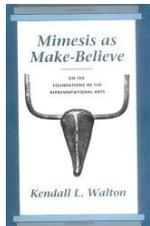




Acta fabula
Revue des parutions
vol. 3, n° 1, Printemps 2002
DOI : <https://doi.org/10.58282/acta.11079>

La représentation comme fiction

Jean-Baptiste Mathieu



Kendall Walton, *Mimesis as make-believe. On the foundations of the representational arts*, Harvard University Press, 1990.



Pour citer cet article

Jean-Baptiste Mathieu, « La représentation comme fiction », *Acta fabula*, vol. 3, n° 1, , Printemps 2002, URL : <https://www.fabula.org/revue/document11079.php>, article mis en ligne le 01 Février 2002, consulté le 17 Avril 2024, DOI : 10.58282/acta.11079

La représentation comme fiction

Jean-Baptiste Mathieu

Avertissement :

Cette présentation de *Mimesis as make-believe* est issue d'un exposé présenté dans le cadre du séminaire d'élèves « Théorie littéraire et esthétique » de l'École Normale Supérieure, le 21 décembre 2001.

Je remercie Agathe Lechevalier, Marielle Macé, Marie Parmentier, Vincent Debaene, Jean de Guardia, Renaud Pasquier, un séminariste inconnu et, tout particulièrement, Nicolas Wanlin, pour leurs remarques et leurs critiques, dont je me suis efforcé de tenir compte dans cette nouvelle « mouture » de mon travail. Je suis responsable de toutes les maladresses — voire plus — de traduction dont elle est émaillée.

Projet

Ainsi que l'indique son sous-titre, l'ouvrage de Kendall Walton est une tentative pour définir la représentation dans les arts — pour déterminer ce qui est commun au *Dimanche sur l'île de la Grande Jatte* de Seurat, au *Conte de deux villes* de Dickens, à *La Mort aux troussees* d'Hitchcock, à *Hedda Gabler* d'Ibsen, à *La Flûte enchantée* de Mozart, au *David* de Michel-Ange, au *Coeur révélateur* d'Edgar Poe (p. 1). D'emblée, Walton met en garde son lecteur contre la tentation de lui attribuer une théorie de la représentation comme imitation ou image du réel en vertu de la présence, au titre, du terme « mimesis ». La mimesis — autrement dit, la représentation artistique — doit, selon lui, être comprise en termes de faire-semblant ou de simulation (make-believe ; la traduction de « make-believe » par « simulation » est proposée par Roger Pouivet dans le chapitre « Esthétique » du *Précis de philosophie analytique* publié sous la direction de Pascal Engel aux PUF, 2000, p. 284) et d'activité imaginative. Une autre caractéristique majeure de la théorie de Walton est qu'elle pose une équivalence d'extension entre la représentation artistique et la fiction :

Quand on cherche des exemples d'oeuvres d'art relevant de la représentation, ce sont, comme dans nos exemples initiaux, des oeuvres de *fiction* qui viennent le

plus naturellement à l'esprit — ainsi, pour ce qui est de la littérature, on pense à des romans, des nouvelles ou des contes plutôt qu'à des biographies, des ouvrages historiques et des manuels scolaires. Mon propos sera centré sur la fiction, et seule la fiction sera considérée comme " représentation " dans le sens particulier que je donne à ce mot (p. 3).

En tant qu'il est une analyse de la représentation artistique, l'ouvrage de Walton est donc du même coup une analyse de la fiction. C'est ce qui explique l'importance, dans ce livre, de questions telles que celle de la référence des noms propres fictionnels, ou de la possibilité d'éprouver des émotions authentiques à l'égard de personnes qui n'existent pas, qui sont des questions récurrentes de la théorie de la fiction dans la philosophie analytique, à laquelle se rattache Walton.

J'ai décrit le projet de Walton comme une tentative pour définir la représentation *artistique*. Il déclare toutefois dans son introduction : « Le concept d'art n'entrera guère en compte dans la plus grande partie de mon propos » (p. 2). À aucun moment, Walton ne fonde le choix de ses exemples sur autre chose que sur l'observation de ce que nous tenons pour de l'art. Ce qui l'intéresse, c'est d'examiner le rôle du faire-semblant dans notre relation avec les représentations artistiques (pour une analyse semblable, voir la recension du livre de Walton par J. M. Moravcsik dans *The Philosophical Review*, Cornell University Press, vol. 102, n° 3, juillet 1993, p. 440-443). L'importance de celui-ci ne leur est pas propre : selon Walton, le faire-semblant joue un rôle crucial dans certaines pratiques religieuses, dans la place qu'occupe le sport dans notre culture, dans la morale et dans certaines pratiques scientifiques (voir Anouk Barberousse et Pascal Ludwig, « Les modèles comme fictions », *Philosophie*, Minuit, n° 68, décembre 2000, p. 16-43). Pour Walton (comme, plus récemment, pour Jean-Marie Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?*, Le Seuil, 1999), il faut considérer la représentation dans les arts « comme inscrite dans le prolongement d'autres institutions et activités humaines familières, plutôt que comme quelque chose d'unique réclamant des explications spécifiques » (p. 7).

La première partie de *Mimesis as make-believe* est l'occasion, pour Walton, de présenter et de développer sa définition de la représentation dans les arts. La deuxième partie de l'ouvrage est consacrée à l'examen de l'interaction entre les représentations et leur public. C'est alors qu'est notamment soulevée la question des émotions fictionnelles. Après deux parties concernant les éléments communs aux différentes formes de représentation artistique, la troisième partie explore ce qui distingue la représentation picturale, ou dépeinture, de la représentation verbale. Le livre se clôt sur une quatrième partie consacrée à l'ontologie de la fiction.

Dans ce qui suit, je ne rendrai compte que des deux premières parties. S'agissant de la première, je m'attarderai notamment sur la distinction fiction / non fiction. Quant

à la deuxième, je prolongerai sa synthèse par un exposé des amendements et des critiques qu'ont apportés des philosophes comme Jerrold Levinson, Peter Lamarque, Noël Carroll et Richard Moran à la conception des émotions fictionnelles développée par Walton (voir bibliographie).

Représentation

I. À l'origine du travail de Walton (ainsi qu'il le reconnaît lui-même, p. 4 de *Mimesis*) se trouve une conférence d'Ernst Gombrich intitulée « Méditations sur un cheval de bois ou les origines de la forme artistique » (dans *Méditations sur un cheval de bois et autres essais sur la théorie de l'art*, traduit de l'anglais par Guy Durand, Mâcon, éditions W, 1986, p. 15-32). Dans cette conférence, Gombrich réfléchit sur la naissance et le développement de la représentation artistique à partir de l'exemple d'un enfant chevauchant un simple bâton comme s'il s'agissait d'un cheval. Ce bâton ne ressemble que très schématiquement à un cheval ; il est cependant une représentation de cheval au sens où il est un *substitut* de cheval, autrement dit, un objet tel qu'il peut assumer, pour son utilisateur, la ou les *fonction(s)* de ce dont il est un substitut. Gombrich écrit : « le commun dénominateur entre le sujet et sa figuration symbolique, sera la fonction et non pas la " forme extérieure " » (ibid., p. 21). Il entreprend de penser la représentation artistique à partir de l'activité de substitution, au regard de situations réelles, que constituent les jeux de l'enfance. Walton ne propose pas autre chose :

La meilleure façon d'envisager les activités auxquelles « participent » les œuvres appartenant aux arts de la représentation, activités qui leur donnent tout leur intérêt, c'est de les inscrire dans le prolongement des jeux de faire-semblant pratiqués par les enfants. En fait, je plaide pour qu'elles soient elles-mêmes considérées comme des jeux de faire-semblant, et je tâcherai de montrer que les œuvres appartenant aux arts de la représentation fonctionnent comme des supports dans de tels jeux, de même que les poupées et les ours en peluche dans les jeux des enfants (p. 11 ; voir également Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, p. 11).

Plus loin, il ajoute : « Les jeux de faire-semblant sont une des modalités de l'activité de l'imagination. Plus précisément, ce sont des exercices de l'imagination impliquant des *supports* » (p. 12).

Une représentation artistique, au sens de Walton, est alors un « support » (*prop*) pour une activité imaginative d'un type spécifique, autrement dit, pour un jeu de faire-semblant, dont c'est justement la caractéristique définitoire que d'impliquer l'utilisation d'un tel support. Se posent alors les questions suivantes : comment

Walton définit-il l'imagination ? Qu'est-ce précisément qu'un support dans un jeu de faire-semblant ? Pourquoi parler de jeu pour caractériser notre relation avec les représentations ? Où la notion de fiction intervient-elle ?

II. De son propre aveu, Walton n'a pas de véritable définition de l'imagination à proposer à son lecteur, sinon celle-ci :

Imaginer consciemment (occurrent imagining), dans le sens où nous l'entendons d'ordinaire et dans lequel il nous faut l'entendre pour expliquer la représentation, ce n'est pas seulement accueillir ou considérer ou avoir à l'esprit les propositions imaginées. Imaginer (des propositions), comme croire ou désirer (des propositions), c'est *faire* quelque chose *avec* une proposition que l'on a à l'esprit (p. 20).

Imaginer, selon Walton, ce n'est pas seulement contempler ou examiner mentalement quelque chose. C'est avoir une attitude plus active vis-à-vis de ce que l'on imagine — par exemple, éprouver à son égard certaines émotions ?

Plutôt que de définir l'imagination, Walton entreprend de distinguer différentes modalités, différentes caractéristiques de l'activité d'imaginer. L'une d'entre elles retient notamment son attention : le rôle de certains objets du monde dans l'activité imaginative. Ce rôle peut être simplement de *stimuler (prompt)* l'imagination, de l'entraîner dans une certaine voie : ainsi, me promenant dans une forêt bretonne, j'aperçois une souche d'arbre dont la forme me fait penser à un korrigan ; alors je m'imagine être un chasseur de korrigans aventuré sur leur territoire, en proie tout à la fois à l'excitation et à l'angoisse (mon exemple, adapté de Walton). La souche d'arbre n'a fait que m'inciter à imaginer une telle situation ; par la suite, elle ne joue aucun rôle dans la détermination du contenu de ce que j'imagine. Mais il se peut fort bien que j'imagine de cette souche qu'elle est un korrigan, appartenant à une sous-espèce de korrigans ayant pour habitude de prendre l'apparence d'une souche d'arbre afin de surprendre le promeneur égaré, et que ce korrigan-souche ait un rôle déterminant dans ce que j'imagine. Ma souche n'est plus seulement un stimulus de mon imagination : c'en est aussi un *objet*. Mais sans doute est-elle alors davantage qu'un objet : le korrigan-souche que j'imagine n'aura-t-il pas des caractéristiques dépendantes de celles de la souche ? Pourrai-je l'imaginer gros et gras alors que la souche est mince et décharnée ? Non, si j'imagine de *cette* souche qu'elle est un certain korrigan. Elle est alors un *support (prop)* de mon activité imaginative : ses caractéristiques déterminent les caractéristiques de ce que j'imagine d'elle. Si je m'engage à son sujet dans un processus imaginatif, alors ce qu'elle est me *prescrit* d'imaginer d'elle certaines choses. Les propositions que j'imagine à son sujet sont des *vérités fictionnelles*, autrement dit, les propositions que je *dois* imaginer en fonction de ce qu'elle est.

Selon Walton, il existe des règles ou *principes de génération* (*principles of generation*) qui déterminent ce que je dois imaginer. Ce qui explique que Walton parle de l'activité imaginative impliquant un support comme d'un *jeu*, c'est que, pour s'y engager, il faut accepter d'imaginer ce qui est prescrit par les principes de génération adéquats à tel ou tel support — de même que participer à un jeu suppose de se plier aux règles constitutives de ce jeu. Toutefois, à la différence des règles d'un jeu, les principes de génération n'ont pas à être explicites et conventionnels :

Un principe est en vigueur dans un contexte particulier s'il est entendu que, dans ce contexte, étant donné telle et telle circonstances, il faut imaginer telle et telle propositions. Il n'est pas nécessaire que la compréhension de ces conditions soit explicite ou consciente. Je ne prétend pas non plus qu'elle relève de l'« arbitraire » ou de la « convention ». Il peut s'agir d'une opération de l'esprit si bien implantée que nous la remarquons à peine, si naturelle qu'il est difficile d'imaginer ne pas l'exécuter (p. 40-41).

Walton écrit aussi : « Les supports ne fonctionnent que dans un environnement social ou, à tout le moins, humain » (p. 38). Autrement dit, ma souche ne peut fonctionner comme support que parce que je dispose de la capacité propre à tous les êtres humains de percevoir des ressemblances entre deux objets, et que ma culture met à ma disposition des représentations de korrigans pour déterminer quels sont les caractéristiques physiques d'un korrigan. Si, me promenant dans la même forêt bretonne avec mon ami Gaël, et passant devant une souche d'arbre, je lui déclare : « Imaginons que cette souche, et toutes les autres souches de la forêt (en deçà d'une certaine taille) sont des korrigans, et que nous sommes des chasseurs de korrigans », et qu'il acquiesce à ma proposition, alors une condition supplémentaire, en l'occurrence notre *accord explicite* sur le nouveau statut des souches, les constitue en supports pour l'activité de l'imagination.

Pour Walton, les représentations artistiques sont elles aussi des supports pour l'activité de l'imagination — autrement dit, des objets de notre monde qui, en vertu de ce qu'ils sont et d'un certain nombre de principes de génération, prescrivent à quiconque « joue » avec eux d'imaginer telle ou telle proposition :

Les oeuvres appartenant aux arts de la représentation sont aussi des supports. [...] Ce sont les mots dont la suite constitue *Les Voyages de Gulliver* qui font que, fictionnellement, il existe une société dont les membres mesurent six pouces de haut et qui partent en guerre à propos de la façon d'ouvrir les oeufs (p. 38).

Quel est l'intérêt de tels supports ? Essentiellement celui-ci : « Ils confèrent aux univers fictionnels et à leur contenu une sorte d'objectivité, une indépendance à l'égard de leurs explorateurs largement responsable de l'excitation que leur

exploration suscite » (p. 42). On peut sans doute ajouter, sans trahir l'esprit de l'analyse de Walton, que le caractère objectif des contenus dont les représentations artistiques (ou d'autres supports) nous prescrivent l'imagination, contribuent à nous enrichir en nous confrontant à des pensées qui ne sont pas seulement les nôtres. Toutefois, une telle confrontation ne nous est profitable que parce que nous sommes impliqués, en tant que tels, dans l'imagination de ces contenus. Pour Walton, tout acte d'imagination implique une référence à soi-même, un acte d'imagination à son propre sujet qui, sous sa forme la plus simple, se confond avec le fait d'avoir conscience de ce que l'on imagine. Il nomme ceci « imaginer (imagining) *de se* », et le définit ainsi :

S'imaginer (imagining) accomplissant (doing) quelque chose, ou faisant l'expérience (experiencing) de quelque chose (ou se trouvant (being) dans une certaine disposition), par opposition au fait de simplement imaginer que (to imagine merely that) l'on accomplit quelque chose, ou que l'on fait l'expérience de quelque chose, ou que l'on possède une certaine propriété (p. 29).

Selon Walton,

Imaginer ainsi à propos de soi-même (*self-imaginings*) est indispensable à nos expériences imaginatives. C'est principalement en nous imaginant faire face à certaines situations, nous engager dans certaines activités, observer certains événements, éprouver ou exprimer certains sentiments ou certaines dispositions d'esprit que nous parvenons à nous accorder avec *nos* sentiments — que nous les découvrons, apprenons à les accepter, parvenons à nous en purger, bref, que nous accomplissons à leur égard tout ce à quoi peut nous aider l'imagination (*imagining*). Imaginer à propos de soi-même est important même lorsque l'on cherche avant tout à comprendre autrui (p. 34).

Lorsque je lis un roman ou que je regarde un film, j'imagine que je suis effectivement le spectateur de telle ou telle scène, qu'elle suscite en moi telle ou telle émotion, que je réagis face à une certaine situation comme le fait le personnage qui s'y trouve confronté dans la fiction, etc. Je découvre ainsi ce que c'est que d'être le spectateur de cette scène, d'éprouver cette émotion, de réagir face à cette situation.

Une représentation artistique est donc un support dans un jeu de faire-semblant — autrement dit, un objet qui, en vertu de ce qu'il est et d'un certain nombre de règles, prescrit à quiconque s'engage à « jouer » avec lui d'imaginer certains contenus, plus exactement certaines propositions, qui seront tenues pour vraies dans l'univers du jeu — *prétendues* vraies — et constitueront des vérités fictionnelles. Le caractère fictionnel d'une proposition n'est déterminée ni par l'inexistence de ce qu'elle exprime, ni par le simple fait d'être imaginée : il tient à ce qu'elle *doit* être imaginée, et donc *prétendue* vraie, dans le cadre d'un jeu de faire-

semblant. Le *Jules César* de Shakespeare nous prescrit d'imaginer que César meurt sous le couteau de Brutus et de ses complices le jour des Ides de Mars. Par conséquent, la proposition « César est mort le jour des Ides de Mars sous le couteau de Brutus et de ses complices » est fictionnelle dans le jeu de faire-semblant que nous jouons avec *Jules César* ; elle n'en exprime pas moins une indéniable vérité historique. Inversement, si, dans le cours de ma lecture de *Jules César*, j'imagine que trois jours après son assassinat, César ressuscité quitte son tombeau et apparaît à l'épouse de Marc-Antoine dans les environs de Rome, cela ne fait pas de la proposition « Trois jours après son assassinat César ressuscité quitte son tombeau et apparaît à l'épouse de Marc-Antoine dans les environs de Rome » une proposition fictionnelle, puisque rien dans la pièce de Shakespeare ne me prescrit d'imaginer une telle proposition (mais le contenu de cette proposition est indéniablement *fictif*). La proposition « Trois jours après son assassinat César ressuscité quitte son tombeau et apparaît à l'épouse de Marc-Antoine dans les environs de Rome » est fautive dans l'univers du jeu que je joue avec *Jules César* (comme elle le serait, par ailleurs, dans un manuel d'histoire romaine). Une proposition n'est pas fictionnelle parce qu'elle est fictive ou fautive.

Walton utilise la notion d'*univers fictionnel* pour désigner l'ensemble des propositions qui sont vraies dans un jeu de faire-semblant. Mais il ne s'agit pour lui que d'un usage commode, à comprendre de façon intuitive, sans référence aucune aux théories de la fiction inspirées de la logique des mondes possibles, qui attribuent une existence aux univers fictionnels. Il distingue d'ailleurs, pour une œuvre donnée, deux univers : l'univers de l'œuvre et l'univers du jeu. L'univers de *Jules César* est constitué de l'ensemble des propositions qui sont vraies dans tous les jeux de faire-semblant dont *Jules César* est le support. L'univers d'un jeu joué avec *Jules César* — par exemple, celui que je joue avec la pièce de Shakespeare en la lisant — est constitué de l'ensemble des propositions vraies dans ce jeu — aux propositions constituant l'univers de la pièce s'ajoutent celles qui se rapportent au(x) participant(s) au jeu.

Les propositions constituant les univers fictionnels attachés à telle ou telle œuvre, ainsi qu'aux jeux de faire-semblant dont elles sont les supports, se partagent en propositions déterminant des vérités fictionnelles *primaires* (*primary*), et propositions déterminant des vérités fictionnelles *dérivées* ou *impliquées*. Celles-ci sont engendrées à partir des premières selon des *principes de génération*, dont les deux plus importants sont le « principe de réalité » (*Reality Principle*) et le « principe de croyance réciproque » (*Mutual Belief Principle*). Walton définit ainsi le premier de ces deux principes :

Le « principe de réalité » est un essai de formalisation de la conduite élémentaire qui consiste à construire un univers fictionnel à la ressemblance de la réalité,

autant que le permet l'ensemble de ses vérités fictionnelles primaires. [...] Corollaire vraisemblable du « principe de réalité » : les inférences tirées des vérités fictionnelles primaires s'accordent avec ce qu'il serait correct d'en inférer dans la réalité (p. 144-145).

Pour être compris, un univers fictionnel doit être conçu, dans toute la mesure du possible (c'est-à-dire autant que le permettent les événements représentés, les paroles, les pensées et les actions des protagonistes), comme fonctionnant de façon identique à celle de la réalité (Walton fait observer la proximité de son « principe de réalité » avec le « principe d'écart minimal » défini par Marie-Laure Ryan dans son article « Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure », *Poetics*, vol. 9, 1980, p. 403-422). Le second principe reçoit, quant à lui, la définition suivante :

On peut considérer le " principe de croyance réciproque " comme subsumant un ensemble de principes vraisemblables, selon lesquels l'implication de vérités fictionnelles dépend de telle ou telle caractéristique des cadres cognitifs en vigueur dont la société où vivait l'artiste (p. 153).

Imaginons que je lise dans un recueil de contes et légendes bretonnes un récit dont le personnage principal est un chasseur de korrigans que la vindicte de ces êtres malfaisants conduit à la ruine conjugale, puis à la ruine tout court. Comme toutes les personnes raisonnables, je ne crois pas à l'existence des korrigans, non plus, bien entendu, qu'à leur pouvoir destructeur sur le destin des pauvres mortels, parce que je sais qu'il n'existe pas de korrigans. Mais pour apprécier le récit que je suis en train de lire, il faut que je fasse place à de telles croyances, très répandues à l'époque où il commençait à se répandre. Le « principe de croyance réciproque » concerne tout ce qui est tenu pour vrai dans le contexte de production d'une oeuvre (cette idée se trouve déjà chez David Hume, « De la norme du goût », dans *Essais d'esthétique*, traduit de l'anglais par Renée Bouveresse, GF-Flammarion, 2000, p. 123-149). D'autres principes de génération peuvent intervenir dans la détermination des propositions constitutives d'un univers fictionnel — ou *vérités fictionnelles* : des principes liés au genre dont relève une oeuvre, à des conventions de représentation, etc. Mais le « principe de réalité » et le « principe de croyance réciproque » sont ceux qui interviennent le plus massivement dans la spécification des vérités fictionnelles.

Fiction & non fiction

I. Ainsi que je l'ai indiqué en introduction, Walton identifie représentation artistique et fiction. Dans cette perspective, déterminer quels sont les traits distinctifs de la fiction et de la non fiction est une tâche essentielle. Selon Walton, ce qui distingue

les oeuvres fictionnelles des oeuvres non fictionnelles, c'est que seules les premières ont pour fonction de servir de supports dans des jeux de faire-semblant — autrement dit, elles prescrivent de tenir pour vraies dans l'univers du jeu un certain nombre de propositions sans avoir à les justifier par des preuves externes. Imaginer que telle ou telle chose est occurrente en suivant les prescriptions d'une oeuvre dans le cadre d'un jeu de faire-semblant, c'est tenir pour vrai que telle ou telle chose est occurrente dans l'univers du jeu, sans avoir à se fonder, éventuellement, sur des éléments extérieurs à l'oeuvre. Mais considérons le cas d'un livre comme *L'Origine des espèces* de Charles Darwin. Un tel livre nous invite à former un certain nombre de croyances, mais :

Il n'est pas tenu pour admis que les lecteurs doivent croire tout ce que dit ce livre pour la seule raison qu'il le dit. Nous ne devons tenir pour certaine (*believe*) la théorie de l'évolution que parce qu'elle est vraie, ou parce qu'elle dispose d'une solide assise empirique (*evidence*), non parce qu'elle est exprimée dans *L'Origine des espèces* — même si, bien entendu, *L'Origine des espèces* pourrait nous convaincre de sa vérité ou nous informer des faits (*evidence*) qui la justifient (p. 70-71).

La différence entre fiction et non fiction n'est pas tant sémantique que pragmatique ; elle est moins une question de vérité littérale des propositions exprimées par une oeuvre fictionnelle ou non fictionnelle que d'attitude à adopter face à ces propositions : les croire ou simplement les imaginer. On pourrait exprimer autrement cette différence, en termes de contexte de justification : le contexte de justification d'une proposition de *L'Origine des espèces*, c'est la réalité ; le contexte de justification d'une proposition fictionnelle, c'est l'oeuvre dont elle est issue. Ainsi que l'écrit Walton,

Un symptôme significatif de la différence entre *L'Origine des espèces* et les oeuvres que je tiens pour des représentations, comme, par exemple, *Les Voyages de Gulliver*, est que ce qui est dit dans *L'Origine des espèces* n'est pas par soi-même la justification d'assertions comme " L'évolution des espèces est le produit de la sélection naturelle ". Ce livre ne justifie de telles assertions que dans la mesure où il procure de bonnes raisons de penser qu'elles sont vraies. Mais les phrases qui se trouvent dans *Les Voyages de Gulliver* justifient l'assertion « On fit la guerre à propos de la façon d'ouvrir les œufs », indépendamment de la question de savoir si elles nous donnent des raisons de penser qu'une telle eut effectivement lieu (p. 71).

Ce qui permet de savoir quelle attitude adopter vis-à-vis d'une oeuvre, c'est, notamment, la connaissance de son appartenance à une catégorie d'objets dont c'est ou non la *fonction* de servir de supports dans des jeux de faire-semblant. Bien entendu, Walton remarque qu'il est possible de traiter ainsi des oeuvres (par exemple, la biographie d'un personnage historique) qui n'ont pas été conçues pour

des jeux de faire-semblant. Il se refuse toutefois à les appeler des représentations. Il note également que fiction et non fiction peuvent cohabiter dans une même oeuvre : certaines formes de récits historiques, empruntant des traits à l'écriture romanesque, semblent bien prescrire d'imaginer certaines propositions, tout en garantissant la véracité de leur contenu sur l'existence d'une justification externe (pour un exemple récent de ce phénomène, voir le livre d'Alain Corbin *Le Monde retrouvé de Louis-François Pinagot*, Flammarion, 1998. Dans ce livre, Corbin entreprend d'écrire la biographie d'un paysan percheron du XIX^e siècle parfaitement inconnu, qu'il a choisi (presque) au hasard dans un registre d'état civil, et sur lequel il ne sait quasiment rien. Le livre est une tentative minutieusement étayée de reconstruction de sa perception du monde — de ce que pouvait être la perception du monde d'un paysan percheron au XIX^e siècle. Page 225, Corbin écrit (je souligne) : « Après avoir tenté d'*imaginer* la manière dont, à ses propres yeux, l'existence de Louis-François Pinagot se trouvait inscrite dans le cours d'une histoire... »). Pour Walton,

une oeuvre (ou bien un passage d'une oeuvre), qui a pour fonction de prescrire des actes d'imagination (*imaginings*) est, de façon définitive, une oeuvre de fiction, dans le sens que je donne à ce terme, quelles que puissent être ses autres buts, et quelque insignifiant que puisse être celui-ci (p. 92-93).

Walton définit donc la différence entre fiction et non fiction comme une différence entre deux attitudes à l'égard des oeuvres, l'une que l'on pourrait dire *interne* (pour Thomas Pavel — dans *Univers de la fiction*, Le Seuil, 1988, p. 109 — la théorie de Walton suppose la projection d'une sorte de double fictionnel de soi-même à l'intérieur de la fiction), et l'autre *externe*. Certains critiques de Walton, comme Noël Carroll, mettent en doute la pertinence phénoménologique de cette différence. Dans *The Philosophy of horror* (Routledge, 1990), Noël Carroll écrit : « Je lis des ouvrages historiques, je regarde des documentaires, et je ne perçois pas de différence entre la façon dont je les lis et les regarde et celle dont je lis et regarde des fictions » (p. 75). Une affirmation a priori tout à fait plausible, qui soulève la question de savoir s'il y a une expérience propre de la fiction.

II. Ainsi que l'a bien noté Noël Carroll (*The Philosophy of horror*, p. 73), il y a des affinités entre l'approche de la fiction proposée par Walton et celles qui, à la suite des travaux de John Searle, se situent dans le cadre de la théorie des actes de langage. Elles ont en commun une même orientation pragmatique (pour une mise en perspective des différentes approches pragmatiques de la fiction, voir Alexis Tadié, « La fiction et ses usages. Analyse pragmatique du concept de fiction », dans *Poétique*, 113, février 1998, p. 111-125). Toutefois, Walton consacre une bonne partie du deuxième chapitre de *Mimesis* à critiquer les analyses de la fiction qui se fondent sur la théorie des actes de langage. En effet, elles présentent selon lui le

grave défaut de penser la fiction en termes linguistiques alors qu'il existe, à l'évidence (et tout particulièrement pour quelqu'un qui identifie représentation et fiction), des fictions non verbales. Pour Walton, une bonne théorie de la fiction est une théorie valable pour tous les média, parce que ce qui fait d'une oeuvre une fiction est « au-delà » des caractéristiques propres de son médium.

C'est aussi par rapport à la notion de fiction que Walton critique la théorie de la représentation comprise en termes de dénotation élaborée par Nelson Goodman dans *Langages de l'art* (traduit de l'anglais par Jacques Morizot, Jacqueline Chambon, 1990). Nelson Goodman écrit en effet dès le tout début de son livre : « La dénotation est le coeur de la représentation » (*Langages de l'art*, p. 35). Pour qu'il y ait dénotation, il faut qu'il y ait un symbole dénotant et un *objet* dénoté. Prenons le cas du capitaine Achab, le personnage central de *Moby Dick* : l'expression « le capitaine Achab » serait, dans le texte de Melville, le symbole qui dénote un certain être humain, le capitaine Achab. Mais il n'y a pas de capitaine Achab, puisque le capitaine Achab est un être fictif, une invention de Melville, sans existence indépendante du texte de *Moby Dick*. Il n'y a donc pas d'objet dénoté par l'expression « le capitaine Achab ». Il peut donc y avoir représentation (ou fiction) sans dénotation (*Mimesis*, p. 126-127) ; par conséquent, la dénotation n'est pas le coeur de la représentation. Il est par contre fort probable qu'il ne peut y avoir non fiction sans dénotation.

(Rappelons ou signalons au passage que Goodman parvient à faire des termes fictionnels des termes dénotants en distinguant l'extension *primaire* d'un terme de son extension *secondaire*. L'extension primaire de « capitaine Achab », comme celle de « Don Quichotte », « Superman », « Mickey Mouse », et de tous les noms propres fictionnels, est nulle : il n'existe aucun capitaine Achab, aucun Don Quichotte, etc. Il existe par contre des descriptions-de-capitaine Achab ou des descriptions-de-Don Quichotte, qui sont des suites de symboles dénotées par « capitaine Achab » ou « Don Quichotte » : elles constituent l'extension secondaire de ces termes. Voir Roger Pouivet, « Goodman, Scheffler, Madame Bovary et quelques anges », *Revue internationale de philosophie*, vol. 46, n° 4, 1993, p. 187-202 ; voir aussi, sur la fiction selon Goodman, « La fiction sur les doigts de la main », in *L'Art en théorie et en action*, traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti et Roger Pouivet, l'Éclat, 1996, p. 27-31).

Participation

I. La deuxième partie de *Mimesis as make-believe* s'intitule « Appreciating representations ». Il s'agit d'un examen détaillé de notre relation aux oeuvres, et notamment de sa forme la plus répandue et la plus spontanée selon Walton, la

participation aux univers fictionnels : « De tous les rapports (*appreciative role*) que l'on peut entretenir avec une représentation artistique, le plus fondamental consiste à *participer* à un jeu de faire-semblant dans lequel l'oeuvre est un support (*prop*) » (p. 190). Ce qu'est la participation s'éclaire avec la définition que donne Walton du « participant », par opposition au simple « observateur » :

On doit distinguer les participants aux jeux de faire-semblant des simples observateurs. La condition sine qua non pour participer à un tel jeu est de se tenir pour contraint d'imaginer les propositions qui sont fictionnelles dans ce jeu. Les participants se tiennent pour soumis aux règles ou principes de génération qui le régissent — au contraire des observateurs, qui considèrent le jeu du dehors. Pour ceux-ci, la fictionalité d'une proposition n'est pas une raison de l'imaginer (p. 209).

Participer, c'est entrer dans un jeu de faire-semblant en acceptant d'imaginer l'univers de ce jeu. Le participant se situe *dans* le jeu, l'observateur *en-dehors* du jeu. Se situer dans le jeu, c'est devenir soi-même le support d'un certain nombre de vérités fictionnelles :

Ceux qui regardent des tableaux ou lisent des fictions (...) engendrent des vérités fictionnelles à leur propre sujet. Un grand nombre de leurs actions, comme celles des enfants engagés dans des jeux de faire-semblant, en engendrent aussi à propos d'elles-mêmes. Et, comme dans le cas des enfants, les propositions qu'ils imaginent à leur sujet doivent être, et sont, à la première personne (*in a first-personmanner*) ; ils s'imaginent " de leur propre point de vue " (*from the inside*) accomplir certaines actions ou faire certaines expériences (p. 213-214).

L'observateur, lui, n'engendre pas de vérités fictionnelles à son propre sujet. L'observateur, c'est le critique ou l'historien d'art, écrivant par exemple un commentaire des *Voyages de Gulliver*, ou bien décrivant un tableau hollandais du XVII^e siècle dans le catalogue d'une exposition. Pour Walton toutefois, le discours critique, désengagé de toute participation à un jeu de faire-semblant, naît sur le fond des usages participatifs du langage. Si, devant une marine hollandaise du XVII^e siècle, je déclare, pointant le doigt vers une certaine portion du tableau, « C'est un bateau », selon Walton je participe à un jeu de faire-semblant avec le tableau : je *prétends* référer à un objet bien réel — en l'occurrence un bateau — et j'engendre ainsi à mon propre sujet une certaine vérité fictionnelle — en l'occurrence, que je réfère à un bateau en déclarant « C'est un bateau ». Mais je peux aussi déclarer « C'est un bateau » en désignant avec une règle et d'un air austère la même portion du tableau lors d'une conférence que je donne à son sujet. Alors, selon Walton, « Ceci devrait être tenu pour l'indice que la simulation constitue d'une certaine façon l'arrière-plan du discours critique, même lorsque celui qui le tient n'y est pas effectivement engagé » (p. 221). On retiendra ici l'idée que je *prétends* faire une certaine chose (référer à un objet), qui éclaire la notion de faire-semblant.

II. Une grande partie de l'analyse par Walton de notre participation aux représentations est consacrée à résoudre quelques paradoxes relatifs aux aspects psychologiques de cette participation, et notamment deux d'entre eux : le paradoxe des émotions fictionnelles — comment peut-on éprouver des émotions qui paraissent tout à fait semblables à nos émotions ordinaires vis-à-vis d'êtres qui n'existent pas ; le paradoxe du plaisir tragique, formulé par Hume dans son essai " De la tragédie " — pourquoi ressentons-nous du plaisir à la vue de spectacles destinés à produire en nous des émotions déplaisantes (David Hume, « De la tragédie », in *Essais esthétiques*, op. cit., p. 111-121).

Supposons que j'assiste à la projection d'un film d'horreur, dans lequel sévissent des korrigans particulièrement méchants, atteints d'une maladie de peau qui les rend hideux (mon exemple, adapté de Walton). Soudain, sur l'écran, surgit en gros plan le visage de l'un d'entre eux, qui paraît s'avancer vers moi ! Saisi de terreur, je me recroqueville dans mon fauteuil et je saisis la main de ma voisine, que je serre si fortement que je lui broie les os. Il semble bien que j'ai peur, *réellement* peur de ce sinistre korrigan. Mais, dans le même temps, je sais qu'il n'existe pas de korrigans. Mais avoir peur, cela ne suppose-t-il pas que l'on croie en l'existence de quelque chose susceptible de provoquer la peur ? Ai-je alors véritablement peur, si je ne crois pas en l'existence de ce qui est supposé en être la cause ? Pour Walton, il ne fait pas de doute que je n'ai pas réellement peur, mais que j'*imagine* que j'ai peur (en anglais, « I imagine *being* afraid », et non « I imagine *that* I am afraid »). « J'ai peur du méchant korrigan qui s'avance vers moi » ne décrit pas une vérité factuelle, mais une vérité fictionnelle : c'est une proposition vraie dans l'univers du jeu que je joue avec le film. Ce qui manque à mon émotion pour être une émotion réelle, c'est sa composante *cognitive*, en l'occurrence la croyance en l'existence d'un objet de ma peur. Je présente certes des traits physiologiques, comportementaux, psychologiques caractéristiques de la peur, mais cela ne suffit pas, en l'absence de la composante cognitive, à faire de mon émotion une émotion réelle. Walton nomme l'ensemble des traits physiologiques, psychologiques et comportementaux des émotions réelles qui constituent le substrat des émotions fictionnelles des *quasi émotions*.

Nous sommes à présent en mesure de résoudre le paradoxe du plaisir tragique. Comment puis-je éprouver du plaisir à ressentir des émotions déplaisantes au spectacle d'événements tragiques ? Selon Hume, c'est parce que le plaisir que j'éprouve est relatif à la *manière* dont ces événements sont représentés, et qu'il se subordonne les émotions éprouvées au spectacle des ces événements — ce qui, semble-t-il, revient à dire que je me désengage de ma participation au spectacle tragique (dans un premier temps, Hume envisage brièvement la solution proposée par Fontenelle, qui consiste à dire que les émotions sont atténuées quand il s'agit de fiction, en raison de la conscience que l'on a de l'inexistence des personnages).

Mais la manière dont les événements tragiques sont représentés n'est-elle pas responsable de mes émotions déplaisantes ? Si la manière est persuasive, ne contribuera-t-elle pas, au contraire, à les enraciner ? Pour Walton, plaisir et émotions déplaisantes ne sont pas incompatibles, puisque je n'éprouve que des quasi émotions. Quand bien même des émotions réelles seraient engendrées par le spectacle tragique — des émotions qui ne seraient pas liées aux protagonistes fictifs mais, par exemple, à des personnes de ma connaissance qu'ils me rappellent — il n'y aurait pas de paradoxe. Car il est *approprié* d'éprouver de la tristesse au souvenir des malheurs dont furent frappées des personnes que nous aimons ; éprouver de la tristesse en pensant à ce qui leur advint, c'est vérifier que notre sensibilité, notre sens moral sont intacts. C'est donc un motif de satisfaction (*Mimesis*, p. 255-258. L'article de Jerrold Levinson intitulé « Musique et émotions négatives » — repris dans *L'Art, la musique et l'histoire*, traduit de l'anglais par Jean-Pierre Cometti et Roger Pouivet, l'Éclat, 1998, p. 77-113 — pose un problème analogue à celui du plaisir tragique : pourquoi considère-t-on comme bonnes pour quelque chose ou en elles-mêmes des oeuvres musicales qui suscitent des émotions a priori déplaisantes ?). De même, il n'y a pas de contradiction à éprouver de la pitié pour le malheureux destin d'une héroïne tragique, et à vouloir cependant, pour son propre plaisir de spectateur, qu'elle le subisse en totalité. Car cette pitié n'est qu'imaginée.

III. La projection de *Frissons sur la lande* est terminée ; la main droite de ma voisine n'est plus qu'un petit tas de chair informe. Pour me faire pardonner, je l'invite à dîner. Au cours du repas, je lui expose la façon dont Walton rend compte des émotions fictionnelles ; pour exprimer son scepticisme quant à la thèse de leur irréalité, elle me montre sa main. Jerrold Levinson, dans un langage plus adapté à la controverse philosophique, ne dit pas autre chose, lorsqu'il écrit :

Nos réactions émotionnelles aux fictions semblent souvent *si profondes et irrésistibles*, que nous ne pouvons nous satisfaire de penser que nous simulons simplement pitié, amour ou peur à l'égard de tel ou tel individu, ainsi que le voudrait la théorie de Walton, la plus éclairante, la plus satisfaisante sur le plan logique des diverses théories proposées pour rendre compte de ces réactions (citation de " Making-believe ", dans *The Pleasures of aesthetics*, Cornell UP, 1996, p. 303-304. Je souligne).

Si Levinson cherche à compléter plutôt qu'à réfuter la théorie de Walton, des auteurs comme Peter Lamarque (« Fear and pity », dans *Fictional Points of view*, Cornell UP, 1996, p. 113-134), Noël Carroll (« Metaphysics and horror, or Relating to fictions », dans *The Philosophy of horror*, op. cit., p. 59-96, en particulier les pages 68-79), et Richard Moran (« The Expression of feeling in imagination », dans *The Philosophical Review*, Cornell UP, vol. 103, n° 1, janvier 1994, p. 75-106), tâchent

de proposer des théories concurrentes, compatibles avec la phénoménologie des émotions fictionnelles.

Levinson considère que des émotions réelles peuvent intervenir de deux façons au moins dans nos réactions émotionnelles aux fictions : des émotions éprouvées antérieurement vis-à-vis d'objets réels peuvent être réactivées par des aspects des événements racontés ou montrés, par des caractéristiques des personnages de la fiction, et venir ainsi « colorer » les émotions suscitées par ceux-ci ; les émotions *prétendues* provoquées par un être fictionnel peuvent être associées à des émotions dirigées vers un *type* d'êtres existant pleinement dans la réalité et qu'exemplifie l'être fictionnel. Les premières sont alors renforcées par les secondes :

Comme dans le cas des souvenirs parcellaires d'émotions ressenties pour des individus réels, que l'on peut indirectement convoquer tandis que l'on est absorbé dans une fiction, l'activation parallèle de schèmes émotionnels *préexistants* dirigés vers des caractéristiques générales du monde peut « déborder » sur les émotions simulées dirigées vers des individus fictifs, et les faire apparaître plus importantes, plus denses qu'elles ne le sont à strictement parler (*The Pleasures of aesthetics*, p. 305. Je souligne).

Qu'il s'agisse d'émotions antérieurement éprouvées ou de potentialités émotionnelles, on a toujours affaire à des schèmes émotionnels préexistant à l'expérience de telle ou telle fiction.

Peter Lamarque s'inscrit en faux contre l'idée que les émotions relatives à des individus fictifs sont des émotions simplement imaginées, existant dans un univers fictionnel et non dans la réalité. Selon lui,

Les personnages (*characters*) de fiction pénètrent notre monde sous l'apparence, banale, de descriptions [...], et deviennent les objets de nos émotions en tant que représentations mentales ou, comme je les appellerai désormais, contenus de pensée déterminés par ces descriptions. Pour le dire plus simplement, la peur et la pitié que provoquent les fictions sont en fait dirigées vers des pensées dans notre esprit (*Fictional points of view*, p. 115-116).

Pour Lamarque, si les émotions dirigées vers des êtres de fiction sont des émotions réelles — éprouvées dans notre monde et non dans un univers fictionnel — c'est parce qu'elles sont dirigées vers des pensées, et que « nous pouvons [...] être émus par une pensée indépendamment du fait de la tenir pour vraie » (*ibid.*, p. 124). Nous pouvons éprouver d'authentiques émotions à la simple *pensée* de quelque chose, sans que soit requise la *croiance* en l'existence de ce dont nous avons la pensée. Je suis authentiquement effrayé par mon méchant korrigan pustuleux et lépreux non parce qu'il constitue un réel danger pour mon existence, mais parce qu'il présente une combinaison de propriétés physiques et morales dont la simple pensée suffit à provoquer une frayeur authentique. Noël Carroll, dans *The Philosophy of horror*,

reprend la théorie de Lamarque. Il fait aussi à Walton une objection liée à son usage de la notion de jeu : une émotion feinte devrait être une émotion dans laquelle on se coule volontairement, comme un acteur, avec la conscience d'obéir aux règles du jeu de faire-semblant dont on est un participant ; mais selon Walton, on peut obéir inconsciemment aux règles de ce jeu. L'émotion éprouvée ne peut-elle pas alors être spontanée, et donc bien réelle ?

Pour Richard Moran, le problème des émotions fictionnelles est mal posé par Walton, et par conséquent mal résolu :

Comme je vais le suggérer, une partie de la solution consiste à desserrer l'emprise d'une conception de l'imagination recouvrant exclusivement la représentation d'états de fait (*states of affairs*) variés, restreignant son intérêt à l'imagination de diverses vérités fictionnelles, et suggérant ainsi une irréalité discontinue entre ce que nous imaginons, comment nous l'imaginons, et nos engagements de tous les jours (" The Expression of feeling in imagination ", p. 76).

La critique de Moran vise donc pour une bonne part l'importance du concept d'imagination propositionnelle dans la théorie de Walton. Mais il entreprend d'abord de critiquer la façon dont Walton conçoit les émotions. Il refuse en particulier l'idée qu'une émotion, pour être authentique, doive être dirigée vers un objet existant, ou à l'existence duquel on croit. Nombre de nos émotions, selon Moran, sont dirigées vers ce qui aurait pu être (on peut être authentiquement triste à la pensée d'une possibilité non réalisée, par exemple). Ensuite, il affirme que ce qui contribue à la production d'émotions, ce sont les traits d'une oeuvre qui ne contribuent en rien à la production de vérités fictionnelles : les traits *formels* de l'oeuvre — qui, dans la théorie de Walton, bloquent la participation lorsqu'ils sont le principal objet de l'attention. Enfin, Moran écrit, à propos de la référence à soi-même dans l'activité imaginative :

Ainsi que je l'ai suggéré plus haut, les aspects émotionnels de l'imagination, comme imaginer quelque chose avec appréhension ou regret, devraient aussi être vus comme partie intégrante d'une *manière* d'imaginer, et comme quelque chose qui doit appartenir au contenu de ce qui est imaginé. Comme imaginer quelque chose visuellement, imaginer avec appréhension est la description d'un état du sujet imaginant, non quelque chose qu'il imagine (*within the scope of what is imagined*). Imaginer avec un certain sentiment et s'imaginer avoir ce sentiment sont deux choses différentes (ibid., p. 93).

D'une certaine façon, ce que nous imaginons représente le *contenu* de notre participation à une oeuvre de fiction, et ce que nous éprouvons le *style* de cette participation. Mais si le contenu est fictif, le style, autrement dit le climat émotionnel dans lequel baigne ce que nous imaginons, est lui bien réel. Les émotions fictionnelles sont vécues, et non imaginées.

PLAN

- [Avertissement :](#)
- [Projet](#)
- [Représentation](#)
- [Fiction & non fiction](#)
- [Participation](#)

AUTEUR

Jean-Baptiste Mathieu

[Voir ses autres contributions](#)