

# POSSIBLES GÉNÉRIQUES ET VIRTUEL : DEUX STRATÉGIES MIMÉTIQUES

LAURENCE GARINO-ABEL

Université Stendhal - Grenoble III

Pourquoi essayer de penser le virtuel en littérature en dehors du phénomène de l'hypertexte, « ce procédé suivant lequel l'ordinateur, d'un simple clic sur certains termes — généralement soulignés — affiche une page ou un document puisé dans un même ordinateur ou, en ligne, sur un autre site » et qui permet que « le texte s'édifie dans le temps et pour son lecteur », lui donnant alors « un grand nombre de structures possibles »<sup>1</sup> ?

La question est embarrassante parce que les applications du virtuel restent à définir dans bien des domaines. L'embarras ne viendrait-il pas aussi et, peut-être, avant tout de ce que le virtuel met en crise une nouvelle fois, assez rapidement après la rénovation romanesque post-franquiste, la fiction à partir de ses rapports au réel ?

Pourquoi faudrait-il que la fiction soit concernée par les nouvelles possibilités technologiques, par le raz de marée du numérique ? Nous ne pouvons certes pas nous borner à croire qu'il ne s'agit là que d'un effet de mode. En clair, pourquoi le roman aurait-il maintenant besoin du modèle technologique quand la dernière rénovation a profondément redéfini certains concepts et mécanismes dont la référencialité, la généricité et l'intertextualité ? En conséquence, que n'ont pas réussi les innovations précédentes que le numérique aiderait à concevoir dans le roman ?

---

<sup>1</sup> Marchal (Hugues), « Le texte au risque du virtuel : e-littérature et écrits d'écran », p. 34-36 in *Magazine Littéraire*, « La relève des avant-gardes », n°392-Novembre 2000, p. 35.

Faute d'apporter des réponses à toutes ces questions, nous essaierons d'y voir plus clair en nous aidant d'un autre exemple d'intégration de la nouveauté scientifique, technique et mathématique en littérature, les mouvements d'avant-garde. Nous tenterons de montrer qu'en redéfinissant la création comme force en acte, l'avant-garde — quel que soit le courant particulier considéré — a eu l'intuition du virtuel et peut donc nous aider à le concevoir plus clairement aujourd'hui. Nous nous retournerons aussi en direction de la rénovation romanesque des années 80 pour en établir les limites qui peuvent expliquer la nécessité présente du virtuel. Il s'agira alors de définir le virtuel par défaut pour mieux en éprouver la puissance et les inévitables conséquences dans la pratique fictionnelle du XXI<sup>e</sup> siècle débutant. Enfin, pouvons-nous nommer une pratique relevant du virtuel dans le roman de ces dernières années ?

Au XX<sup>e</sup> siècle, les anthologies littéraires ont le plus souvent adopté une conception progressiste et appliqué la logique de la succession au moment de situer et définir les mouvements littéraires. Que l'on parle de nouveauté ou d'innovation, *lo nuevo* est devenu le critère des critères, entretenant l'utopie d'une évolution qualitative constante de la littérature, fondée sur la croyance en un réservoir infini de formes. Pour la prose comme la poésie, l'histoire littéraire espagnole du XX<sup>e</sup> a toujours su nous en convaincre par l'évidence lexicale facile des étiquettes générationnelles : *Creacionismo*, *Ultraísmo*, *Nuevos Novísimos* en poésie par exemple et *Novecentismo*, *Neorrealismo social* ou *Nueva Narrativa* pour la prose.

Cette même histoire littéraire a longtemps entretenu l'association presque exclusive des notions nouveauté et rupture. Encore aujourd'hui, Henri Béhar dans son ouvrage de 1988, *Littéruptures*, constate la survivance opératoire des trois principaux traits traditionnellement assignés à la rupture innovatrice : 1) abandon de la mimésis, 2) abandon de la logique aristotélicienne ou cartésienne, et 3) contestation des règles formelles en vigueur.<sup>2</sup> Pour relativiser ce mythe révolutionnaire radical de

---

<sup>2</sup> Henri Béhar dans *Littéruptures* (Bibliothèque Mélusine - l'Age d'Homme, Lausanne, 1988) s'appuie sur ces trois critères traditionnels de rupture pour étudier les mouvements littéraires considérés de ce triple point de vue comme les plus innovateurs du XX<sup>e</sup> siècle, les mouvements d'avant-garde. Il propose le concept de « littéruptures » pour caractériser ces mouvements qui nous forcent à changer, c'est-à-dire relativiser, le sens commun des notions de mimésis, de rationalité et de genre. Les « littéruptures » n'ont pas pour seule vocation, ou pour vocation obligée, d'être révolutionnaires. Les « littéruptures » mettent surtout en cause une conception de l'imaginaire : elles interrogent les mécanismes de la modélisation fictionnelle ; elles déplacent la préoccupation cognitive de l'extérieur (le monde) vers l'intérieur (les vecteurs d'imitation et les modèles).

la nouveauté, Henri Béhar examine le cas exemplaire des avant-gardes qui, malgré la violence des manifestes et un acharnement destructeur, a orienté le sens de l'évolution de la mimésis et de la création esthétique. Les mouvements avant-gardistes espagnols du premier tiers du siècle s'élèvent, par exemple, en réaction au mimétisme réaliste et naturaliste. Ce qu'ils combattent en bloc, c'est la relation mimétique d'homologie entre monde réel et monde fictif pour lui substituer le principe d'analogie. Ils rejettent cependant le symbolisme romantique comme solution subjective de représentation. L'avant-garde n'adhère pas à cet anti-mimétisme du repli sur soi. L'avant-garde vise l'objectivisme car son but n'est pas l'originalité comme expression du génie ou subjectivité de l'artiste. Elle entend poser le concept de nouveauté en relation avec l'énergie de vie contenue dans l'expérience des choses du monde et éprouvable par l'intermédiaire de techniques, pas forcément originales d'ailleurs, telles que la juxtaposition des substantifs, la décontextualisation, les représentations ludiques, etc. S'attacher à la désintégration matérielle et conceptuelle des formes, depuis le plan phonologique et graphique jusqu'au plan sémantique, revient à récupérer ce que R.Gómez de la Serna appelle « pureza inicial », c'est-à-dire à la fois l'énergie première et la constante genèse. Nous lisons sous sa plume :

Lo nuevo en su pureza inicial, en su sorpresa de rasgadura del cielo y del tiempo es para mí la esencia de la vida. (...) El deber de lo nuevo es el principal deber de todo artista creador. Lo nuevo no es sólo lo diferente a lo anterior, sino lo que se asienta de modo especial sobre tierra fértil y asume la verdad despejada de la vida, teniendo condiciones asimilables en los pulmones nuevos.<sup>3</sup>

Je citerai pour illustration un fragment emprunté à Vicente Huidobro ; quelques vers de son poème « Creacionismo », par lesquels nous comprenons que la conception génétique de la création ne dépend pas de la nouveauté du matériau employé, mais d'une reconsidération de l'acte créateur comme souffle de vie, mouvement essentialiste.

...Hagamos nuestro Génesis.  
Con los tablonos rotos,  
con los mismos ladrillos,

---

<sup>3</sup> Ramón Gómez de la Serna, *Ismos*, Madrid, Guadarrama, 1975, p. 14-17.

con las derruidas piedras,  
levantemos de nuevo nuestros mundos.  
La página está en blanco.  
"En el principio era... »<sup>4</sup>

La matière des mots et des objets réunis dans le texte libèrera sa puissance si l'artiste sait se libérer de la syntaxe traditionnelle, éviter la logique narrative et anecdotique, favoriser les libres associations, les suggestions, et s'il pratique d'autres formes et d'autres techniques au-delà du plaisir du jeu, pour atteindre le règne des essences, c'est-à-dire l'énergie pure. En procédant ainsi, il donne une vie nouvelle aux objets empruntés à la réalité. Voilà pourquoi Huidobro est amené à parler de « virtus » quand il affirme dans le poème programmatique « Arte poética » : « La emoción ha de nacer de la única virtud creadora. Hacer un poema como la naturaleza hace un árbol. »

En construisant ses représentations à partir d'une modernité technologique fondée sur de nouveaux systèmes scientifiques de représentation du temps, de l'espace, de la conscience, etc., l'art avant-gardiste détermine une autre source d'énergie que celle du génie de l'artiste. Cette redéfinition est essentielle pour penser aujourd'hui la création virtuelle. Les techniques de son art, l'artiste ne les mettra pas tant au service de l'expression de son expérience imaginaire, inconsciente et irrationnelle des réalités du monde, qu'au service d'un objectivisme libérateur, plus ou moins idéaliste. Ainsi, par exemple, le recours à la juxtaposition d'objets distants et hétérogènes qui définit le collage ou l'exécution de la tridimensionnalité au moyen du calligramme sont autant de techniques pour détruire une conception normative du mimétisme et laisser s'exprimer, loin des codes, l'essence de la matière. La forme et les figures ne sont plus des buts ; le beau ne se confond plus avec la perfection du modèle imité ou celle de la structure modélisante. Le beau, d'ailleurs, n'est plus l'objet de la quête, sauf comme expérience d'énergie pure, c'est-à-dire essentielle, donc de plénitude vraie. Voilà comment peuvent alors prendre tout leur sens l'audace, le caprice, l'humour et le jeu. Ils sont l'étincelle par laquelle la création reprend vie et l'engendre à son tour. Je mentionnerai volontiers comme exemple de cette étincelle de vie que l'œuvre avant-gardiste doit contenir et produire à l'infini, celui de

---

<sup>4</sup> *Imagen* (Madrid, Gráfica Ambos Mundos, 1922), ed. de J. L. Bernal, Málaga, Centro Cultural de la Generación del 27, 1990, p. 139.

« la greguería » que R.Gómez de la Serna définissait comme : « la flor de todo, lo que queda, lo que vive, lo que surge entre el descreimiento, la acidez y la corrosión, lo que resiste todo ».

C'est la raison pour laquelle les mouvements d'avant-garde me semblent devoir absolument être pris en compte dans l'évolution qui nous conduit à intégrer le virtuel à la littérature. Ils en sont comme l'intuition, la réalisation potentielle. De fait, le virtuel célèbre aussi la puissance inépuisable sous la forme de la constante genèse de réalités nouvelles. Il situe la puissance ou énergie créatrice au-delà des techniques de simulation et au-delà de la multiplicité des représentations visuelles puisqu'il se définit comme une force en acte. Cela signifie en d'autres termes qu'il agit comme cause première et abstraite qui ne se réalise que par l'expérimentation, intelligible et sensible. L'image n'est pas une simple représentation visuelle qui fige cette force en l'actualisant dans une forme. Elle est un intermédiaire pour remonter à la substance qui l'engendre, à savoir le modèle et plus fondamentalement encore l'idée comme impulsion première. C'est pourquoi Philippe Quéau précise dans *Le Virtuel. Vertus et Vertiges* :

Il ne s'agit pas simplement de contempler, à distance et frontalement, l'image de quelque chose, mais de s'immiscer dans les interstices d'une réalité composite, mi-image, mi-substance<sup>5</sup>. (...) [car] Elles [les images] possèdent des dessous, des derrière, des en-deçà et des au-delà, elles forment des mondes. Il faut les explorer sans fin, car elles ont partie liée avec les modèles. Elles peuvent nous faire remonter, de manière tangible, matérielle, aux idées qui les engendrent.<sup>6</sup>

En somme, comme l'avait amorcé l'avant-garde, le virtuel nous oblige à définir le modèle et les représentations comme une médiation et non un aboutissement. La substance que le modèle rend intelligible n'est pas toute épuisée par lui. C'est, peut-être, parce que la rénovation n'a pas travaillé le modèle dans ce sens qu'elle n'a pas dépassé le stade de la reproduction. Arrêtons-nous-y un moment pour mieux reprendre le chemin du virtuel.

---

<sup>5</sup> Philippe Quéau, *Le Virtuel. Vertus et Vertiges*, Champ Vallon - Collection Milieux, INA, 1993, p. 16.

<sup>6</sup> Philippe Quéau, *ibid.*, p. 9.

A l'époque de la rénovation post-franquiste de la prose romanesque, malgré un choix mimétique toujours analogique porté par le concept de vraisemblance, la modélisation répond à des mécanismes et à des fins qui entravent l'expérience de la puissance introduite dans les années avant-gardistes et retrouvée grâce au virtuel. En voici synthétisé le fonctionnement.

Le dispositif fictionnel est régi par un modèle à qui revient le travail de construction d'un monde fictif et, par là, l'amorce d'une double expérience cognitive. Le lecteur éprouve la réalité du modèle fictif grâce aux mimèmes<sup>7</sup> qui régissent l'univers du « comme si » de la fiction. Il établit également des rapports structurels d'analogie entre ce monde et son monde réel. C'est le modèle, finalité de ces opérateurs mimétiques, qui rend possible la véritable opération cognitive. Il élabore une représentation à laquelle nous accédons « en nous servant des compétences mentales (représentationnelles) qui sont celles dont nous disposons pour nous représenter la réalité, et plus précisément celles que nous mettrions en œuvre si l'univers fictionnel était l'univers dans lequel nous vivions »<sup>8</sup>. Cela détermine la conception pragmatique de la fiction.

La modélisation fictionnelle présente, néanmoins, une contrainte certaine dont le virtuel la libère, celle que fait peser sur elle le modèle comme superstructure qui prend ici le nom de genre. L'organisation de la chaîne des actions, l'élaboration des diverses représentations subissent la logique de l'exécution générique qui les actualise et les contient. Aussi perméables que soient les frontières génériques, aussi fortes que soient l'intersémiotique et l'intertextualité, il n'en reste pas moins que le genre s'accomplit dans une dimension sémantique, selon certaines déterminations formelles et thématiques, pour définir un acte communicationnel déterminé. Il verrouille l'horizon des réalisations possibles contenues en puissance dans l'idée créatrice et, malgré la multiplication des variantes, il fonctionne selon la règle implicite de l'épuisement prévisible. Bien sûr, l'auteur peut recourir à plusieurs

---

<sup>7</sup> J.M. Schaeffer les définit comme : « amorces mimétiques, que les créateurs de fiction utilisent pour donner naissance à un univers fictionnel et qui permettent aux récepteurs de réactiver mimétiquement cet univers. », *Pourquoi la fiction ?* Seuil - Collection Poétique, Paris, 1999, p. 244.

<sup>8</sup> Nous pouvons ajouter : « Il faut noter que cette contrainte n'est pas une convention qui résulterait d'un accord pragmatique : il s'agit d'une conséquence directe du fait que nous ne disposons pas d'une compétence représentationnelle qui serait spécifiquement réservée aux fictions ; pour accéder à une modélisation fictionnelle, les seules compétences dont nous puissions nous servir sont celles dont nous nous servons par ailleurs » in J. M.Schaeffer, *ibid.*, p. 218.

actualisations génériques d'une situation de départ, mais la dynamique ainsi créée ne correspond qu'à un dépassement bien relatif, loin de satisfaire le phantasme de la toute-puissance et de la complétude qu'assouvit le virtuel. La parodie ou le pastiche peuvent ouvrir l'horizon d'attente et reconfigurer des représentations en les libérant de la vraisemblance générique première. Mais les situations comme les personnages que la réécriture façonne en creux n'en regagnent pas pour autant de vie. Ils sont accessorisés, désarticulés par rapport au modèle originel. C'est pourquoi leur principale fonction est de nous renvoyer l'image d'une quête généralisée de sens et de substance. La modélisation générique sclérose au lieu d'épanouir, capture au lieu de faire croître et prospérer.

Si, dans cette période, nous prenons l'exemple mendozien de *La ciudad de los prodigios*, nous constatons que les pratiques intertextuelles et parodiques ne réalisent aucun prodige conçu comme dépassement et volonté de puissance. Quel que soit le modèle générique réélaboré, le personnage principal, Onofre Bouvila, ne dépasse pas certains échecs, ne renverse pas sa condition d'anti-héros. Les modélisations empruntées au récit de jeunesse, au roman d'aventures, au roman rose, ne font que masquer l'irréversibilité de sa situation derrière une réversibilité artificielle et trompeuse fondée sur une fausse dynamique des genres, sur le traitement paralytique des nombreuses analepses et sur l'éternel retour à l'engendrement initial mais comme déterminisme. La loi du « todo vale » appliquée par la réécriture provoque un essoufflement, pour ne pas dire la perte de l'énergie créatrice telle que la conçoit l'avant-garde et la réalise le virtuel. Voici l'analyse qu'en propose Eduardo Subirats dans *El final de las vanguardias*. Ses propos sont sans doute très durs mais ils offrent pour nous l'avantage de marquer très nettement la différence de force créatrice entre l'avant-garde et la rénovation. D'une certaine manière, ils justifient l'échec d'une rénovation qui fonde sur l'esthétique et le genre, la redynamisation de l'élan créateur au lieu de la fonder sur un retour à la substance, rénovée par la déconstruction des structures modélisantes et libérée aussi du carcan générique.

El resultado final de estas copias mecánicas es el extremo opuesto de lo que programática o propagandísticamente pretenden : ni recuperan un significado histórico, ni restablecen una identidad cultural, sino que los empobrecen estéticamente bajo el requisito compositivo del *pastiche* de signos incongruentes, en sí mismos vaciados de cualquier dimensión simbólica o cognitiva. El

principio técnico de reproducibilidad y reproducción mecánicas y la banalización simbólica y expresiva que necesariamente entraña se han convertido en el factor generador del universo de formas sin conciencia histórica ni identidad que hoy se erige como simulacro technoindustrial de la cultura a gran escala.<sup>9</sup>

Comment ne pas accorder du crédit à ces propos à la lecture du dernier roman d'Eduardo Mendoza, publié en février 2001, *La aventura del tocador de señoras* (Barcelona, Seix Barral - Biblioteca Breve) : auto-parodie d'une parodie originelle, celle du roman policier dans le dyptique *El misterio de la cripta embrujada* et *El laberinto de las aceitunas*. Le protagoniste délinquant, enquêteur officieux, est de retour. Mais il a vieilli et son style picaresque s'est usé. Il ne reste que les grosses ficelles et des situations si caricaturales qu'elles ne provoquent pas le rire qui les aurait sauvées de l'absurde.

Pour revenir à Onofre Bouvila de *La ciudad de los prodigios*, rien d'étonnant alors à ce qu'il ne parvienne pas à se construire un nom, donc dynamiser la notion même de personnage en se créant son personnage. La raison principale tient à l'inexploitation de l'énergie contenue dans les innovations techniques dont il se sert. Il est révélateur que le cinéma comme l'engin volant soient des innovations technologiques qui ne renversent pas la tendance. Elles sont immédiatement capturées par le système rituel d'immuabilité. Si cela est facile à concevoir pour le film mis en bobine, cela s'impose aussi paradoxalement pour le vol de la machine qui décrit d'abord des cercles dans le ciel avant de retomber dans les entrailles de la terre d'où elle est sortie, puisque le chantier de sa réalisation était souterrain. L'écran redevient noir et la machine disparaît : voilà une double métaphore de la nouveauté court-circuitée et vidée de sa substance.

On arrive à la conclusion que la récurrence du même déguisée par l'aspect protéiforme du rituel parvient finalement à dissoudre le principe actif de la création. C'est là que le virtuel devient intéressant et presque nécessaire. Il peut nous faire sortir de l'impasse des rénovations qui n'ont pas réussi à remonter à la source, la création même, faute de distinguer principe créateur et principe générique, c'est-à-dire faute de dissocier, comme le propose le virtuel, paradigme et modèle, et faute aussi d'attribuer un rôle démiurgique à la récurrence. On vient de le voir, la

---

<sup>9</sup> Eduardo Subirats, *op. cit.*, Barcelona, Palabra Plástica - Anthropos, trad. esp. 1989, p. 23.



réécriture post-franquiste aboutit à une désubstantialisation parce que si le modèle générique assure une variation formelle, sa substance, elle, ne varie que pour mieux pointer sa dégénérescence. La récurrence ne coïncide donc pas avec la vie authentique de l'œuvre mais se fige dans la ritualisation. Dans le cas du virtuel, au contraire, le modèle « produit une multiplicité d'êtres différenciés »<sup>10</sup> et il n'existe que dans la récurrence car l'unité de la vie de l'œuvre ne dépend pas de lui. Il ne contient pas toute la substance mais une puissance générative de structures et d'images non exhaustives qui s'interagissent. L'œuvre est ainsi véritablement mouvante, création démiurgique, constante genèse. Les modèles sont comme les images, des intermédiaires pour nous faire remonter sous une forme concrète et par l'expérimentation donc en acte à l'idée qui anime le système. Voici comment P. Quéau décrit la liaison des images et des modèles dans l'accomplissement de l'œuvre virtuelle :

Les images indéfiniment renouvelées sont une matière première, la condition de la sensation du spectateur. Celui-ci doit s'efforcer de retrouver leur source, il doit chercher à les rassembler en une unité intelligible. Il doit lutter contre leur division et leur éparpillement pour parvenir à reconstituer le modèle dont elles procèdent. Ainsi, la multiplicité sensible est le creuset de l'unité intelligible, elle est le moyen d'un perfectionnement progressif de notre compréhension de l'œuvre.<sup>11</sup>

La force du mimétisme analogique, le virtuel la situe là. Pas dans la recherche de l'hyper-réalité ou la seule immersion fonctionnelle du spectateur dans un monde synthétique. Avec le virtuel, le modèle n'est qu'une structuration-relais dont le noyau signifiant est ailleurs, dans le paradigme. Il n'est pas comme le modèle générique une forme qui conditionne une substance. Il nous fait passer de l'expérience de la consubstantialité fond-forme à celle de la médiation. Si le modèle virtuel va au bout de l'expérience du mouvement c'est parce qu'il n'est lui-même que mouvement vers sa source et à travers de multiples formes intelligibles. En somme, le modèle ne serait que l'acte par lequel se fait l'expérience sensible et intelligible de ladite virtualité de la création nommée aussi paradigme. Il me semble que la plus belle définition que

---

<sup>10</sup> P. Quéau, *op. cit.*, p. 197.

<sup>11</sup> P. Quéau, *op. cit.*, p. 166.

nous pouvons donner du rapport paradigme-modèle passe par la métaphore du soleil de P. Quéau :

Une source lumineuse comme le soleil contient en puissance toute la lumière qu'elle peut répandre dans l'espace.

Chacun des photons qu'elle émet peut être considéré comme une « image » de la source. Leur multiplication profuse n'épuise pas l'abondance du soleil.

De même, il y a plus de choses en puissance dans l'unité du paradigme que dans la multiplicité des modèles et des images. Les modèles sont en quelque sorte des « images » du paradigme. Ils sont de même nature que lui, participent à l'idée qui fonde l'œuvre. Ils ne sont point institués par hasard. Ils sont tissés de causes rationnelles.

Mais ils n'épuisent pas le tout de l'idée.<sup>12</sup>

N'étant qu'une étape, le modèle requiert un faire comme autre dimension de la force en acte. Il laisse une place active au spectateur qui pénètre dans ce monde artificiel, le perçoit physiquement et, par la médiation des sensations physiques, le reconnaît et se connaît à travers lui. Pour reprendre les concepts de la narratologie classique, le spectateur est placé en situation privilégiée d'actant en focalisation interne, variable et externe à la fois. Cette position plurielle garantit la richesse de l'expérience au niveau cognitivo-comportemental entre autres. C'est pourquoi, par exemple, les techniques du virtuel sont de plus en plus appliquées à la psychothérapie. Elles permettent de simuler :

des situations souvent difficiles et coûteuses à réaliser dans le cas de traitement de phobies (...) et d'exposer les patients à ces situations tout en contrôlant les caractéristiques. Le patient lui-même peut déterminer les caractéristiques des environnements auxquels il s'expose et apprendre lui-même à faire face au stress que ceux-ci lui procurent.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> P. Quéau, *op. cit.*, p. 200.

<sup>13</sup> Stéphane Roy, « L'utilisation de la réalité virtuelle en psychothérapie », p. 39-49, in *Champ psychosomatique*, « La réalité virtuelle », 2001 n°22, Editions L'Esprit du Temps, p. 39.

Donc, le spectateur-acteur peut agir sur les représentations virtuelles pour exprimer les relations qu'il entretient avec son propre environnement quotidien. Mais la connaissance assurée par la simulation n'est pas le seul gain de l'immersion dans le monde virtuel. Plus intéressant pour nous, par son interaction sur le modèle virtuel lui-même, le spectateur-acteur s'approprie le système et la source de la signification. Son acte d'investissement détermine tout du sens et rend concrète la notion de puissance puisqu'il y a dépassement de soi et des limites visibles du cadre. Par son investissement phantasmatique en particulier, le spectateur-acteur se donne son paradigme sans nécessité expresse de remonter à une source de sens et d'unité extérieure à lui. Le virtuel lui procure le plaisir rare et extrême du créateur en train de créer et se créer par l'illusion active selon laquelle son intention et son désir se substituent à tout autre principe signifiant et modélisant. Ainsi, dans le jeu de rôles, il façonne le modèle pour se construire, être au monde et dans le monde mais, surtout, survivre à tous les modèles qui le représentent. Par-delà les apparences formelles, il s'éprouve dans l'intégrité de son essence protéiforme. Contrairement au personnage immortel et invariant figé par le modèle sériel de la paralittérature, contrairement aussi à la dimension mythique qui emprisonne le personnage dans l'exemplarité, contrairement encore au personnage-fonction du conte, le personnage requis par le monde virtuel — qu'il soit lecteur, spectateur ou protagoniste —, c'est l'actant : instaurateur de quête avant tout pour atteindre la source, ce désir qui est force, mouvement et dépassement infini.

Par rapport à tout ce qui précède, je me demande si la littérature ne remonte pas à cette source et ne nous fait pas éprouver la différence entre paradigme et modèle, en d'autres termes, si la littérature n'est pas virtuelle dans l'auto-référence explicite.

L'auto-référence, c'est l'acte d'écriture qui se rend visible et intelligible quelle que soit la modélisation générique et le contenu sémantique déterminé par cette modélisation. Il y a retour à l'écriture comme acte de créer des mondes fictifs, des connotations ou des références. L'expérience de la création ne se fait pas parce qu'un monde fictif est produit. Ce n'est pas la valeur du résultat qui rétrospectivement nous fait remonter à sa genèse pour en évaluer la puissance. Retrouver la force en acte par l'auto-référence, c'est redynamiser en même temps toutes les composantes de la signification. Autrement dit, abolir l'écart entre un faire qui institue et un dire qui construit une autre référence pour que le signe réassume les tensions de sa tridimensionnalité comme le modèle virtuel, pour qu'il soit

le lieu propice à un faire qui ne prétende ni exclusivement renvoyer à une entité extra-linguistique, ni simplement générer une signification donc une opération sémantique, ni enfin produire du sens par les seules connotations du signifiant et ainsi favoriser prioritairement la métatextualité. La virtualité du signe auto-référentiel est contenue dans un faire textuel et dans la puissance connotative que ce faire originel produit. En d'autres termes, la signifiante pourrait se lire comme puissance connotative du signe c'est-à-dire source infinie de modélisations et d'images.

Ce n'est peut-être donc pas par hasard que l'auto-référence est aujourd'hui aussi inséparable de l'écriture à la première personne que l'on range sous l'étiquette des romans du je. La raison n'en est pas que ces romans s'occupent uniquement de la naissance de l'écrivain. Il me semble que ces romans contiennent la fiction de soi qui se construit sur une absence, paradoxalement pleine et vivante : absence de visage et de voix qui, grâce aux représentations multiples de soi et au langage, prétend rendre intelligible ce qui nous échappe comme un sujet autre, sans forme autre que celle qui le défigure en le modélisant. Retrouver l'exacte référence, identifier avec certitude la voix et la figure ne sont pas l'enjeu. Plus important car plus fondateur est bien de penser l'irreprésentable ou le démiurgique car il est cette substance qu'aucune convention narrative ne pourra brider ou dénaturer. Le sujet est en puissance comme nous le montre si bien, je crois, l'auto-fiction qui n'a de vérité qu'en tant que pratique car, comme le dit Marie Darrieussecq, « l'autofiction est à bien des égards, quel que soit le coin du triangle où l'on se place — auteur, narrateur ou lecteur —, le lieu de la parole qui échappe... et c'est là sa richesse, sa littérarité, et son « sérieux » à elle »<sup>14</sup>.

L'autofiction présente, par ailleurs, l'avantage de réunir mise en abyme de l'écriture et mise en abyme de soi pour mieux signaler la fuite en avant des représentations du je. L'indécidable et l'indicible deviennent le but parce qu'ils représentent le territoire de l'insaisissable essence vierge du sujet, créateur plutôt que créature. Dans ces romans, le passage à la troisième personne en apporte une preuve puisque l'on sait, depuis Benveniste, que les énoncés « échappent à la condition de personne, c'est-à-dire renvoient non à eux-mêmes, mais à une situation *objective* »<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Marie Darrieussecq, « L'autofiction, un genre pas sérieux », p. 369-380, in *Poétique*, Septembre 1996, n°107, Seuil, p. 378.

<sup>15</sup> Emile Benveniste, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, t. 1, p. 228.

En conclusion, s'il y a du virtuel dans la littérature, nous devrions le concevoir comme pure création puisque les canaux du virtuel disent toujours la source. Tous les procédés de représentation de l'acte créateur relèveraient donc du virtuel. Selon cette conception, le virtuel est une façon dynamique de produire à l'infini le principe créateur. Ce n'est pas le produit modélisé qui importe mais l'acte de sa modélisation, ouverte à la récurrence protéiforme. Au moyen de l'auto-référence, le lecteur fait l'expérience cognitive et sensible de cette force en acte. Il devient actant qui relaie la source auctoriale pour unifier et investir les divers états du sujet « texte » éparpillé. Ce faisant, il se construit comme sujet dans son acte de lisant et sa dimension de lectant. Il construit aussi l'autre sujet, le sujet écrivant. De la sorte, il y a remontée croisée vers la source des sources : je veux parler de la subjectivité ici interagissante qui s'objective, se creuse et s'éparpille sans jamais s'épuiser ni s'enfermer dans le solipsisme.

En définitive, l'éclatement qui rend nécessaire l'investissement pluriel et la récurrence font aboutir dans le virtuel ce que les déconstructions de l'avant-garde et de la rénovation post-franquiste avaient seulement pressenti ou manqué : l'œuvre comme essence informée et mouvante.

La portée mimétique du virtuel n'est pas négligeable non plus. En s'actualisant, la connaissance des trois principaux sujets de la création — auteur, lecteur, texte — réalise ce que P. Ricœur nomme dans un tout autre contexte « imitation créatrice ». Nous pouvons adopter la formule pour le virtuel en raison de son pragmatisme, sa puissance, sa réalisation démiurgique et protéiforme de l'analogie et de la modélisation.

