



Définir ce qu'est la fiction n'est pas une tâche aisée puisqu'il s'agit d'un thème large, la fiction peut être considérée sous divers chefs et les chemins pour y parvenir peuvent rapidement devenir sinueux. C'est ce qu'a tenté de faire Jean-Marie Schaeffer d'une façon éloquente : même s'il nous emmène fréquemment sur le terrain de la philosophie, pour revenir avec l'appui de faits empiriques, nous entraînant parfois dans des culs-de-sac intellectuels, l'ouvrage donne néanmoins un aperçu (je dirais même une forte acuité) de ce qu'est la fiction. Le problème avec ce genre d'ouvrage relève souvent du manque de contenu, puisqu'on y soulève de grandes questions sans y apporter de nuances, sans qu'il y ait de chair autour de l'os, mais ici, le livre ne se contente pas que de poser les questions, il y apporte maintes réponses. Je pourrais résumer ce livre de deux façons, la façon courte et la façon approfondie : j'ai choisi la seconde puisqu'il serait réducteur d'extraire certains faits de

leur démarche philosophique, lesquels sont tissés de façon relativement serrée.

Chapitre 1

Le livre s'ouvre sur un questionnement qui, même treize ans après sa publication reste actuel, soit le statut qu'aborde le virtuel (sous sa forme numérique, le jeu vidéo par exemple), qu'ont dit irréductible. Est-ce une nouvelle réalité à part entière? Ou bien s'agit-il plutôt d'un simulacre? Selon Schaeffer, il convient plutôt se questionner sur la fiction de façon large pour se rendre compte que ces visions sont bien souvent exagérées. Le premier chapitre tente de faire une ontologie de la critique de la mimésis, soit la thèse antimimétique dénonçant une exposition aux simulacres. L'auteur expose ici l'un de ses principaux arguments alors qu'il se demande si les arts numériques doivent aborder un statut particulier versus les arts prénumériques : il croit que le support numérique n'a pas de lien intrinsèque à la fiction et qu'il affiche un même statut sémiotique que les autres médias. Cela, l'histoire nous le démontre alors que les précédents médiums fictionnels ont subi des critiques similaires à celles que rencontre présentement le numérique. Un retour aux critiques de la mimésis platonicienne démontre que les mêmes arguments se sont actualisés en date d'aujourd'hui, ce risque de devenir ce que l'on imite (pensons ici à la panique morale entourant les différentes productions de la culture populaire). Selon Platon, la fiction agirait comme contagion, où le public serait susceptible d'imiter les

comportements représentés, où l'acteur serait en mesure de manipuler son auditoire et où l'acte de modélisation pourrait pousser l'individu qui s'y prête à mettre en pratique les actions modélisées. Il s'agit en effet de feintises, mais Platon n'a pas su faire la distinction qui s'impose entre la feintise sérieuse et la feintise ludique, dans laquelle l'individu se prête consciemment au jeu, celui qu'il entretient avec la personne qui crée la fiction. Platon proposera un second argument concernant cette fois le statut de l'imitation, qui ne serait pas une connaissance puisqu'elle met en œuvre une contamination affective allant à l'encontre de la pensée rationnelle. L'imitation serait la forme la moins «pure» de la représentation, derrière l'objet tel qu'on le voit qui est lui-même une imitation de l'objet idéal, métaphysique. Non seulement elle est imparfaite, mais l'imitation s'oppose à la réflexion analytique, celle qui opère par concepts et analyse. Schaeffer critique cet argument alors que Platon aurait ignoré une différenciation fondamentale, séparant deux types de narration : l'historiographie et la fiction narrative. Aussi, ce dernier aurait ignoré que la contagion est elle-même un type de connaissance, tout aussi fondamental que cognitif (la transmission du savoir n'est pas seulement l'œuvre d'une entreprise individuelle, mais sociale).

Ensuite, l'auteur distingue deux généalogies différentes de la fiction : celle qu'a proposée Nietzsche et celle aristotélicienne. La première suppose une origine rituelle de la fiction, donc souhaitée, mais dont la vision se verra transformée alors qu'on considérera éventuellement son caractère irrationnel. S'en suit

alors une vision considérant le caractère provoqué et mensonger de l'immersion, vision que l'auteur critique en affirmant que ce changement doit plutôt être vu au niveau de la finalité et non du statut. La seconde généalogie, qui a pris forme dans les écrits d'Aristote, considère le caractère inné de la fiction, où l'acte mimétique agirait comme une ritualisation des conflits en créant une distance du monde réel : c'est la vision qui sera adoptée dans le livre. En effet, Platon méconnaîtrait l'activité fictionnelle qui est vraisemblablement cognitive, aspect que la philosophie aurait négligé parce que trop restrictive dans ses modalités de la connaissance humaine (ce qui n'est pas réflexif ne serait pas connaissance). Pour Aristote, la fiction serait une structure représentationnelle spécifique, une catégorie à part que l'on doit séparer de l'histoire (même si cette dernière peut-être intégrée à la fiction). S'il faut considérer la fiction comme une modélisation cognitive, conformément à la vision aristotélicienne, il ne faudrait toutefois pas négliger le fait que l'imitation demeure une feintise, conformément à ce qu'affirmait Platon, et ce, même si ce dernier n'a pas su nuancer ce concept. Il convient donc de se demander quels sont les mécanismes qui font en sorte que l'immersion ne soit pas un leurre et que la feintise qu'engendre la fiction corresponde à un état stable psychologiquement et culturellement.

Chapitre 2

Le second chapitre tente de mettre de l'ordre dans les termes que l'on peut associer à la fiction et c'est la définition de ces

derniers nous aidera par la suite à mieux comprendre la nature des représentations fictionnelles. L'auteur débute avec le mimétisme, duquel il définit cinq types : d'abord biologique, en tant que leurre permettant d'acquérir un avantage, il peut être d'ordre physique ou comportemental. Le second se situe à mi-chemin entre l'éthologique et le psychologique, où la mimétique peut se manifester comme une réponse innée chez l'individu (ou l'animal) à la façon d'un stimulus/réflexe. Ensuite, l'amorçage observationnel serait un vecteur mimétique, au sens où le comportement d'autrui est susceptible d'influencer les miens, les amorcent. Cette amorce peut prendre deux formes : dans la première, il s'agit d'une simple amorce ne déterminant pas le déroulement de l'activité induite (ex. couper le gazon) et dans la seconde, on y calque intégralement l'activité (ex. jouer aux poupées). Le quatrième type concerne l'apprentissage par imitation directe où l'individu prend part à une activité absente de son répertoire, celle-ci étant causée par l'observation du comportement d'autrui. L'imitation, de façon large, s'effectue ici à deux niveaux : d'abord phénoménologique, où l'on imite le style et la fonction sociale de façon schématique et ensuite de la structure organisationnelle, où l'imitation est hiérarchique et considère autant le fond d'une activité. La dernière catégorie concerne la simulation, en lien avec l'intelligence artificielle où sont reprises les propriétés structurelles, ce qui nous emmène sur le terrain de la modélisation. Celle-ci prend deux formes : nomologique, alors qu'on ne modélise que des équations différentielles et mimétiques, où sont reproduits des modèles analogiques. Schaeffer nous emmène ensuite sur le terrain

des similitudes qui sont à la base de toute imitation. Il faut d'abord comprendre que ces dernières sont relatives et relèvent d'une classification mentale effectuée par l'individu, autrement dit, les similarités ne sont pas des normes absolues. L'individu possède à la base des espacements mentaux innés qui lui permettent de créer une différenciation entre les catégories et ce sont ces différenciations qui fondent la mimétique. L'imitation peut impliquer des ressemblances selon deux ordres différents : fonctionnel, quand il y a à la base une ressemblance devenant imitation sans qu'il y ait de causalité (ex. les ailes du papillon et les yeux de la rapace) et intentionnel, quand la ressemblance est produite dans une finalité mimétique. Autrement dit, imiter c'est connaître ce qui est imité à l'aide de modèles qui sont construits sur des similitudes.

On pourrait schématiser de la façon suivante :

Similitudes	=>	Imitation	=>	Feintise
Similitudes	<≠	Imitation	<≠	Feintise

(L'imitation implique des similitudes et la feintise implique l'imitation)

Schaeffer continue l'élaboration de son modèle en enchaînant sur le concept de la feintise. Or, on a vu dans le schéma précédent que la feintise implique l'imitation, mais le contraire ne s'applique pas, il n'est pas nécessaire de feindre pour imiter quelque chose. Ce problème s'actualise dans la question du numérique, où il semble y avoir confusion entre la simulation et

le simulacre. La simulation, on l'a vu, implique une modélisation basée sur des représentations et un transfert d'identité, alors que le simulacre est une substitution qui vient court-circuiter la relation entre la représentation et la réalité. Il s'agit donc de deux problèmes différents que l'on a souvent rapprochés alors que ces deux techniques d'imitation sont issues de classes ontologiques différentes. Du point de vue de «l'acteur», on pourrait substituer les termes en affirmant qu'il y a d'un côté réinstanciation, donc reproduction d'un comportement et de son but et de l'autre, la feintise qui est en fait le contraire même de la réinstanciation, où les signaux ne sont pas équivoques. L'auteur donne l'exemple de la fable, où on y retrouve une réinstanciation du style qu'est celui de l'anecdote factuelle, mais aussi une feintise, puisqu'on crée un monde de fiction pour les raconter.

S'en suit alors une définition de ce que sont les représentations, de l'ordre d'une représentation mentale (comment l'homme se rapporte à la réalité) ou symbolique (la relation entre deux entités ou les moyens de représentation sémiotique eux-mêmes, les deux permettant la culture, qui est une cumulation de ce type de représentations qu'on pourrait dire «publiques»). Il faudrait, selon l'auteur, mettre de côté la question du vrai et du faux (donc du contenu) lorsqu'on considère les représentations et se concentrer sur le mécanisme lui-même, qui a pour but de renvoyer. La représentation mimétique doit donc être vue comme un moyen de transmettre une argumentation et non pas sous l'ordre de sa fidélité au monde qu'elle tente de décrire.

Autrement dit, ce n'est pas parce qu'elle ressemble à l'objet (au sens large), mais plutôt parce qu'elle utilise les mêmes modalités de perception que la représentation et doit donc être considérée comme mécanisme. Ce mécanisme fonctionne à l'aide de nos capacités cognitives et fait en sorte qu'une généralisation transculturelle de la fiction est possible puisque ce dernier est d'ordre biologique. L'auteur nous ramène par la suite à la question de l'apprentissage par imitation, dénaturée par la philosophie, que nous sommes mieux en mesure de comprendre par les parallèles biologiques effectués jusqu'à maintenant. Il s'agit du type d'apprentissage (un parmi tant d'autres) le plus utilisé chez l'enfant et limite l'usage de «l'essai-erreur» qui s'avère moins efficace et plus coûteux : c'est ce que permet l'héritage culturel humain direct. Il y a donc un lien entre la fonction cognitive et l'imitation puisqu'il y a une reproduction concrète et mentale, on peut ainsi parler d'apprentissage. Pensons par exemple aux animaux qui procèdent à l'apprentissage par le jeu, où ils s'adonnent à une feintise de la chasse en s'entre-attaquant. Ce type d'apprentissage a plusieurs avantages puisqu'il nous permet de mettre en place un comportement sans qu'il y ait de sanctions réelles, de modéliser des événements susceptibles de se présenter et de nous habituer à des situations dysphoriques. Ce modèle d'apprentissage persiste alors que l'homme apprend continuellement toute sa vie durant, conformément au modèle de la néoténie, celui de l'enfant qui apprend par imitation. Or, celui qui imite est susceptible de tirer profit, mais qu'en est-il du public?

Chapitre 3

Une telle description peut sembler technique (et elle l'est), mais propose certaines nuances nécessaires à la description de la fiction en tant que telle qui est l'objet du troisième chapitre. Schaeffer introduit ce dernier en reprenant *Marbot*, l'œuvre de Wolfgang Hildesheimer qui se voulait une biographie fictionnelle, mais qui a plutôt trompé ses lecteurs qui ont pris le personnage qu'est Marbot pour un individu bel et bien réel. Cet exemple, allant visiblement à l'encontre de la fiction, démontre l'importance d'instaurer un cadre pragmatique clair, celui de la feintise ludique auquel les lecteurs vont s'attacher. S'il y a feintise, mais qu'elle n'est pas partagée (comme c'est le cas dans le livre précédent), on se retrouve face à une feintise sérieuse qui elle, a pour but de tromper et ne doit donc pas être partagée. Le statut véridique (ou non) perd son sens dans le cadre d'une fiction ludique puisqu'un cadre est établi entre celui qui produit et celui qui reçoit la fiction, sous la base d'une confiance mutuelle, au sens où l'on se prête volontairement au jeu. On a souvent essayé d'associer la fiction au mythe et à la religion, mais selon l'auteur, ces deux pratiques s'instaurent dans un contexte véridique (et donc dans un autre cadre pragmatique) alors que la fiction relève d'une adhésion libre et d'une délimitation spatio-temporelle qui lui est propre. Par contre, cela n'empêche pas quiconque de considérer le mythe à la manière d'une fiction, chose que les anthropologues auraient négligée en n'ayant pas reconnu la différenciation que faisaient

les peuples entre ce qui est vrai et faux ou du moins, la prétention qu'il y avait derrière ces récits. En fait, si l'on a tendance à séparer la représentation sous une fonction fictionnelle et une autre référentielle, l'auteur croit qu'il n'en est rien et que la représentation ne peut qu'être référentielle puisque la fonction de référence est à la base même de l'activité neurologique qu'implique la représentation. Il est donc plus pertinent d'analyser les véhicules représentationnels que sont la fiction et les leurres, les deux étant compatibles dans un cadre de feintise ludique. On retrouve ces leurres au cinéma à travers les mimèmes hypernormaux par exemple (les différentes exagérations de l'image et du son) qui nous emmènent à des réactions physiques. Dans un contexte fictionnel, ces réactions sont toutefois neutralisées par des processus mentaux mis en place étant donné que la fiction (donc la feintise ludique) est annoncée et que l'expérience prend place dans un contexte de confiance mutuelle. De ces faits, Schaeffer énumère trois conditions pour que la fiction puisse prendre place :

1-Il faut qu'il y ait une dissociation des procédés mimétiques et de la conduite *mimicry*, où les mimèmes sont indépendants de leur conduite et adoptent le statut de représentation mentale.

2-Il faut qu'il y ait un système préintentionnel permettant de bloquer l'effet des leurres et du coup, distinguer le vrai du faux.

3-Il faut qu'il y ait une situation sociale permettant la coopération réciproque, transparence et communication afin que le spectateur se laisse prendre au jeu de la fiction.

L'auteur a démontré la nature sociale de la fiction, mais qu'en est-il de son aspect privé, au niveau l'individu? Ce dernier croit que nous serions dotés d'une compétence fictionnelle, soit d'une structure épistémique nous permettant de faire la différence entre le moi et le réel. Si les études ont démontré que le bébé n'a pas de conscience subjective, il aurait néanmoins les outils nécessaires pour effectuer des activités mentales relevant de l'autostimulation. Néanmoins, bébé ne saura pas distinguer la modélisation de type homologue (en occurrence l'apprentissage par imitation) de la modélisation fictionnelle et c'est dans le jeu qu'il apprendra à créer une distinction. En jouant avec ses parents dans un contexte de feintise partagée, il développe sa compétence fictionnelle et expérimente par le fait même des représentations endogènes. Schaeffer donne donc un rôle important à la fiction, celui de mener l'enfant à prendre conscience de sa subjectivité. Par la suite, il enchaîne sur la question de l'immersion fictionnelle à laquelle il applique quatre traits. D'abord, elle implique une inversion de la relation établie entre les perceptions et l'activité imaginative. Ensuite, il y aurait coexistence de deux mondes, soit l'environnement réel et l'univers imaginé, puisque la fiction fait appel à un répertoire de représentations dont dispose l'individu (***)elle ne sort pas de nulle part!***). Troisièmement, la fiction implique le fait de se créer des attentes, au sens où elle serait une activité se régulant elle-même : il n'y a qu'à regarder du côté des séries télévisées interminables alors que l'appétit des spectateurs est constamment inassouvi. Enfin, la fiction est saturée affectivement, ce qui veut dire que lorsqu'on participe à cette

dernière, elle entre en résonance avec nos affects réels. Dans cette optique, il est important de comprendre que la fiction est conforme à l'agir humain : ce n'est donc pas une pure invention puisqu'elle est bâtie à l'aide des matériaux que l'individu a en mémoire, formant ce qu'il appelle la représentation fictionnelle. Schaeffer conclut son chapitre en affirmant que la représentation et l'immersion sont indissociables : si la non-fiction existe indépendamment de l'activité concernée, la forme et le contenu qui forme la fiction sont indissociables, il faut à chaque fois réactiver cette dernière mimétiquement pour y accéder.

Chapitre 4 et conclusion

J'ai présenté ici les éléments qui me semblaient les plus importants pour comprendre la suite, où Schaeffer met en perspective son modèle de la fiction face à divers dispositifs fictionnels. Je ne présenterai pas ici chacun d'entre eux, qui sont des analyses approfondies des différents médias (littérature, théâtre, arts visuels, cinéma et numériques) et passerai directement aux conclusions de l'auteur.

Ce dernier a mis l'accent sur les causes naturelles de la fiction : imiter est naturel. La fiction peut être analysée sous trois aspects, soit le statut, ce que le livre a fait, la fonction et la visée. On a vu que la fiction a une portée cognitive en tant que statut, mais il demeure intéressant de se questionner sur sa fonction. Le statut s'apparente au mode d'opération intrinsèque alors que la fonction concerne plutôt l'usage. Une première

piste de cet usage peut être appréhendée chez Freud, qui a considéré la fonction cathartique de la fiction, soit une décharge pulsionnelle. On consommerait ainsi de la fiction afin de satisfaire nos pulsions et trouver des solutions aux conflits qu'on ne peut résoudre. Schaeffer voit cet aspect comme une fonction parmi tant d'autres puisque les études ont démontré que ce rôle cathartique ne s'applique pas chez tous les enfants. Cela dépend en fait de l'imagination dont est doté l'enfant, mais plus important encore, la fiction n'a pas pour effet de créer une décharge d'agressivité, mais de diminuer les tensions psychologiques. De ce fait, ce qui importe n'est pas tant les représentations que le passage d'un contexte réel à un contexte fictionnel. L'auteur y voit plutôt une autre fonction, celle de réorganiser les affects fantasmiques, par une désidentification, un détachement des affects, perceptions et souvenirs. La fiction crée une séparation entre les mondes subjectifs et objectifs qui, on l'a vu, est en lien avec le développement de l'enfant. Toutefois, la fiction doit avant tout plaire. Et pour plaire, celle-ci doit parvenir à une satisfaction esthétique, que Schaeffer considère comme fonction immanente de la fiction. En effet, toute fiction a des visées esthétiques et c'est utilisant les arguments de Kant sur l'esthétique qu'il se permet d'affirmer qu'il y a une homologie entre les dispositifs fictionnels et les critères avec lesquels on considère l'esthétisme. En fin de compte, il faut que la visée esthétique soit remplie pour que soit satisfaite la fonction de divertissement sur laquelle reposerait la fiction.

Malgré ses quelques défauts, il s'agit d'une lecture clé pour qui s'intéresse au statut qu'aborde la fiction de nos jours. La question est d'autant plus pertinente pour les chercheurs s'intéressant à la fiction dans un cadre numérique : nous avons tendance à isoler les nouveaux supports sémiotiques de leurs formes précédentes et ignorer ce continuum fictionnel revient à se borner à un statut de nouveauté qui met le voile sur une partie du phénomène.

Yann Pineault - avril 2012