

JEAN-MARIE SCHAEFFER

POURQUOI
LA FICTION ?



POÉTIQUE

SEUIL

Jamais l'humanité n'a consommé autant de fictions que de nos jours, et jamais elle n'a disposé d'autant de techniques différentes pour étancher cette soif d'univers imaginaires. En même temps, comme en témoignent les débats autour des « réalités virtuelles », nous continuons à vivre à l'ombre du soupçon platonicien : la *mimèsis* n'est-elle pas au mieux une vaine apparence, au pire un leurre dangereux ? Pour répondre au soupçon antimimétique et mieux comprendre l'attrait universel des fictions, il faut remonter au fondement anthropologique du dispositif fictionnel. On découvre alors que la fiction est une conquête culturelle indissociable de l'humanisation, et que la compétence fictionnelle joue un rôle indispensable dans l'économie de nos représentations mentales. Quant aux univers fictifs, loin d'être des apparences illusoires ou des constructions mensongères, ils sont une des faces majeures de notre rapport au réel. Et cela vaut pour *toute* fiction. Les œuvres d'art mimétiques ne s'opposent donc pas aux formes quotidiennes plus humbles de l'activité fictionnelle : elles en sont le prolongement naturel.

Jean-Marie Schaeffer, directeur de recherche au CNRS, travaille dans le domaine de l'esthétique générale et de la théorie littéraire.



9 782020 347082

ISBN 2.02.034708.3 / Imprimé en France 9.99

170 F

Table

Introduction	7
I. Qui a peur de l'imitation ?	21
1. Du loup imitateur au loup du virtuel, 21. – 2. Platon I : du « faire » au « faire-comme-si », 34. – 3. Platon II : imiter et connaître, 42. – 4. Les deux généalogies de l'imitation ludique, 51. – 5. Platon malgré tout, 56.	
II. <i>Mimèsis</i> : Imiter, feindre, représenter et connaître	61
1. D'un imbroglio séculaire, 61. – 2. Mimétismes, 64. – 3. De la ressemblance à l'imitation, 82. – 4. De l'imitation à la feintise, 92. – 5. De la représentation à la représentation mimétique, 103. – 6. La mimèsis comme moyen de connaissance, 118.	
III. La fiction	133
1. Imitation, leurre, feintise et fiction, 133. – 2. La phylogénèse de la fiction : de la feintise ludique partagée, 145. – 3. L'ontogénèse de la compétence fictionnelle : de l'autostimulation mimétique, 165. – 4. L'immersion fictionnelle, 179. – 5. La modélisation fictionnelle : fiction et référence, 198.	
IV. De quelques dispositifs fictionnels	231
1. Jeux, rêveries et art, 231. – 2. Vecteurs et postures d'immersion, 243. – 3. Le récit de fiction, 259. – 4. La fiction théâtrale, 271. – 5. Représentation visuelle et fiction, 283. – 6. Le cinéma, 296. – 7. Fictions numériques, 306.	
V. Conclusion	317
Bibliographie	337