantesque plan de la ville de Madrid. Il occupait presque la moitié du sol, plus de soixante mètres de long d'une extrémité à l'autre. Au-dessus des rues, des jardins dessinés, des places et des monuments célèbres, se trouvaient les livres, reliés en noir, sans illustrations et réunis en colonnes ou en murs, comme une autre ville en briques noires et blanches s'élevant au-dessus de la première. Chaque volume était situé sur le lieu qu'il décrivait<sup>326</sup>.

Le projet d'écriture étant d'observer la ville et ce qui s'y passe avant de consigner le tout par écrit, la ville de Madrid prend donc vie dans les livres. La ville elle-même est en quelque sorte fictionnalisée, et les livres envahissent son architecture : « Salmerón voulait édifier un autre Madrid avec de billions de mots<sup>327</sup>. » Il n'est donc pas étonnant que Cabo rêve d'un immense labyrinthe de livre, qui n'est pas sans rappeler *La bibliothèque de Babel* : « Je me rappelle le rêve que je fis : un grand labyrinthe de livres dont je parcourais les couloirs en cherchant la sortie<sup>328</sup>. » Ainsi, la matérialité du livre réapparaît et envahit l'espace; celle de la ville, de la lecture et du rêve.

Un autre exemple d'écriture envahissante concerne la rencontre entre Cabo et Rosalia Guerrero. Cabo entre chez la vieille femme, accompagné de Neirs et de son acolyte. Le récit de la rencontre avec l'écrivaine de roman policier épouse une trame policière : entrée par effraction, fouille de l'appartement, découverte d'un corps... « La seule lumière provenait d'une lampe sur une table de nuit avec une tulipe inclinée, mais c'était plus que suffisant pour remarquer le corps qui gisait sur le lit. Il était recouvert de la tête aux pieds de feuilles blanches, les unes froissées, les autres lisses<sup>329</sup>. » Ils constatent que la vieille femme est toujours vivante lorsqu'elle s'adresse à eux « en s'effeuillant<sup>330</sup> ». Rosalía Guerrero est si obsédée par l'écriture qu'elle dort « sous [un] drap de feuilles<sup>331</sup> ». Il n'est pas étonnant qu'elle cherche à tuer son personnage<sup>332</sup>, bien qu'elle l'aime profondément. Elle voit des

---

<sup>326</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, op. cit., p. 119-120.

<sup>327</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>328</sup> *Ibid.*, p. 191.

<sup>329</sup> *Ibid.*, p. 132.

<sup>330</sup> *Ibid.*, p. 133.

<sup>331</sup> *Idem.*

<sup>332</sup> Ce qui constitue une allusion à Conan Doyle, qui voulait mettre fin à son personnage de Sherlock Holmes, qu'il a finalement ressuscité à la demande des lecteurs.

feuilles partout et se sent perdue derrière elles : « Vous savez ce que signifient quarante ans de fiction? On pourrait fabriquer mon cercueil avec mes livres! Je suis enterrée sous les feuilles! Les feuilles m'entourent de toutes parts, douces, incolores, pleines de fantaisie<sup>333</sup>... » Cette rencontre se termine, comme nous le savons, sur un dialogue entre Cabo, la vieille femme et son personnage, l'échange se déroulant à travers l'écriture. Après s'être prêté au jeu de la fiction, après avoir été en quelque sorte transformé en personnage, Juan Cabo est exclu de la conversation :

À un moment donné, il se passa quelque chose. Cauno cessa de répondre à mes remarques, elle cessa de les noter. Le dialogue m'exclut et se poursuivit entre eux. C'était comme si je n'existais pas, comme si je n'étais pas dans la pièce. La seule chose que je pouvais faire était de me pencher et de lire<sup>334</sup>.

En plus d'éprouver lui-même une sensation d'irréalité, Cabo est fictionnalisé par les autres. Non seulement perd-il sa réalité au profit de la fiction, il en vient à perdre sa consistance de personnage, comme s'il se désintérait. Il constate lui-même sa piètre qualité de personnage par rapport à celle de Braulio :

Inutile de dire que, comme personnage, il était très bien construit : je m'inquiétais de constater que j'étais très en dessous de lui sur ce point, que mes paroles, bien qu'exprimées à voix haute et avec une grande sincérité, se trouvaient dépourvues, une fois écrites, de l'aura de réalisme qui entourait les siennes<sup>335</sup>.

Cela dit, il n'est donc pas étonnant que la créatrice du célèbre Braulio finisse par l'exclure du dialogue, n'ayant que faire d'un personnage de piètre qualité, même si celui-ci s'appuie sur un être réel en chair et en os qui se trouve à côté d'elle.

Un autre personnage-écrivain va faire de Cabo son personnage : il s'agit d'Adán Nadal, l'étrange homme à la face molle qui le suit partout puisqu'il s'en inspire pour créer le personnage féminin de son roman. Lorsqu'il parle avec lui, Cabo n'est pas certain si Adán s'adresse bien à lui ou s'il s'imagine plutôt en train d'échanger avec son personnage de

---

<sup>333</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, op. cit., p. 135.

<sup>334</sup> *Ibid.*, p. 139.

<sup>335</sup> *Ibid.*, p. 138.

Natalia : « soudain, je ne sus auquel des deux il s'adressait, à son personnage ou à moi<sup>336</sup> ». Encore une fois, Cabo a l'impression que Natalia est un personnage mieux construit que lui-même :

Adán Nadal ne me voyait pas, il transperçait mon visage comme du papier. La sensation que je ressentis ne pouvait être plus étrange, comme s'il y avait derrière moi quelqu'un de beaucoup plus solide, avec une réalité, pour ainsi dire, plus coagulée que la mienne, et que les yeux des deux m'excluaient<sup>337</sup>.

Si Cabo éprouve de la difficulté à croire à sa propre réalité, c'est qu'il est lui-même théâtralisé. Son visage est souvent comparé à un masque<sup>338</sup> et il décrit sa barbe comme un déguisement : « Dans le miroir me contemplait un individu de petite taille, maigre et pâle, déguisé par les boucles humides d'une barbe postiche et habillé d'un kimono<sup>339</sup>. » Ainsi, Cabo prend ses distances face à lui-même, étant incapable de s'identifier à l'image que lui renvoie le miroir. À force d'être confronté à des personnages bien définis, Cabo en vient à perdre sa consistance. Enfin, il va contribuer à faire de Natalia une réalité en créant ce personnage que cherche à construire Nadal et qui s'inspire de lui-même. En réalisant le personnage de Natalia, Cabo amorce sa propre disparition.

### 3.3 Intertextualité

Gérard Genette définit l'intertextualité comme « une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire [...] par la présence effective d'un texte dans un autre. Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique traditionnelle de la *citation*<sup>340</sup> ». Elle peut aussi simplement faire référence à un autre texte, par exemple en mentionnant le titre et son auteur, ou encore y faire allusion à l'aide de personnages ou de situations. L'intertextualité est très forte dans *Daphné disparue*. Plutôt que de recenser les différents

---

<sup>336</sup> *Ibid.*, p. 157.

<sup>337</sup> *Ibid.*, p. 158.

<sup>338</sup> *Ibid.*, p. 40.

<sup>339</sup> *Ibid.*, p. 64.

<sup>340</sup> Gérard Genette, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, op. cit., p. 8.

passages où l'intertextualité est présente dans le roman (nous avons déjà donné quelques exemples d'allusion et de référence dans l'analyse qui précède), nous nous concentrerons sur la principale référence intertextuelle sur laquelle repose ce roman de Somoza, c'est-à-dire *Les Métamorphoses* d'Ovide.

### 3.3.1 Sur les Métamorphoses

Le titre du roman *Daphné disparue* est clairement inspiré du personnage de Daphné, tiré du premier livre des *Métamorphoses* d'Ovide. Daphné est une nymphe qui se transforme en arbre pour échapper au dieu qui cherche à devenir son amant<sup>341</sup>. Cabo connaît bien les récits des *Métamorphoses*, y ayant consacré sa thèse de doctorat<sup>342</sup>. Bien qu'il ait perdu la mémoire et qu'il ignore la majeure partie de sa vie, ses connaissances professionnelles sont demeurées intactes. À son grand étonnement, il le constate au moment où il cite spontanément le vers manquant pour compléter le poème :

Quand il eut fini, il prononça les trois phrases en les récitant comme s'il s'agissait d'un poème : « Le vent découvrait son corps/Son souffle faisait voler sa tunique/Une brise légère soulevait ses cheveux » — « La fuite augmentait encore sa beauté », compléta quelqu'un à voix haute. Une seconde plus tard, je m'aperçus que ce « quelqu'un », c'était moi. [...] Les vers avaient surgi sans effort de ma mémoire, par la douce sorcellerie avec laquelle l'inconscient élabore les rêves les plus obscurs<sup>343</sup>.

Dans cet exemple, l'intertextualité prend la forme d'une citation. Le personnage connaît si bien l'œuvre qu'il peut en citer des passages spontanément. Ce savoir est particulièrement utile, puisqu'il lui permet de résoudre l'enquête. Le fait qu'il possède des connaissances intertextuelles confère au personnage de Juan Cabo un statut particulier. Étant lui-même un lecteur possédant de bonnes compétences, capable de voir au-delà du texte dont il est le

---

<sup>341</sup> « À peine a-t-elle achevé sa prière qu'une lourde torpeur s'empare de ses membres; une mince écorce entoure son sein délicat; ses cheveux qui s'allongent se changent en feuillages; ses bras, en rameaux, ses pieds, tout à l'heure si agiles, adhèrent au sol par des racines incapables de se mouvoir; la cime d'un arbre couronne sa tête; de ses charmes, il ne reste plus que l'éclat. » (Ovide, *op. cit.*, p. 61-61)

<sup>342</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 16.

<sup>343</sup> *Ibid.*, p. 147-148.



personnage, il se rapproche davantage du lecteur réel qui s'identifie à lui. Ainsi, le lecteur réel est en quelque sorte happé par le texte, puisque son investissement cognitif et émotionnel dans le personnage de Cabo lui sert de porte d'entrée (de même que le joueur adoptant un rôle précis). En même temps, il prend ses distances par rapport au texte en s'interrogeant sur ses propres connaissances et ses propres souvenirs du récit d'Ovide.

La distance critique du lecteur persiste lorsqu'il doit juger, en même temps que les détectives, de la véracité du récit de Rosalía Guerrero à la lumière des indices qu'il possède. Les feuilles de laurier qui jonchaient la table de la mystérieuse inconnue consistent en l'ultime indice. La branche manquante va déterminer si le récit de Rosalía Guerrero qui mentionne la jeune femme est vrai ou non :

La décoration de la table 15! Rosalia dit que la femme portait une branche de laurier à la main en sortant de *La Floresta*. [...] Nous vérifierons s'il manque une branche à la table 15, dit Neirs. Je ne crois pas qu'ils les renouvellent fréquemment, et l'absence d'une pièce sera découverte immédiatement [...] S'il en manquait une, cela signifierait que ce qu'a écrit Rosalía Guerrero a de grandes chances d'être vrai... Ce qui reviendrait à dire, monsieur Cabo, que votre théorie est correcte : que quelqu'un a enlevé cette femme, falsifié les paragraphes qui la mentionnent et assassiné le poète... Un plan froidement calculé, presque parfait... mais la branche de laurier le trahira<sup>344</sup>.

C'est dire l'importance qu'a le poème d'Ovide dans *Daphné disparue*. Il fait office de rabat, dans la mesure où il détermine le caractère factuel du texte qui le mentionne. De plus, il se présente comme un puzzle à reconstituer. Une fois sur place, les enquêteurs constatent que les feuilles qui le composent ont été réduites en pièces et ils doivent les remettre en ordre avant de pouvoir citer les vers et confirmer qu'il manque une branche. Le lecteur réel va lui aussi se prêter au jeu et essayer par lui-même de réécrire les phrases avant que Virgilio ne dévoile la solution.

Par ailleurs, rappelons que le falsificateur « se fait appeler Ovide, comme le poète latin auteur des *Métamorphoses*<sup>345</sup> ». Horacio Neirs constate qu'il n'a pas choisi ce nom au hasard :

---

<sup>344</sup> *Ibid.*, p. 143.

<sup>345</sup> *Ibid.*, p. 160.

Mais il n'y a pas de doute que le pseudonyme cache une clé. Dans les *Métamorphoses*, les dieux se transforment en d'autres choses pour atteindre leur but, n'est-ce pas, monsieur Cabo? en taureau, en pluie, en oiseau... Est-il possible que notre adversaire pense qu'il est capable de se transformer en d'autres auteurs pour exaucer ses désirs... N'oublions pas comme il est facile d'imiter l'écriture d'autrui<sup>346</sup>.

Ovide emprunte donc son surnom au poète pour construire une similarité entre sa propre entreprise de falsification et le poème des *Métamorphoses*. Son idée vient probablement aussi du fait que le poème qui décorait la table de la femme qu'il kidnappe était écrit par cet auteur. En même temps, il laisse un indice avec son pseudonyme, puisque la solution de l'énigme réside justement dans les vers du poète latin qui ont disparu au restaurant.

Le personnage de Daphné est doublement source d'inspiration : il n'inspire pas seulement l'auteur réel qu'est Somoza, mais également l'auteur fictif qu'est Juan Cabo. Celui-ci compare explicitement son personnage de Natalia à la Daphné d'Ovide, ce qui confirme la parenté entre les deux : « Une femme solitaire, craintive et excentrique. Une ermite, complexée... Une Daphné obsessionnellement vierge, transformée en "laurier" de ses succès littéraires<sup>347</sup>. » Le thème de la métamorphose est au cœur du roman de Somoza. D'abord, Ovide veut transformer une femme réelle en personnage de fiction : « Notre homme a tenté de neutraliser sa victime, de l'effacer de la réalité, de la transformer en un personnage de fiction<sup>348</sup>... » Ensuite, pour contrer son projet, Cabo doit rendre sa réalité au personnage d'Ovide :

Notre rival prétend transformer une femme réelle en quelques feuillets rédigés et « pleins de fantaisie ». Vous inverserez le processus : vous allez transformer quelques feuillets rédigés et « pleins de fantaisie » en une femme réelle. La même métamorphose, mais dans le sens contraire<sup>349</sup>.

La métamorphose inspire donc les deux principaux projets d'écriture du livre. D'ailleurs, puisque l'écriture elle-même est le thème central du roman, il n'est pas étonnant que la métamorphose s'effectue sur ce plan. La métamorphose est donc ici la forme privilégiée de la

---

<sup>346</sup> *Idem*.

<sup>347</sup> *Ibid.*, p. 187.

<sup>348</sup> *Ibid.*, p. 166.

<sup>349</sup> *Ibid.*, p. 168.

métafiction. On rappellera la racine commune aux deux termes : « *meta* », dont l'étymologie renvoie à « au-delà », donc à ce qui parvient à se dépasser en se réfléchissant. Ainsi, si la « morphose » correspond à l'action de donner une forme, on peut dire que Somoza a choisi la métafiction, soit la fiction elle-même, pour donner forme à la métamorphose. C'est pourquoi les premières métamorphoses, soit la transformation d'une personne réelle en personnage de roman pour Ovide, et celle d'un personnage de roman en personne réelle pour Cabo, se font sur le plan textuel (du texte dans le texte). Ce sont des métamorphoses de texte par le texte, c'est-à-dire que la transformation se passe par l'écriture. Or, il existe une seconde métamorphose dans le roman, qui est en quelque sorte la métamorphose du roman lui-même, et qui se fait par la lecture : c'est la métamorphose de Juan en Natalia.

### 3.3.2 Métamorphose du personnage

Même lorsque Cabo découvre la supercherie, c'est-à-dire lorsqu'il apprend qu'Ovide n'a jamais existé et que toute cette histoire est un coup monté par Salmerón, il poursuit son projet de donner vie à son personnage. En fait, il veut le faire plus que jamais, son but étant désormais d'attenter à la réalité de Salmerón : « maintenant j'allais transformer Salmerón et son univers en de simples fictions, son minutieux plan serait le thème d'un roman, et lui-même, mon éditeur omnipotent, un être abstrait, inventé aux dépens de la créature qui m'importait le plus<sup>350</sup> ». Mais il n'a pas pensé qu'en s'attaquant à l'univers de Salmerón, il détruirait par le fait même le sien :

Pour me rassurer, je retournai dans mon bureau après le petit-déjeuner, allumai l'ordinateur et commençai à écrire ceci : cette œuvre, lecteur, que tu as lue, et que j'ai décidé d'intituler *Daphné disparue*. Et au fur et à mesure que je l'écrivais et que défilaient les jours et les chapitres, j'avais l'impression que les personnages et les situations étaient de plus en plus fictifs, comme si le fait de les raconter les privait de réalité; comme si, par le simple fait de raconter les choses qui étaient arrivées, celles-ci auraient pu ne jamais arriver<sup>351</sup>.

---

<sup>350</sup> *Ibid.*, p. 208.

<sup>351</sup> *Ibid.*, p. 214-215.

Le dernier chapitre transforme tout le récit qui précède en roman. Bien que le lecteur pouvait se douter que le récit narré correspondait peut-être à un texte écrit, puisque le narrateur est un écrivain célèbre, il ne croyait surement pas que ce serait un roman écrit non pas par Juan Cabo, mais par Natalia Guerrero.

Je sus tout de suite que la femme inconnue de son roman, que le protagoniste cherchait avec tant d'acharnement, était l'auteur elle-même. Et je sus que les personnages étaient des marionnettes, des êtres de son souvenir, des poupées vaudou dans lesquelles Natalia pouvait enfoncer des aiguilles effilées<sup>352</sup>.

Cette transformation d'un récit que l'on soupçonnait être une biographie (« cette chose qui n'est pas un roman<sup>353</sup> ») en roman se poursuit au niveau de la lecture, puisque cette fois-ci c'est le lecteur réel plutôt que le personnage qui éprouve le changement. Le passage d'un récit plus ou moins factuel en récit fictionnel transforme la perception du lecteur à propos des personnages. Lorsque Cabo témoigne de l'irréalité qui l'entoure et de sa propre irréalité, le lecteur réel peut croire que ce n'est qu'une impression. La confirmation du statut du personnage de Cabo transforme l'idée que se fait le lecteur de l'entièreté du roman.

À la fin du récit, une fois que tous les personnages qui le composent sont passés du statut de personne à celui de personnage, Cabo remarque dans un coin de sa chambre le sac qui contenait ses effets personnels. Il l'ouvre et constate que, contrairement au chapitre un, ceux-ci ne lui appartiennent plus. L'étiquette indique que ce sont les « [e]ffets personnels de Natalia Guerrero trouvés à l'intérieur de sa voiture<sup>354</sup>. » Le sac contient un sac à main rempli d'accessoires féminins, ainsi qu'une carte d'identité au nom de la jeune femme. En contemplant la photographie sur la carte, Cabo est pris d'un doute. Il se rend à la salle de bain pour se regarder dans le miroir et la comparer avec son propre reflet. Il se rappelle qu'il a toujours trouvé son visage étrange, semblable à un masque. L'idée lui prend de se raser, pour voir ce qui se cache derrière le masque :

Songeur, je laisse mes doigts se prendre dans ma barbe. Et si je me rasais? Je le fais : la barbe se détache entièrement, à la racine, avec des gestes de chrysalides. Un reflet du

---

<sup>352</sup> *Ibid.*, p. 212.

<sup>353</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>354</sup> *Ibid.*, p. 215.

soleil sur la peau du miroir éclaire mon visage. Je constate que, rasé, celui-ci semble beaucoup plus réel<sup>355</sup>.

Cet extrait révèle la fictionnalité du personnage de Cabo, qui paraît beaucoup plus réel une fois qu'il n'est plus lui-même (ou plutôt qu'il devient lui-même, c'est-à-dire Natalia). La manière dont la barbe se « détache », « à la racine » rappelle la fausse barbe utilisée par les acteurs. Elle dévoile l'artifice. De même, et c'est aussi le cas dans la version originale en espagnol<sup>356</sup>, le miroir est recouvert d'une peau, comme si le reflet lui-même était susceptible de se métamorphoser.

Il n'est pas étonnant que les souvenirs de Cabo ne lui reviennent jamais, puisqu'il n'est finalement pas réel. Lorsque les souvenirs émergent, ce sont ceux de Natalia : « La blessure persiste à ma tempe gauche, une cicatrice de l'accident, la dernière qu'il me reste. La blessure qui me rappelle que j'ai voulu me tuer en voiture la nuit de mon anniversaire<sup>357</sup>. » Ce souvenir correspond à la biographie du personnage de Natalia écrite précédemment par Cabo. L'effet d'étrangeté éprouvé par Cabo chaque fois qu'il se regardait dans un miroir a enfin disparu. Maintenant, il se voit réellement tel qu'il est, c'est-à-dire en Natalia :

Je n'ai plus peur de me regarder dans le miroir. Je me déshabille. Je caresse mon cou, la douce naissance de mes seins de femme, le ventre vide de vie, le pubis sombre. Mes cheveux se répandent sur mes épaules. Je les rassemble de la main et les attache en chignon. Je suis contente de mon apparence pour la première fois<sup>358</sup>.

La narration s'effectue désormais au féminin. Natalia est devenue l'auteure et la narratrice du roman. Cabo est donc devenu un personnage, derrière lequel se cachent les traces de son auteur. On voit presque cette nouvelle main qui manipule, puisque si Natalia est l'auteure du roman, Salmerón fait partie des personnages et est lui-même manipulé par elle. Cette transformation du récit et du personnage révèle l'artifice et dévoile la matérialité du livre. Le lecteur réel a devant les yeux tous les aspects qui constituent le livre, il voit toutes les étapes de sa construction.

---

<sup>355</sup> *Ibid.*, p. 216.

<sup>356</sup> José Carlos Somoza, *Dafne Desvanecida*, Barcelona, Debolsillo, 2006, p. 202.

<sup>357</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 216.

<sup>358</sup> *Idem.*

De manière à ce que la fiction investisse l'entièreté du livre, Somoza poursuit le jeu dans le paratexte<sup>359</sup>. Les remerciements qui viennent à la fin du livre ne sont pas de l'auteur réel, mais de Natalia Guerrero. C'est ce que montrent les initiales N. G. que l'on retrouve à la fin de cette section, avec la date et le lieu qui correspondent à ceux attribués à la réalité de Natalia. Les remerciements confirment le revirement de situation et le changement de narration. Natalia explique qu'elle a suivi une thérapie avec un psychologue qui lui a inspiré le personnage d'Horacio Neirs; celui-ci l'aurait poussé à écrire le roman que nous venons de lire. On constate aussi que, tout comme Cabo, elle a l'impression d'évoluer dans un univers fictionnel, de ne pas être réelle : « Je suis restée trop longtemps transformée en feuilles; je compte maintenant revenir à la vie<sup>360</sup>. » Cette phrase pourrait aussi très bien vouloir dire, en faisant allusion encore une fois à l'œuvre d'Ovide, qu'elle a été trop longtemps coincée sous sa forme de laurier et qu'elle est enfin parvenue à sortir de sa torpeur et à quitter sa condition d'arbre. Dans tous les cas, sa transformation l'a délivrée d'un état d'inertie et l'a ramenée dans le monde réel. Le récit se termine par le retour de Juan Cabo. Dans la réalité de Natalia, celui-ci est un ancien collègue de travail qui a récemment repris contact avec elle. Il n'est ni petit ni laid, mais plutôt grand et séduisant<sup>361</sup>. D'ailleurs, leurs retrouvailles s'amorcent, puisqu'au moment où elle écrit ses remerciements, il sonne à la porte. Elle conclut par : « Je suis tombée amoureuse d'un homme inconnu. Et je veux le rencontrer<sup>362</sup>. » Il y a donc un

---

<sup>359</sup> Somoza fournit par le fait même un exemple de narrativité paratextuelle qui entrerait dans la catégorie du contrepoint telle que définie par Richard Saint-Gelais. (Richard Saint-Gelais, « Récits par la bande : enquête sur la narrativité paratextuelle », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 77-89.) Saint-Gelais remarque que « la vocation première du paratexte, même celui des récits, ne paraît pas spécialement narrative mais argumentative (inciter à la lecture), interprétative (orienté cette même lecture) ou informative (l'appuyer par l'adjonction de diverses précisions métalinguistiques ou encyclopédique) ». (*Ibid.*, p. 78) Les cas où le paratexte occupe une fonction narrative sont plus rares. Saint-Gelais en donne quelques exemples et propose une typologie en trois points : amorce, contrepoint et saturation. L'amorce « prend les devants narratifs, raconte avant que le récit, officiellement, ne débute ». (*Ibid.*, p. 79). L'amorce correspond au titre, à la préface, au prière d'insérer ainsi qu'à l'illustration de couverture. Dans la catégorie du contrepoint, on retrouve tout ce qui suit le texte (postface) ou qui l'accompagne (notes de bas de page). Il donne l'exemple de *La Caverne des idées* de Somoza, dans lequel les notes infrapaginales constituent un récit second, qui finira par se confondre avec le récit premier. Enfin, il y a saturation lorsque le paratexte est si présent qu'il « efface » le texte principal ou porte atteinte à sa compréhension.

<sup>360</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 217.

<sup>361</sup> *Ibid.*, p. 218.

<sup>362</sup> *Idem.*

retour à la case départ, cette conclusion rappelant la fameuse phrase d'ouverture du récit. L'œuvre invite à la relecture qui se fera à la manière de celle du roman policier : le lecteur verra où étaient les indices et prendra conscience de la manière dont il s'est fait berné. Mais surtout, il relira en sachant que derrière la voix de Cabo se cache celle de Natalia, ce qui explique bien des choses...

### 3.3.3 Relecture

En effet, de nombreux éléments attirent l'attention sur le problème identitaire de Juan Cabo. En raison de son amnésie, il se sent étranger à lui-même : « J'ai emprunté le corps de Juan Cabo<sup>363</sup>. » Une telle phrase prend une tout autre signification lors de la relecture. Nous savons désormais que si Juan se sent étranger à lui-même, ce n'est pas seulement parce qu'il a perdu la mémoire, mais parce qu'il n'est pas Juan, mais Natalia. De même, plusieurs passages<sup>364</sup> dévoilent la féminité qui se cache derrière Cabo : « Et je dus m'arrêter pour m'éclaircir la gorge, parce que, à la dernière phrase, ma voix, consumée par la tension, avait perdu sa gravité, était subitement devenue flûtée et avait résonné comme si une femme avait dit "Je cherche une femme"<sup>365</sup>. » À la relecture, ce passage peut être interprété comme un indice annonçant la transformation imminente du personnage.

Aussi, le fait qu'Adán Nadal s'inspire de Cabo pour créer son personnage de Natalia n'est pas laissé au hasard : c'est parce qu'ils sont interchangeables. Nadal le lui dit d'ailleurs explicitement : « Tout ce que je voulais, c'était vous observer, monsieur Cabo, pour obtenir les gestes et l'attitude de Natalia... Parce que vous êtes *elle*<sup>366</sup>. » Lorsque Cabo est en présence de Nadal, les yeux de ce dernier le transforment en Natalia : « En fait, je pensai que ma phrase aurait pu appartenir également à l'adolescente de dix-sept ans en laquelle me

---

<sup>363</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>364</sup> Nous n'en citons qu'un seul, mais le même phénomène se produit en p. 80.

<sup>365</sup> José Carlos Somoza, *Daphné disparue*, *op. cit.*, p. 49.

<sup>366</sup> *Ibid.*, p. 155. (C'est l'auteur qui souligne.)

transformaient ses yeux<sup>367</sup>. » De sorte que Nadal est le seul à percevoir Cabo tel qu'il est réellement. Il voit au-delà du masque. Bien que Nadal soit le seul à voir la transformation, Cabo aussi le constate puisqu'il l'éprouve : « Il me sembla soudain indispensable de me libérer de ce spectre transsexuel : chaque fois qu'Adán Nadal m'adressait son regard de tortue, je me sentais — même si le lecteur se moque, oui — un peu *Natalia*<sup>368</sup>. »

À un certain moment, Cabo s'est endormi devant l'ordinateur. Le texte qu'il produit par inadvertance se lit comme suit :

riebn5à9tnt9n9trny9etmy0my0my0yeMOIELLEre  
 mooii<<pr<entotetwb ieiteentitite.zwrywetELLE-  
 MOInoxooodozsozdndeooood09ntrtaretrtrtândo-  
 niwu4+,tl9nop,tlis.Pot5ea4nays,pyr,pry,pry,MOIELLE  
 euoeuiwimabryononaormotrELLEMOInorymoym  
 myroyor<sup>369</sup>

Cabo affirme avoir mis lui-même les majuscules dans le texte qu'il a reproduit pour nous. Il croit que ce paragraphe est « le plus sincère, le plus intensément personnel que pouvait produire un écrivain<sup>370</sup> », étant directement sorti de son inconscient. L'emploi des majuscules souligne le rapport qu'il entretient avec la mystérieuse inconnue : « J'en déduisis que le hasard du sommeil en témoignait : nous étions indissolublement unis, elle et moi, moi et elle<sup>371</sup>. » Cabo comprend par là qu'il doit poursuivre sa recherche de l'inconnue, cette femme dont il est probablement tombé amoureux. Cette femme qui deviendra le personnage de *Natalia*. Lors d'une seconde lecture, l'union concerne désormais le personnage de Cabo et l'auteure *Natalia*, qui se cachait tout ce temps derrière son personnage.

---

<sup>367</sup> *Ibid.*, p. 158.

<sup>368</sup> *Idem.* (C'est l'auteur qui souligne.)

<sup>369</sup> *Ibid.*, p. 58.

<sup>370</sup> *Ibid.*, p. 58-59.

<sup>371</sup> *Ibid.*, p. 59.



Lorsque Cabo raconte la scène où il tente d'avoir des rapports sexuels avec Muse, il se produit un changement de narration. En effet, Cabo a si honte de ce qui va se passer qu'il décide de la raconter à la troisième personne : « De la sorte, grâce à un subterfuge littéraire si particulier, je parviendrai à me distancier de la conduite d'un Juan Cabo qui, pour la première fois peut-être, me sembla indigne de moi<sup>372</sup>. » Une autre façon d'interpréter ce changement de narration serait de dire qu'à cet instant, l'union entre Natalia et Cabo s'estompait. Ce ne serait pas Cabo qui se distancierait de ses propres actions, mais Natalia qui prendrait ses distances avec celles de Cabo. De fait, la narration suivrait en quelque sorte son cours normal : Natalia raconterait les événements vécus par Cabo d'un point de vue externe. Toutefois, à la fin du chapitre, Cabo redevient le narrateur. Ce retour de la voix narrative ne se fait pas sans équivoque. Certaines phrases jouent sur la présence de deux voix, qui dévoilent le double personnage qu'est Cabo/Natalia : « Cabo prit un cendrier en pierre et détruisit son visage — qui était le mien, c'est-à-dire le sien, celui de Juan Cabo — dans le petit miroir camouflé<sup>373</sup>. » D'une part, on peut penser que le personnage de Cabo tente de reprendre sa narration à la première personne, par opposition à la narration omnisciente qu'il a instituée. D'autre part, sachant que Cabo s'est transformé en Natalia, il est possible de voir une intrusion de l'auteure fictive qui se cache derrière son personnage. Ainsi, les voix de Natalia et de Juan Cabo se mélangent pour n'en former qu'une : « Et quand le taxi s'arrêta à un feu rouge, il hurla — mais non, il ne cria pas, il pensa juste comme un cri; maintenant je me soulage pour lui, en lui conférant un son déchirant : — FIN DU CHAPITRE, ÉCRIVAINS<sup>374</sup>! » Pendant un bref instant, Cabo et Natalia redeviennent une seule et même personne, unissant leur voix.

Pour créer son personnage de Natalia, Cabo va puiser dans sa propre biographie. Ils ont la même date d'anniversaire, ont fait les mêmes études (la thèse sur les *Métamorphoses*) et les mêmes métiers (enseignant, écrivain). D'ailleurs, il « obtin[t] sa bibliographie de [ses]

---

<sup>372</sup> *Ibid.*, p. 107.

<sup>373</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>374</sup> *Ibid.*, p. 110-111.

propres titres, en les déformant légèrement<sup>375</sup> ». Il lui attribue aussi ses propres caractéristiques physiques : « Je l'habillai avec mes vêtements. [...] Je lui donnai mes lunettes rondes. [...] Au total, six feuillets imprimés. Je les lus à plusieurs reprises et me fis une idée du personnage. Je découvris que c'était moi-même, mais sans barbe<sup>376</sup>. » Ces éléments récurrents facilitent l'interchangeabilité des personnages et rendent la transformation plus plausible. Après, il ne lui reste plus qu'à réécrire certaines bribes de l'histoire. Natalia avait tenté de se suicider le soir de l'accident. Elle avait perdu la mémoire et, comme Cabo, s'était mise à écrire :

Quand elle reprit son roman après l'accident, Natalia commença à comprendre qu'écrire n'était pas un travail vain et vide, mais un pouvoir de transformation, de métamorphose. À travers l'écriture, Natalia pouvait parler d'elle-même avec la voix des autres. Peu à peu, son œuvre se transforma en une autobiographie, mais rédigée de l'extérieur. Ce qui avait commencé comme une aventure, une intrigue fictive, se transformait, au fil des chapitres, en un parcours de ses souvenirs lointains et proches<sup>377</sup>.

Ce simple passage vient transformer complètement le récit, ou du moins justifier sa transformation. Le lecteur pourra compléter les blancs avec les informations qu'il possède.

Ainsi, *Daphné disparue* est devenue l'histoire d'une métamorphose, à l'instar du fameux poème d'Ovide. Son interprétation du poème amène Natalia à en écrire sa version, qui prend la forme d'une métaphore de la littérature :

Le poème, je le savais, se composait de quinze chants, ou quinze chapitres, et il narrait, par le biais de la transformation constante des dieux et des hommes, l'histoire du monde. Une métaphore de la littérature, sans doute. L'écrivain se transforme en hommes et femmes, en choses, en villes, en animaux, en orages, et raconte l'histoire de son monde. L'écrivain possède le pouvoir des anciens dieux de l'Olympe<sup>378</sup>.

Natalia compare donc son roman aux *Métamorphoses* d'Ovide, qui l'ont clairement inspiré. Le poème est aussi ce qui a poussé Somoza à transformer son récit policier en l'histoire d'une métamorphose. Une métamorphose rendue possible grâce à l'écriture : « Écrire, c'est nous

---

<sup>375</sup> *Ibid.*, p. 182.

<sup>376</sup> *Ibid.*, p. 176.

<sup>377</sup> *Ibid.*, p. 211.

<sup>378</sup> *Ibid.*, p. 213.

transformer en permanence, une métamorphose incessante, le pouvoir des anciens dieux de l'Olympe<sup>379</sup>. » La relecture permet de voir comment s'effectue cette métamorphose, et montre toutes les étapes de la construction du récit.

Cette transformation de Cabo en personnage ne brise pas l'immersion. Même si Cabo a pris ses distances par rapport à lui-même, en constatant qu'il n'est pas réel, le lecteur ne va pas cesser de « croire » ou d'adhérer au récit. En effet, la transformation lui est présentée comme une erreur de lecture. Chose courante dans le roman policier, le lecteur est volontairement induit en erreur. Puisque la lecture effectuée par le lecteur réel concorde avec celle que fait le personnage de Cabo, le lecteur a l'impression qu'il peut corriger cette lecture trompeuse, ce qu'il fera avec la relecture. Or, lors de cette relecture, la distanciation n'est toujours pas plus forte que l'effet d'immersion. La lecture parvient à garder son équilibre entre les deux, le lecteur étant désormais complice de l'auteur qu'est Natalia, tout en continuant de s'identifier au personnage de Juan, mais connaissant sa véritable identité.

En insistant à la fois sur l'effet d'immersion et de distanciation, l'analyse a bien montré comment les deux coexistent dans la métafiction. La métafiction est donc véritablement un jeu avec la lecture, qui impose ses règles et qui permet au lecteur de participer plus activement à l'intérieur des limites instituées. En reposant sur des contradictions, la métafiction fonctionne de la même manière que le jeu, qui nécessite de la part du joueur de garder un pied en dedans et un en dehors, d'être conscient qu'il joue tout en se laissant prendre par le jeu. Autrement dit, il doit croire momentanément à la réalité de l'univers représentée. Il doit s'immerger, mais remonter parfois à la surface pour prendre ce souffle qui lui rappelle que ce n'est qu'un jeu.

---

<sup>379</sup> *Ibid.*, p. 218.

## CONCLUSION

L'écriture de ce mémoire nous a permis de mener à terme nos interrogations sur les effets de lecture produits par la métafiction policière qu'est le roman *Daphné disparue*. Nous sommes parvenue à la conclusion que la métafiction engendrait à la fois des effets d'immersion et de distanciation, que ceux-ci n'étaient pas incompatibles, mais faits pour coexister. Pour en arriver là, nous avons dû, dans un premier temps, passer en revue différentes théories du jeu qui nous ont éclairée sur l'attitude ludique du joueur. Nous retiendrons surtout que le jeu, en s'effectuant en dehors de la réalité, nécessite de la part du joueur la suspension de l'incrédulité. En effet, celui-ci doit faire semblant de croire à la réalité du jeu, du moins le temps qu'il dure. Toutefois, comme Henriot l'a bien montré, le joueur est tout de même conscient que le jeu n'est pas la réalité. Il se situe dans un espace intermédiaire, dans un entre-deux qui maintient sa croyance au jeu suffisamment pour ne pas tomber dans l'ennui (car qui ne croit pas au jeu ne joue pas), tout en gardant contact avec la réalité (ce qui l'empêche de tomber dans l'hallucination ou la folie). Aussi, le jeu repose sur un système de règles et le joueur est libre de ses choix et de ses mouvements à l'intérieur de ce système.

À la lumière de ces considérations, le parallèle entre le jeu et la lecture devient évident. En effet, le roman peut être compris comme le système de règles, l'univers ludique dans lequel le lecteur a la liberté d'effectuer ses choix interprétatifs. Celui-ci peut remplir les blancs textuels à sa façon, à condition de respecter les règles du jeu. Aussi, adopte-t-il une attitude ludique dans la mesure où il croit à l'univers représenté tout en reconnaissant qu'il a devant lui un roman. C'est pourquoi Picard propose la tripartition du lecteur, qui suppose que chaque lecteur comporte une part de *lu*, une part de *liseur* et une part de *lectant*, ce dernier servant à réconcilier la liberté créatrice et la croyance en l'univers fictionnel du *lu*, avec l'aspect plus terre à terre du *liseur* conscient de la réalité qui l'entoure. Le lecteur, tout comme le joueur, adopte donc une position intermédiaire qui lui permet de participer pleinement à l'activité créatrice, que ce soit l'invention d'un univers ludique ou la complétude d'un univers fictionnel.

Avec le roman policier, le lecteur atteint son plein potentiel ludique. En effet, le roman policier se définit comme un livre-jeu, nécessitant une plus grande participation du lecteur et comportant des règles propres au genre. Si le lecteur participe plus activement, c'est parce qu'il entre dans une sorte de compétition avec l'auteur. Celui-ci essaie de déjouer les prédictions du lecteur en établissant des stratégies textuelles susceptibles de l'induire en erreur. Le but de l'auteur policier est d'égarer le lecteur, de sorte qu'il ne parvienne pas à découvrir par lui-même la solution de l'énigme. Le roman policier est l'un des rares cas où le lecteur ne fait pas confiance à l'auteur, sachant pertinemment que celui-ci cherche à le tromper. Car si le lecteur arrive à la solution avant l'explication du détective, le roman est dévalué et le lecteur le qualifie de mauvais. Autrement, pour être bon, le roman policier doit surprendre le lecteur, c'est pourquoi on peut dire que les erreurs de lecture font partie des stratégies du texte. Le mode de la compétition propre au genre policier favorise donc la participation du lecteur qui lit souvent plus attentivement, à la recherche d'indices (ou de pièges). Celui-ci s'arrête constamment pour s'interroger sur les suspects potentiels et élaborer pour lui-même des scénarios en fonction des nouveaux indices et alibis. Un bon lecteur policier est donc un véritable joueur, qui connaît parfaitement les règles du jeu sur lesquelles il ajuste ses prédictions.

La métافiction constitue l'autre particularité littéraire qui renforce la participation du lecteur à l'œuvre. Pour bien comprendre ce qu'est la métافiction, nous avons examiné les théories de la fiction, car la métافiction est bien une forme de repliement que peut prendre la fiction. Ces théories rejoignent encore une fois les éléments que nous avons retenus du jeu et de la lecture, soit cette particularité du lecteur de croire partiellement à l'univers fictionnel représenté tout en sachant que la fiction se distingue de la réalité. Toutefois, nous avons vu que le concept de fiction n'est pas si éloigné de celui de réalité, la fiction reposant nécessairement sur la réalité, sans quoi elle serait incompréhensible. De même, la fiction fait partie de la réalité, où on la retrouve sous différentes formes. Bref, la fiction n'est pas l'antithèse de la réalité, elle doit plutôt être comprise dans le rapport qu'elle entretient avec celle-ci.

Donc, si la métافiction est un repliement de la fiction sur elle-même, il n'est pas étonnant qu'elle joue constamment sur les frontières entre le réel et le fictionnel. Avec

Hutcheon et Waugh, nous avons vu que la métafiction désignait une production (souvent contemporaine) qui, par divers procédés, amène le lecteur à s'interroger sur la notion de fiction, ou d'œuvre d'art. Pour notre part, nous préférons parler d'effets ou de procédés métafictionnels, pour ne pas catégoriser une œuvre par ce type d'effets stylistiques qui peut se retrouver dans pratiquement toutes les œuvres, tant anciennes que contemporaines. Les procédés métafictionnels font en sorte que l'œuvre revienne sur elle-même, ou sur d'autres œuvres. Nous proposons de les regrouper en trois principales tendances, soit celles de la mise en abyme, de l'intertextualité et du jeu sur les frontières fictionnelles. Dans tous les cas, nous pouvons dire que la métafiction joue sur les limites entre fiction et réalité, qu'elle brouille les frontières, ce qui amène le lecteur à réfléchir sur la construction du texte et la notion de fiction. Ainsi, les effets métafictionnels produisent une certaine distanciation chez le lecteur, lui rappelant qu'il pratique l'activité lectorale et lui permettant de s'éjecter momentanément de l'univers fictionnel pour produire une critique de cet univers.

Or, et c'est ce que nous avons vu avec la métafiction policière et l'exemple de *Daphné disparue*, la métafiction renforce aussi l'illusion. D'abord, le roman policier est en soi métafictionnel puisqu'il repose sur une panoplie de dédoublements, dont le principal concerne le détective et le lecteur. En effet, le détective est en quelque sorte le double du lecteur puisque c'est par lui que le lecteur participe au jeu et découvre les indices. Le fait que le détective reflète le lecteur a pour fonction de renforcer l'immersion, puisque le lecteur peut s'investir cognitivement dans ce personnage. Aussi y a-t-il dédoublement sur le plan de la structure du récit, lequel prend la forme d'un « récit dans le récit » relatant l'histoire du crime dans le récit de l'enquête. Enfin, l'intertextualité est omniprésente dans le roman policier car celui-ci se réfère constamment au genre. C'est dire que le genre policier est un excellent modèle pour illustrer les trois principales tendances métafictionnelles que nous venons de distinguer.

Et puisque *Daphné disparue* repose sur une trame policière et que Somoza y multiplie les effets métafictionnels, ce roman devient un excellent choix pour mettre à l'épreuve nos hypothèses. En effet, il s'y déploie un jeu particulièrement riche avec le lecteur. On peut en conclure que Somoza réinvente le roman policier traditionnel en le renforçant avec des procédés métafictionnels d'un bout à l'autre du récit. Cette métafiction produit à la fois des

effets d'immersion et de distanciation. Aussi nous pouvons affirmer que c'est l'immersion qui domine. Lorsque le lecteur est momentanément distancié et amené à produire une réflexion critique sur l'œuvre, notamment en réfléchissant sur sa construction, il est immédiatement ramené à l'intrigue, appelé à réintégrer sa place au sein du récit. Car Somoza crée véritablement un espace pour le lecteur, l'interpellant et imaginant ses interprétations, les intégrant à l'intrigue. Le lecteur participe activement au texte en s'investissant sur le plan émotionnel autant que sur les plans cognitif et interprétatif. De plus, l'identification au personnage de Juan Cabo est très forte en raison de la simultanéité de la lecture, ce qui a encore une fois pour effet de renforcer l'immersion. Finalement, bien que de multiples effets métafictionnels ont pour fonction de rappeler l'aspect matériel du livre et engendrent par conséquent la distanciation du lecteur, on peut dire que le lecteur reste toujours « accroché » au roman. Voilà pourquoi nous concluons sur le fait que la lecture, particulièrement dans le roman policier contemporain métafictionnel, consiste d'abord et avant tout en un jeu avec l'immersion du lecteur, bien que celle-ci alterne constamment avec la distanciation. Ces deux procédés ne contreviennent donc pas l'un à l'autre, mais cohabitent pour maintenir une bonne attitude de lecture, soit celle du lecteur-joueur qui se laisse prendre au piège de la fiction tout en maintenant suffisamment ses distances.

## BIBLIOGRAPHIE

### Corpus étudié

Somoza, José Carlos, *Daphné disparue*, Paris, Actes Sud, 2008, 218 p.

————— *Dafne Desvanecida*, Barcelona, Debolsillo, 2006, 203 p.

### Ouvrages cités

#### Théories du jeu

Caillois, Roger, *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1967, 378 p.

Duflo, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Pratiques théoriques », 1997, 253 p.

Henriot, Jacques, *Le jeu*, Paris, Synonymes-S.O.R, 1983, 114 p.

————— *Sous couleur de jouer la métaphore ludique*, Paris, J. Corti, 1989, 319 p.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, 340 p.

Mauriras-Bousquet, Martine, *Théories et pratiques ludiques*, Paris, Economica, coll. « La vie psychologique », 1984, 177 p.

Villeneuve, Johanne, *Le sens de l'intrigue ou la narrativité, le jeu et l'invention du diable*, Québec, CELAT: Presses de l'Université Laval, 2003, 423 p.

Von Neumann, John et Morgenstern, Oskar, *Theory of Games and Economic Behavior*, New York, J. Wiley, 1967, 641 p.



Winnicott, Donald Woods, *Jeu et réalité - L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. « Connaissance de l'inconscient », 1975, 218 p.

### Métafiction

Genette, Gérard, *Palimpsestes: La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, 559 p.

——— *Métalepse: De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004, 132 p.

Hutcheon, Linda, « Modes et formes du narcissisme littéraire », *Poétique*, n° 29, 1977, p. 90-106.

——— *Narcissistic Narrative : The Metafictional Paradox*, New York, Methuen, 1984, 168 p.

Lepaludier, Laurent (dir.), *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, 211 p.

Rabau, Sophie, « Le roman contemporain et la métafiction », dans *Littérature comparée*, Souiller, Didier et Troubetzkoy, Wladimir (dir.), Paris, Presses universitaires de France, 1997, 78 6 p.

——— « Atelier de théorie littéraire : intertextualité » sur le site de *Fabula*, 2012, URL:<<http://www.fabula.org/atelier.php?Intertextualit%26eacute%3B>> [Consulté le 23 mars 2013]

Waugh, Patricia, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, London, Routledge, 1993, 149 p.

## Théories de la fiction

Audet, René et Gefen, Alexandre (dir.), *Frontières de la fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Fabula », 2002, 435 p.

Bourassa, Renée, *Les fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres essais », 2010, 330 p.

Montalbetti, Christine, *La fiction*, 2001, Paris, Garnier Flammarion, 254 p.

Pavel, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1988, 210 p.

Petitot, André, *Le réel et le virtuel. Genèse de la compréhension, genèse de l'action*, Genève, Librairie Droz, 2009, 237 p.

Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction?* Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1999, 346 p.

Searle, John, *Sens et expression*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1982, 243 p.

## Théories de la lecture

Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Paris, Éditions Grasset, 1985, 314 p.

Gervais, Bertrand, *À l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur, coll. « Essais critiques », 1993, 238 p.

Iser, Wolfgang, *L'acte de lecture: théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Éditions P. Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1985, 405 p.

Jauss, Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1990, 305 p.

Jouve, Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Écriture », 1992, 271 p.

——— (dir.), *L'expérience de lecture*, Paris, L'improviste, coll. « Les aéronautes de l'esprit », 2005, 470 p.

——— *La lecture*, Paris, Éditions Hachette, 2006, 111 p.

Picard, Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986, 319 p.

Saint-Gelais, Richard, 1989, *Régimes fictionnels de la lecture*, Montréal, Thèse Université du Québec à Montréal, 389 p.

——— *Châteaux de pages. La fiction au risque de sa lecture*, Québec, Hurtubise HMH LaSalle, coll. « Brèches », 1994, 299 p.

——— « Récits par la bande: enquête sur la narrativité paratextuelle », *Protée*, vol. 34, n° 2-3, 2006, p. 77-89.

#### Roman policier

Balibar, Renée et Duflo, Colas (dir.), *Philosophies du roman policier*, Fontenay-Saint-Cloud, École normale de Fontenay-Saint-Cloud, coll. « Feuilletts de l'E.N.S. de Fontenay-Saint-Cloud », 1995, 133 p.

Bayard, Pierre, *Qui a tué Roger Ackroyd?* Paris, Minuit, coll. « Paradoxe », 1998, 169 p.

Bleton, Paul, *Ça ce lit comme un roman policier : Comprendre la lecture sérielle*, Québec, Nota Bene, coll. « Études culturelles », 1999, 287 p.

Borges, Jorge Luis, « Le conte policier », dans Eisenzweig, Uri (dir.), *Autopsies du roman policier*, Paris, Union générale d'éditions, coll. « 10/18 », 1983, 305 p.

Dubois, Jacques, *Le roman policier ou la modernité*, Paris, Armand Colin, coll. « Le texte à l'œuvre », 2006, 235 p.

Eisenzweig, Uri, *Le récit impossible. Forme et sens du roman policier*, Paris, C. Bourgois, 1986, 357 p.

Évrard, Frank, *Lire le roman policier*, Paris, Dunod, 1996, 183p.

Lits, Marc, *Le roman policier. Introduction à la théorie et à l'histoire d'un genre littéraire*, Liège, Centre d'éditions, de fournitures et d'aides pour la lecture, coll. « Bibliothèque des paralittératures », 1999, 208 p.

Mellier, Denis et Menedalgo, Gilles (Éd.), *Formes policières du roman contemporain*, Poitiers, La Licorne, 1998, 350 p.

Narcejac, Thomas, *Une machine à lire le roman policier*, Paris, Denoël/Gonthier, 1975, 247 p.

Reuter, Yves, *Le roman policier*, Paris, Armand Colin, 2009, 126 p.

#### Autres ouvrages théoriques

Baroni, Raphaël, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007, 438 p.

Becker, Colette, *Lire le réalisme et le naturalisme*, Paris, Dunod, 1998, 213 p.

Brecht, Bertolt, *Petit organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 2005, 116 p.

Dällenbach, Lucien, *Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977, 248 p.

Larue, Anne, *Théâtralité et genres littéraires*, Poitiers, La Licorne, 1996, 336 p.

Olivier-Martin, Yves, *Histoire du roman populaire en France de 1840 à 1980*, Paris, Éditions Albin Michel, 1980, 301 p.

#### Œuvres de fiction

Auster, Paul, *Trilogie New-Yorkaise*, Paris, Actes Sud, coll. « Babel », 1991, 445 p.

Ovide, *Les Métamorphoses*, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 1992, 620 p.

Somoza, José Carlos, *La Caverne des idées*, Paris, Acte Sud, coll. « Babel », 2011, 346 p.

Volodine, Antoine, *Des anges mineurs*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1999, 218 p.

### **Ouvrages de référence**

#### Théoriques

Banu, Georges, *Shakespeare, le monde est une scène. Métaphores et pratiques du théâtre*, Paris, Gallimard, coll. « Pratique du théâtre », 2009, 269 p.

Bonenfant, Maude, « Le jeu comme producteur culturel: distinction entre la notion et la fonction de jeu », dans *Ethnologies*, vol. 32, n°1, 2010, p. 51-69.  
URL:<<http://id.erudit.org/iderudit/045212ar>>

Hébert, Louis et Guillemette, Lucie (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2009, 513 p.

#### Fictions

Allen, Woody, « Madame Bovary, c'est l'autre », dans *Destins tordus*, Paris, Robert Laffont, 2000, p. 53-71.

Calderón de la Barca, Pedro, *La vie est un songe*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « classiques », 1996, 162 p.

Cervantès, Miguel de, *Don Quichotte de la Manche* (tome 1), Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1997, 578 p.

Corneille, Pierre, *L'illusion comique: comédie*, Paris, Hachette Éducation, coll. « Classiques Hachette », 2006, 206 p.

Flaubert, Gustave, *Madame Bovary*, Paris, Gallimard, coll. « Folio classique », 2001, 513 p.

Queen, Ellery, *Le Mystère égyptien*, Paris, Hachette Livre, coll. « Le Masque », 2001, 382 p.