



# Les mondes de l'image: entre fiction et réalité

François Jost\*

L'heure, dit-on, est au mélange des genres audiovisuels. Pourtant, le cinéma et la télévision, qui en sont le terreau, manquent singulièrement d'un système structurant, qui permette d'expliquer aussi bien la conception, la structuration des films et des programmes que leur réception. C'est dans le but de combler un tel manque que cet article propose une théorie des genres qui se fonde à la fois sur une sémiotique de l'image et sur une approche pragmatique des genres, conçus comme des promesses sur des manières de faire des mondes. Dans la mesure où la fiction occupe un rôle crucial dans la définition des genres, cet article s'interroge d'abord sur ce concept, qui n'est guère consensuel s'agissant de l'image. De l'examen des divers sens que l'on donne au terme fiction s'agissant de l'image et des sons, il dégage les trois façons dont on les pense comme signes, qui sont autant de façon de construire leur objet. Il devient alors possible de définir les mondes de l'image (et des sons) qui en sont les interprétants.

It is said that the moment is favorable to the blend of audiovisual genders. Thus, in cinema and television, as the cradle, there is not a structuring system able to clearly explain the conception, the structure of programs and films as well as their reception. Aiming to satisfy such absence, the present article proposes a theory of genders based at the same time on the image semiotic and on a pragmatic approach of genders, understood as the promises of different world-building ways. As fiction plays a crucial role on the gender definitions, this article initially questions such concept, which is not consensual in what concerns to image. From the examination of the different meanings we give the term fiction when speaking of image and sound, we extract the three ways, which we view as signs, as a way to build its object. Therefore, it becomes possible to define various image (and sounds) worlds and interpret them.

*Diz-se que agora é o momento para a mistura dos gêneros audiovisuais. Sendo assim, o cinema e a televisão, que são o berço, não possuem um sistema estruturado que permita explicar de forma clara a concepção e a estrutura dos filmes e dos programas bem como sua recepção. Com o objetivo de preencher essa falta, este artigo propõe uma teoria de gêneros, fundamentada numa semiótica da imagem e numa visão pragmática dos gêneros construídas a partir de promessas de como criar diversos mundos. Na medida em que a ficção ocupa um papel crucial na definição dos gêneros, este artigo questiona, inicialmente, esse conceito que está longe de ser consensual no que diz respeito a imagem. Examinando os diversos sentidos atribuídos ao termo ficção quando falamos de imagem e sons, extraímos as três maneiras, as quais vemos como símbolos, como forma de construir seu objeto. Torna-se, então, possível definir os diversos mundos da imagem (e dos sons) os quais são interpretados.*

\* Professor Dourtor da Sorbonne Nouvelle Paris III, França.



Tout le monde sait à peu près ce qu'est mentir. Chacun trace la frontière, sauf pathologie plus ou moins légère, entre ce qu'il vit et ce qu'il invente. Même pour la fiction, qui prête à bien des discussions depuis quelques dizaines de siècles, il est possible de s'accorder sur une définition minimale comme "création, invention de choses imaginaires, irréelles" (Larousse, 1996)

D'où vient alors que, dès qu'intervient l'image, nos certitudes vacillent ? Les uns affirment sans ambages que les images mentent, les autres qu'elles sont manipulées, sans se rendre compte toujours que cela ne revient pas au même de les tenir pour responsables de tous les maux ou d'accuser ceux qui en usent.

Les choses ne sont pas plus claires quand on se tourne vers les spécialistes, qu'il s'agisse de théoriciens ou de cinéastes. Metz (1979) affirme que "tout film est un film de fiction", Godard que "le cinéma, c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde"... La première thèse est beaucoup trop générale et elle coïncide bien peu avec notre intuition: si tout film est une fiction, certains sont plus fiction que d'autres! aurait-on en vie d'ajouter. *Star Wars* plus que mes films de vacances, *Jurassic Park* plus que le journal télévisé... Si le cinéma, c'est la vérité, de quelle vérité parle-t-on? La vérité d'une vue Lumière est-elle celle d'*Amarcord*?

Les évolutions récentes des genres télévisuels nous rappellent à l'ordre: quand la revendication d'un média à parler au nom du réel devient

si pressante qu'elle finit par convaincre une partie du public qu'elle touche le réel mieux que n'importe quel documentaire avant elle, au point que l'on peut parler de "télé-réalité" ou de "real télévision", il devient urgent de substituer aux slogans une conception qui permette de penser l'audiovisuel dans sa diversité. Dès 1983, Eco (1985) avait noté que le propre de la "néo-télévision" était, précisément, d'abolir cette frontière réalité/fiction. Il n'est pas sûr qu'elle y soit parvenu, mais, en tout cas, elle a parfaitement réussi à nous le faire croire. Et les mots manquent pour caractériser toutes les formes mixtes qui ont proliféré depuis deux décennies.

## D'où vient la fiction?

Pour y voir plus clair, on peut substituer à la question traditionnelle *Qu'est-ce que la fiction?* celle-ci: *D'où vient la fiction?* S'il n'est pas habituel de la formuler, force est de constater que beaucoup de thèses en présence y répondent implicitement. *Vient-elle de l'image?* se demandent les tenants de sa vérité ou de sa fausseté. *Vient-elle de ses utilisateurs?* s'interrogent les contempteurs de la manipulation.

S'il est hasardeux de définir directement la nature de l'image, tentons une autre voie. Faisons le portrait-robot de trois utilisateurs: le *peintre*, qui cherche à représenter la réalité; le *reporter*, qui rapporte l'image d'un événement; le *copiste*, qui valorise n'importe quelle image par le biais d'une signature.

## Le peintre et le monde des apparences

En latin médiéval, *fictio* signifie tromperie et, parallèlement, un *fait imaginé*, opposé en tant que tel à la *réalité*. Philosophiquement, l'assimilation de l'image à une telle acception du terme remonte à Platon. Que dit le philosophe? "Le créateur d'images, l'imitateur, n'entend rien à la réalité, il ne connaît que l'apparence" (601, p. 365). Et, pour se faire comprendre, il compare le travail de l'artisan qui fabrique un objet et celui de l'artiste qui le représente. Le menuisier, pour construire un lit, doit avoir l'idée de la "Forme", de son essence, dont le meuble ne sera qu'un cas particulier. Il ne l'invente pas, mais la reproduit (comme le maçon construit une maison à partir d'un plan). Qu'en est-il maintenant du peintre qui dessine ce lit? Non seulement il se contente d'imiter un objet qu'il ne fait pas, et ne sait pas faire lui-même, mais encore se borne-t-il à l'imiter, non selon la réalité, comme l'artisan qui s'inspire de la Forme, mais selon ce que l'angle et le point de vue en laissent voir, c'est-à-dire le *visible*. "Le peintre, conclut Platon, nous *représentera* un cordonnier, un charpentier et le montrant de loin, il trompera les enfants et les hommes privés de raison, parce qu'il aura donné à sa peinture l'apparence d'un charpentier véritable" (598 c, p. 363).

Le tableau n'est pas plus qu'une image reflétée dans un *miroir*. Platon vise les peintres et les poètes, ces imitateurs qu'il veut bannir de la Cité idéale, mais ne croirait-on pas entendre certains des discours que suscitent aujourd'hui les images de synthèse et l'information télévisée?

Des analystes de la virtualité visuelle soutiennent, en effet, que l'image est devenue une pure apparence, n'attestant plus aucunement de la réalité de l'objet: "On n'est plus dans le *miroir*, on est dans l'écran", dit Baudrillard (1995), en écho au philosophe grec. En poussant un peu plus loin, on constate que la confusion redoutée par Platon entre réalité et imitation est à présent totale: "Comment faire pour éduquer les gens à ce nouveau monde, en évitant d'accentuer notre tendance à confondre virtuel et réel?"<sup>1</sup>

Quant au journal télévisé, bien qu'il prétende parler de la réalité, on a souvent remarqué qu'il la réduit au visible, au point que, parfois, l'existence des événements dépend de leur capacité à être visualisés<sup>2</sup>. Pensons à cette situation quotidienne à la télévision: un journaliste, enquêtant sur la vie des Italiens, interviewe un menuisier et montre quelques images de son travail (il est en train de faire un lit). Platon ne lui reprocherait-il pas de confondre l'apparence visuelle et la réalité de ce métier ou de cette catégorie sociale?

<sup>1</sup> Questions des Humains associés à Philippe Quéau, n°7, 1995.

<sup>2</sup> D'où l'impression souvent exprimée que la Guerre du Golfe n'a pas eu lieu (titre d'un ouvrage de J. Baudrillard). Voir aussi: "On ne croit que ce qu'on voit, l'image étant garantie de vérité [...] C'est le paradigme du direct, ou paradigme CNN. On y trouve tous les ingrédients de la rationalité occidentale: la maîtrise du temps, la dichotomie vrai-faux, qui se traduit ici par l'opposition montré-caché" (Wolton, 1991, p. 85).



L'image est donc, dans la tradition platonicienne, *ontologiquement* une tromperie, parce qu'elle n'atteint jamais au degré d'existence de son modèle. Elle est une fiction en ce sens qu'elle ne peut être la réalité, et que la représentation suppose une relation entre un signe et son objet.

### Le reporter et le témoignage.

En 1601, une baleine s'est échouée sur le rivage d'Ancône. Une gravure en témoigne, dont la légende précise qu'elle été dessinée "exactement d'après nature". Une erreur curieuse s'est pourtant glissée dans cette "copie" du réel: la baleine a deux oreilles! Erreur d'autant plus surprenante qu'elle se trouve déjà dans une gravure de Henrick Goltzius représentant une baleine échouée sur le rivage de Hollande! Comme le montre l'historien d'art Ernst Gombrich (1971, p. 10), le graveur italien, plutôt que de dessiner "d'après nature", s'est contenté de recopier l'œuvre de son collègue flamand, aux erreurs près, si ce n'est qu'il a inversé le paysage (la droite se retrouvant à gauche).

Une telle anecdote atteste que l'image n'a pas attendu "l'ère de la reproductibilité mécanique", électronique ou numérique, pour véhiculer des faux témoignages. En l'occurrence, l'image doit sa valeur moins à la qualité de son exécution et à la représentation de la réalité qu'au fait que l'artiste assure qu'elle traduit un événement qu'il a vu de ses yeux. Ce n'est plus l'imitation qui fonde la vérité de l'image (ou sa fausseté pour Platon), mais son statut de *témoignage oculaire*. Cette fonction qui lui

est dévolue se retrouve tout au long de l'histoire: ainsi, en 1906, faute d'avoir filmé ce coup de grisou qui a ravagé les mines de Courrières, on projette un film de fiction, *Au pays noir*, produit par la compagnie Pathé l'année d'avant, en le faisant passer pour un documentaire pris à la réalité. La même firme, pour vendre ses films dans les années 1900, présentait d'ailleurs sous la même rubrique les actualités prises sur le vif et des "actualités reconstituées", comme on disait à l'époque. Quant aux faux témoignages télévisuels, ils foisonnent: de la baleine échouée à Ancône aux cormorans englués dans le pétrole pendant la guerre du Golfe, il n'y a qu'un pas... Ceux que montraient les chaînes françaises avaient été filmés en Bretagne bien que le reporter prétendît les avoir filmés en Arabie saoudite...

Comme le trucage photographique, très répandu au cours du XX<sup>e</sup> siècle, ces images trompent le spectateur non par leur capacité à se substituer au réel, mais parce que leur auteur nous ment sur la nature de la réalité dont elles témoignent. Ainsi, il faut définitivement abandonner le terme mensonge pour qualifier l'illusion visuelle platonicienne et ne réserver ce terme qu'aux cas où l'image est insérée dans un circuit communicationnel, où un homme utilise une représentation visuelle de la réalité pour témoigner de sa relation oculaire à un événement.

### Le copiste et le faussaire

Toute œuvre ne se laisse pas également copier: on ne peut copier



exactement l'intégralité d'une œuvre littéraire ou d'une symphonie sans la refaire. Pour ces arts, l'idée de copie n'a donc aucun sens: dès lors qu'un système de notations permet de fixer parfaitement une œuvre en une partition, la seule chose que l'on puisse faire, c'est recopier la partition, ce qui ne revient pas à copier l'œuvre. De même, sur le versant littéraire, que *La Divine comédie* soit éditée en collection pour bibliophile ou en livre de poches ne change heureusement rien au texte lui-même (je n'irai pas jusqu'à dire que cela ne joue pas sur l'idée que le lecteur se fait de l'œuvre, voire sur son appréciation).

Tout autre est le statut de l'œuvre picturale. Je peux prendre mon chevalet, m'installer aux Offices et copier la naissance de Vénus (on s'occupe comme on peut!); je peux aussi rester chez moi, peindre la Chute d'Icare et prétendre quelques années plus tard (quand je l'aurai finie) qu'il s'agit d'un tableau de Botticelli. Ces deux exemples attestent, d'une part, que la copie picturale est possible, d'autre part, que sa réussite est plus ou moins assurée selon l'habileté du peintre. Mais ils suggèrent aussi que je peux copier sans qu'existe au préalable un original. Plutôt qu'une œuvre précise, je copie alors un style, une manière. Alors que faire la copie d'une œuvre préexistante ne signifie rien pour les arts *allographiques* (musique, littérature), elle a un sens pour les arts *autographiques* (dessin, peinture), selon la distinction avancée par N. Goodman (1968). Copier la manière, en revanche, est aussi bien l'affaire de la peinture que de la littérature.

Pour l'une comme pour l'autre, imiter *pour rire* un auteur (mettons Proust faisant du Flaubert dans ses *Pastiches*) ne se confond pas avec imiter la facture des tableaux de Botticelli dans le but de faire croire qu'on a trouvé une nouvelle œuvre du peintre. Le pastiche suppose la connivence du récepteur, le faux son aveuglement sur l'auteur véritable. Deux conclusions s'imposent. La première est que la signature joue un rôle primordial dans l'appréciation de l'image: la valeur du pastiche tient au fait que je sais qu'il y a deux auteurs, l'un qui copie, l'autre qui est copié; celle du faux au fait que je crois qu'il n'y en a qu'un (à qui l'œuvre est faussement attribuée). Seconde conclusion: la connaissance du style d'un peintre ou d'un romancier par le récepteur est nécessaire pour évaluer la qualité de l'imitation. Il faut donc renvoyer l'imitation ludique et avouée comme l'imitation sérieuse et inavouée à une série de documents ou d'œuvres qui les précèdent et qui sont eux-mêmes caractérisés par une certaine façon de copier le monde (au sens de Platon). En ce sens pastiche ou faux sont des copies de copies.

Reste à déterminer, afin de rendre opératoires ces concepts pour l'image animée, où elle se situe entre l'autographie et l'allographie ou, pour dire les choses plus simplement, jusqu'à quel point on peut copier l'image<sup>3</sup>.

L'imitateur, le menteur, le faussaire... ces trois figures s'appuient finalement sur trois relations fort différentes de l'image au monde.

<sup>3</sup> Ce programme est poursuivi dans mon ouvrage *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Milan, Il Castoro, le dighe, 2003.

L'œuvre ou la production de l'imitateur réfèrent au monde; le mensonge comme le témoignage renvoie à la relation d'un homme à la réalité et ne se comprennent donc que rapportés à leur auteur; le faux, enfin, ne prend son sens qu'eu égard à d'autres documents. D'où trois façons, pour les images d'être trompeuses: soit qu'on la considère comme une représentation dégradée ou illusoire du monde (tradition platonicienne), soit qu'elle prétende s'ancrer dans un regard qui n'est pas celui qui l'a produite (faux témoignage), soit, enfin, qu'elle se fasse passer pour un document qu'elle n'est pas (faux).

### Trois façons pour l'image d'être signe

Trop intuitive pour être exhaustive, cette tripartition doit être formulée en termes sémiotiques pour gagner en rigueur et en extension. Par-delà leur aspect parcellaire, nos trois exemples ont, au moins, le mérite de renvoyer l'image à trois réalités fort différentes, ce qui n'est pas le cas de la sémiologie héritée des années 60. Depuis quarante ans, en effet, la sémiologie de l'image privilégie la réflexion sur l'analogie, qu'il s'agisse de soutenir que tout dans l'image est codé ou conventionnel (Metz, 1968; Eco, 1972) ou, au contraire, que la photographie est un signe naturel (Schaeffer, 1987). Seules les approches de l'énonciation ont déplacé cette problématique, en réfléchissant sur les relations de l'image à son "auteur" (au sens très large, les chercheurs préférant construire des instances diverses) ou des traces de l'auteur dans l'image.

Il est temps d'admettre que, si l'image est un signe, il ne doit pas être automatique de la considérer sous le seul angle de sa relation au monde. Cette restriction affleure à la conscience quand on loue la "vérité" ou le "réalisme" de tel photographe ou de tel documentariste: comment une image peut-elle à la fois être vraie, c'est-à-dire s'engloutir dans ce qu'elle représente, et exprimer un auteur qu'on reconnaît entre tous, Salgado ou Depardon? Abandonnant le dualisme signifiant/signifié, je propose donc d'aller chercher dans une conception peircienne du signe les outils pour penser le vaste territoire des images qui prétendent à la réalité bien qu'elles soient peu ou prou du ressort de l'invention ou de la fiction.

Partons de ce constat: une image peut être signe (ou *representamen*, pour parler comme Peirce) de trois types d'*objets*. Autrement dit, elle peut être envisagée sous trois aspects, qui sont aussi trois relations pragmatiques du signe à son objet:

- en tant qu'icône, elle renvoie bien au motif ou au monde, comme le postule la vieille problématique de l'analogie;
- en tant qu'indice, elle renvoie à une source, à une origine mécanique ou anthropomorphique. Source mécanique, quand l'image ne semble due qu'à la seule machine, ce qui fut le cas avant 1910, avec ces tourneurs de manivelle purement transparents aux yeux de leurs contemporains, et avant 2010 avec les caméras de surveillance réparties dans les lieux publics. Source anthropomorphique quand est attribuée à la fabrication de l'image diverses intentionnalités (discursives, narrati-



## Les mondes de l'image: ...

ves) ou qu'y sont décelées des traces corporelles (énonciation filmique).

- en tant que symbole, enfin, la suite des images s'articule ou s'associe en fonction de certaines règles, qui lui donne l'allure de tel ou tel document (documentaire, reportage, film de tel auteur, etc.).

M'appuyant sur cette tripartition, j'envisagerai successivement trois types de signes audiovisuels prétendant à une certaine vérité:

- *les signes du monde*: l'image est ici conçue comme une icône qui ressemble par certains aspects au monde où nous vivons. C'est en général comme cela que nous regardons le journal télévisé: nous nous y intéressons pour autant qu'il rend compte d'une réalité à laquelle nous appartenons de près ou de loin. Les documentaires nous intéressent eux aussi pour leur capacité à témoigner de notre monde, qualité que nous attribuons aussi au direct: quel que soit l'événement retransmis, celui-ci nous donne l'impression non seulement d'être "témoins" du monde, comme le notait déjà R. Arnheim dès 1935, mais de le toucher du doigt. J'y reviendrai.

- *les signes de l'auteur*: la vérité de l'image s'ancre dans celui qui en est sa source ou qui l'utilise, le plus souvent par une relation indicielle; le document nous retient pour la connaissance qu'il nous donne de celui qui en est l'auteur (*signes de l'auteur*): ainsi, en regardant le journal filmé d'Hervé Guibert<sup>4</sup> sur la progression de sa maladie, nous pensons d'abord à ce qu'il a vécu dans les dernières semaines de son

SIDA. Le document exprime une vérité profonde de l'être et de sa souffrance;

- *les signes du document*: la vérité du document se juge par rapport à d'autres documents qui y ressemblent et auxquels ils paraissent se reporter. Par exemple, la découverte des images en couleurs de la Libération de Paris tranchent avec tout ce que nous connaissions auparavant. Nous touchons alors aux lois plus ou moins conventionnelles du genre.

Cette tripartition, que j'ai dégagée à partir de l'image, s'applique aussi bien au son:

- signe du monde, le *bruitage*, consiste à utiliser tel ou tel objet pour imiter le bruit que fait un autre objet vu dans l'image (par exemple, des bandes magnétiques froissées pour donner l'*illusion* des pas dans l'herbe), et il ne peut fonctionner que parce que le spectateur commet une erreur sur la cause réelle du son;

- quand un journaliste considère que son reportage sur la situation insurrectionnelle dans telle ville n'est pas assez dense du point de vue de l'ambiance et qu'il rajoute quelques coups de feu *a posteriori*. Signes de l'auteur, il fait passer la bande sonore pour le son *témoin*, comme on dit, c'est-à-dire pour une ambiance dans laquelle il a baigné. Ce *trucage* s'assimile à un faux témoignage.

- Quand, par sa façon de restituer le bruit, de lui ajouter du souffle ou de lui enlever des fréquences, de choisir un micro plus ou moins directionnel, l'auteur fait accroire qu'un document a été pris à la réalité, en-

<sup>4</sup> La pudeur ou l'impudeur, 1991, 58 minutes.



registré, alors qu'il a été forgé par de multiples opérations en studio (W. Allen dans *Zelig* donnant l'impression que les enregistrements du héros ont soixante-dix ans) ou encore qu'il crée des rencontres sonores entre des êtres qui ne se sont pas croisés en studio (Charles Aznavour et Edith Piaf ou feu John Lennon chantant à son piano, mixé après coup aux trois Beatles survivants), nous sommes en présence d'un *faux*.

Tous ces signes, visuels ou sonores, ont en commun de pouvoir être pris à la lettre ou d'être considérés comme faux. Le propre du mensonge, par exemple, est d'être crédible pour les uns et non crédible pour les autres. En termes peirciens, je dirai que leur interprétant est donc l'axe *vrai-faux*. Comme le suggèrent ces divers exemples, nous ne portons pas des jugements similaires sur tous ces phénomènes, non seulement parce que nous les trouvons plus ou moins légitimes, mais aussi parce que nous les jugeons en fonction du but qu'ils poursuivent. Certaines distorsions nous amusent (les pastiches), d'autres nous offusquent (le cormoran de la Guerre du Golfe ou les coups de feu rajoutés pour faire plus vrais). Pourquoi? C'est ce qu'il nous faut à présent examiner.

## La fiction entre croyances et savoirs

En 1998, apparaît sur le Web le site d'un film encore en production: on y trouve luxe de détails sur la disparition de trois jeunes cinéastes dans la forêt de Blair, notamment

des rapports de police et des indices retrouvés dans les bois (du matériel de tournage). Ils auraient péri au cours d'une enquête sur des sorcières vivant dans les parages. Tout est exposé ici comme s'il s'agissait d'un fait divers survenu récemment. Peu à peu, le groupe des internautes qui s'intéressent à cet événement gonfle, la réputation du film précède sa sortie. Et quand il sort, son succès est colossal.

Avec le recul, l'analyste peut faire la liste des indices visuels qui donnent à ce film l'allure d'un document authentique. La recension des codes qui incitent à le recevoir comme un reportage ou un documentaire relève d'un savoir sur les genres, mal partagé par les spectateurs ou qu'ils activent plus ou moins selon leur capacité à mettre ce qu'ils voient à distance. Il n'en reste pas moins que, quand bien même ce film aurait tous les caractères du documentaire, nous pouvons refuser de croire à la réalité qu'il montre: si nous ne croyons pas aux sorcières, le jeu sera, pour le spectateur, de débusquer l'imitation des codes, qui fait de ce *Blair Witch* un pastiche réussi.

Dans le contexte américain, où certains lieux touristiques sont présentés sérieusement aux visiteurs comme des repères de sorcières, il est possible aussi de regarder ce film au premier degré, d'autant plus quand un site internet exhibe des images comme preuve du récit. Que l'on puisse regarder *Blair Witch* comme une histoire véridique ou comme une pure invention – c'est-à-dire une fiction –, atteste que la croyance a un rôle encore plus déterminant dans la réception que les savoirs sur le langage cinématographique. À l'heure





où la technique estompe la frontière entre le vrai et le faux, notre adhésion au film dépend surtout de l'idée que nous nous faisons a priori de la relation qu'il entretient avec le monde qu'il représente, idée qui est véhiculée par le *genre*.

### La promesse d'un monde

Tout genre, en effet, repose sur la promesse d'une relation à un monde dont le mode ou le degré d'existence conditionne l'adhésion ou la participation du récepteur. En d'autres termes, un document, au sens large, qu'il soit écrit ou audiovisuel, est produit en fonction d'un type de croyance visée par le destinataire et, en retour, il ne peut être interprété par celui qui le reçoit sans une idée préalable du type de lien qui l'unit à la réalité.

À ceux qui douteraient de cette nécessité de catégoriser pour voir, on rappellera la sidération de ceux qui surprisent par hasard, le 11 septembre 2001, un avion qui heurta le World Trade Center. Un ami philosophe me raconta quelques jours plus tard qu'il découvrit ces images au détour d'un zapping; il avait d'abord cru à un film catastrophe pour un public adolescent, puis, s'apercevant que deux chaînes du service public diffusaient le même programme, il crut à une grève... Les seuls à prendre la mesure de ce qui se déroulait devant les yeux furent ceux qui, ayant entendu l'information à la radio, savaient par avance de quelle réalité témoignaient les images.

Si certains ont pu contempler la destruction de deux buildings sans

horreur, c'est que les images n'étaient pas en soi plus horribles que bien d'autres – implosion d'immeuble pour réhabiliter une banlieue déshéritée ou séisme survenu à l'autre bout du monde –, et qu'elles ne le devenaient qu'à partir du moment où l'on *savait* qu'elles provenaient du monde réel. C'est dire combien importe la frontière que nous traçons entre les images qui renvoient à notre monde ou qui s'en réclament et celles qui *représentent* un monde ressemblant éventuellement au nôtre. Bien sûr, cette frontière est d'autant plus nécessaire à la télévision que nous savons qu'elle diffuse toute sorte de documents et qu'elle se fait un malin plaisir à brouiller les repères (cf. *Il Gran Fratello*), mais, comme le prouve l'exemple de *Blair Witch*, le cinéma nous met lui aussi (peut-être de plus en plus) devant des films dont le statut change en fonction de sa catégorisation par les spectateurs.

Il est de bon ton, du moins chez quelques représentants du prêt-à-penser, de dire que ces oppositions n'ont plus cours et qu'aujourd'hui tout est virtuel. Une telle position méconnaît profondément nos croyances face aux images. Que la vérité soit une notion ambiguë, contestable, tout comme l'objectivité, n'empêche que nous avons besoin de tenir certaines images pour vraies et que nous valorisons tous les moyens techniques qui permettent de garder l'empreinte du monde sans trop le transformer: l'image photochimique ou électronique qui garde la trace visuelle des choses et, bien sûr, le direct, qui apparaît aujourd'hui encore comme une garantie d'authenticité.

Dans sa préface à la *Nouvelle Héloïse*, Rousseau se met en scène



dialoguant avec un mystérieux interlocuteur, qui vient d'achever la lecture de son roman par lettres et il lui demande ce qu'il en pense. Celui-ci hésite: "Mon jugement, dit-il, dépend de la réponse que vous allez me faire. Cette correspondance est-elle réelle, ou si c'est une fiction?"<sup>5</sup>. Le lecteur ne jugera pas de la même façon une lettre d'amour selon qu'elle est écrite "par un auteur dans son cabinet" ou "la lettre d'un amant vraiment passionné" (Rousseau omet de dire que ce peut être le même homme!): quand bien même la seconde serait maladroite, répétitive, désordonnée, elle touchera plus que le style brillant d'un bel esprit qui l'a conçue pour émouvoir.

Les zéloteurs des *reality shows* d'aujourd'hui ne raisonnent pas différemment. Écoutez ce sociologue... "Nous aurions moins besoin de l'imagination d'un auteur pour nous faire entrer dans une fiction, puisque nous pouvons tous être, par le contrôle du scénario et la présence à l'écran, les héros de notre propre vie" (Ehrenberg, 1993, p. 16). Comme Rousseau, il oppose la réalité à la fiction, même si c'est avec beaucoup moins de finesse. Qu'il s'agisse de littérature ou de cinéma, la première question que cherche à résoudre le récepteur est celle du statut du document, ce qui revient à préciser le lien qui l'unit au monde dans lequel il vit. Le document y fait-il référence ou crée-t-il un univers imaginaire? Si nous considérons l'image comme un representamen, deux questions se posent: quel est son objet et son interprétant? Si nous

avons répondu à la première question, il nous faut à présent envisager la seconde. Nous poserons l'hypothèse que le genre et, plus particulièrement, le nom de genre a pour rôle de fixer le degré d'existence du monde soumis au lecteur ou au spectateur. Le genre est une promesse globale sur cette relation qui va proposer un interprétant aux acteurs ou aux événements représentés en mots, en sons ou en images.

### Le monde réel

Comme le suggèrent les discussions sur le roman par lettres ou sur les *reality shows*, la première question est de savoir si les signes font référence à des objets existants dans notre monde ou s'ils font référence à de pures "chimères", des entités fictives. Certaines émissions ou certains films prétendent faire référence à notre monde et nous livrer des informations en vue d'améliorer sa connaissance. Cette relation, en dernière instance, relève d'un exercice de la preuve. Telle était bien l'ambition des vues Lumière, tout au début du cinéma: montrer au public le spectacle du monde à travers la diversité de ses activités, de ses milieux ou de ses événements. C'est aussi l'ambition du documentaire sous toutes ses formes, des "actualités cinématographiques", qui ont ouvert les séances de cinéma pendant près de soixante-dix ans et, ensuite, du journal télévisé. À tout cela, je l'ai dit, la télévision ajoute le *direct* qui donne un

<sup>5</sup> Garnier-Flammarion, 1967, p. 571.



sentiment d'authenticité, que nous préférons à tout autre, même quand peu d'informations claires s'en dégagent ou quand la qualité du spectacle est moindre. Ce plaisir mélangé se trouvait déjà dans les *dramatiques* des années 50-60, qui, tout en plongeant le téléspectateur dans la fiction, laissaient la réalité s'*engouffrer* dans les brèches de quelques "ratés": perches dans le micro, bruits dus aux déplacements des caméras, trous de mémoire des acteurs, etc. Pour toutes ces raisons, les retransmissions en direct, quel que soit leur objet (événements d'actualité, concert, spectacle, etc.), ont aussi une visée authentifiante. La promesse de parler du monde n'est donc pas propre aux seules émissions d'informations, elle est commune à tous les films et à tous les programmes qui promettent un discours de vérité et que nous interprétons sur l'axe vrai-faux.

Qu'un document audiovisuel se présente comme faisant référence au monde signifie que nous pouvons prendre au sérieux ce qu'il nous montre pour trois raisons:

- soit que, comme signe du monde, il prétende tenir des propos avérés sur notre monde (actualités, journal télévisé, reportages);
- soit que, comme signe de l'auteur, il exprime une vérité profonde des êtres ou des individus (que l'on a en tête lorsqu'on parle de sentiments authentiques), comme dans les témoignages ou le journaliste affirme son identité de *témoin oculaire* (j'ai aussi cité plus haut le cas particulier d'Hervé Guibert filmant sa maladie);
- soit que, comme document, il porte en lui une vérité incontestable

(c'est le rôle de l'archive).

## Le monde fictif

Bien que le monde de la fiction ressemble plus ou moins au nôtre, en fonction de critères que nous avons étudiés au chapitre 1, *il ne lui doit rien*, pourrait-on dire. L'auteur est libre d'inventer et nous lui reconnaissons cette liberté. Qu'il décide que les êtres humains rapetissent après avoir subi des radiations atomiques ou qu'ils grandissent ou deviennent invisibles, libre à lui. Tout ce que nous lui demandons, c'est de ne pas changer les règles toutes les deux minutes! S'il s'y tient, nous acceptons de faire semblant de croire à tout ce qu'il raconte. La fiction n'a donc rien à voir avec le mensonge. Cette *faire-semblance* conditionne d'ailleurs notre réception. Comme le développe Thomas Pavel, à la suite de Walton, "nous faisons semblant d'habiter les mondes de fiction, tout comme, au cours des rêveries ou des thérapies psychiatriques, nous faisons semblant d'avoir des destins différents du nôtre" (Pavel, 1988, p. 110; Walton, 1978). Néanmoins, nous faisons semblant avec le sérieux de l'enfant qui croit à son rôle le temps de le jouer et qui sait, lorsqu'il s'écroule par terre, touché par la balle d'un fusil imaginaire, qu'il *fait* le mort, qu'il est mort *pour de faux* (cf. partie II). On ne peut le dire plus clairement (et plus ironiquement) que Pérec, dans son petit récit intitulé *Un cabinet d'amateur* (1988). Après avoir décrit le plus sérieusement du monde l'œuvre peinte d'un certain Heinrich Kurz, il conclut: "Des vérifications



entreprises avec diligence ne tardèrent pas à démontrer qu'en effet la plupart des tableaux de la collection Raffke étaient faux, comme sont faux la plupart des détails de ce récit fictif, conçu pour le seul plaisir et le seul frisson du *faire-semblant*" (mes italiques). Autant dire que les objets, les actions, tous les signes de la fiction font d'abord référence à un univers imaginaire, mental et que nous exigeons d'abord de la fiction qu'elle respecte une règle: celle de la cohérence de l'univers créé avec les postulats et les propriétés qui le fondent. Au-delà commencent les erreurs de scénario... Appartiennent au monde de la fiction aussi bien les films, les téléfilms, les feuilletons, les séries que les *sitcoms*, la différence entre ces émissions tenant aux modalités de la faire-semblance qu'ils requièrent. Le fait d'apparaître dans un univers fictif modifie l'interprétation et l'acceptation des relations qui unissent l'image ou le son à leur référent (monde, auteur, document).

## Le monde ludique

Umberto Eco, qui fut l'un des premiers à montrer le rôle de l'opposition information *vs* fiction dans la catégorisation des programmes télévisuels remarquait qu'un type d'émission restait difficile à placer sur cette carte des croyances: le jeu. "Dit-il la vérité ou bien met-il en scène une fiction?" (Eco, 1985, p. 203). La réponse ne va pas de soi: d'un côté, les jeux font souvent appel à un partage entre vérité et erreur: il y a des réponses justes et des réponses faus-

ses, l'animateur lui-même se présentant souvent comme le garant de la vérité (parfois aidé d'un jury ou d'un arbitre); d'un autre côté, ce même animateur peut mentir ostensiblement, par exemple, en racontant une histoire qu'il n'a pas vécue pour éprouver la sagacité du candidat; il peut jouer des rôles, se travestir, en bref, "plaisanter". Faut-il conclure avec U. Eco à un mélange réalité-fiction?

Si l'on suit notre définition du genre comme promesse d'une relation à un monde, il faut aller plus loin. J'ai envisagé jusqu'à présent "deux manières de faire des mondes": soit faire référence à notre monde – ce qu'il est convenu d'appeler la réalité –, soit faire référence à un monde mental. Dans les deux cas, les signes visent une certaine transparence, surtout s'agissant d'images et de sons: ils prennent moins d'importance que ce qu'ils montrent. Mais il peut arriver que le signe renvoie à lui-même, de façon *sui-réflexive*, tout en renvoyant à un objet. Cette "transparence-cum-opacité", comme disent les linguistes, se définit par le fait que le signe, "ni transparent ni opaque est à la fois transparent et opaque, il se réfléchit dans le même temps qu'il représente quelque chose d'autre que lui-même" (Récanati, 1979, p. 21).

S'agissant de cinéma, cette impression que le signe se prend ressortit à l'énonciation cinématographique et engendre parfois un sentiment de gratuité, dont témoigne à sa manière Odin: "*Voyant 37°2 le matin* (J. J. Beineix, 1986), la présence insistante des décors qui s'affichent comme de 'beaux décors' m'empêchent d'entrer dans l'histoire. D'une façon générale, les trop belles

images et l'esthétique publicitaire bloquent ma participation à des aventures qui se veulent pourtant hautement génératrices d'émotions" (Odin, 2000, p. 42). Cet affichage du signe comme tel (par exemple, du décor) rejoint l'un des traits définitoires du jeu – et c'est d'ailleurs bien ce que lui reprochent certains. En effet, selon le Larousse, le jeu est "une activité physique ou intellectuelle non imposée et *gratuite* [mes italiques], à laquelle on s'adonne pour se *divertir*, en tirer un *plaisir*".

Certes, cette "gratuité" connaît des degrés<sup>6</sup>.

Les activités visant d'abord au plaisir ou au divertissement sont celles dont le joueur tire pour ainsi dire un plaisir égoïste, corporel, comme toutes celles que Caillois regroupe sous le terme d'*ilinx*, mot grec qui signifie à la lettre "tourbillon d'eau": jeux fondés sur la recherche du vertige, de la voltige, des chutes, des glissades, etc.

"Tous les jeux fondés sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur lequel il ne saurait avoir la moindre prise" (Caillois, 1967, p. 56), tous les jeux d'*alea*, qui tirent leur plaisir du fait même du jeu.

Les jeux de *agôn*, qui reposent sur la lutte ou la compétition, collective ou individuelle, physique ou cérébrale. La satisfaction du candidat ne vient plus de l'activité ludique en tant que telle, mais d'une sanction symbolique ou non qui s'évalue à l'aune du réel: avoir des compétences reconnues, être meilleur que l'autre ou, au contraire, être le *maillon*

*faible* (titre français d'une formule transnationale).

Un dernier groupe est composé de jeux où le joueur feint ou simule un personnage sans volonté de tromper le spectateur. Cette *mimicry* désigne pour Caillois aussi bien l'enfant qui joue aux gendarmes et aux voleurs que l'acteur qui interprète un rôle: "tout divertissement auquel on se livre, masqué ou travesti, et qui consiste dans le fait que le joueur est masqué ou travesti" (p. 65).

Ces quatre classes de jeux ne forment pas un groupe homogène: *l'ilinx* et l'*aléa* sont des jeux qui ont pour finalité essentielle l'activité ludique elle-même et, en cela, on peut considérer qu'ils sont essentiellement réflexifs. De même que le bébé crie de crier, selon le philosophe Alain, le vrai joueur épris de jeux de hasard ou de sensations physiques joue de jouer (et en jouit). Le compétiteur de *l'agôn*, en revanche, vise à travers le jeu une reconnaissance, intellectuelle ou physique, qui a des incidences sur sa personne *réelle* distinguée par son mérite quel qu'il soit. Quant à la *mimicry*, elle semble rejoindre la fiction dans la mesure où, comme elle, sa cohérence s'évalue au respect de règles. Partant du mouvement inverse, Jean-Marie Schaeffer va plus loin dans l'affirmation de la porosité des deux activités, considérant que, "comme tout jeu, la fiction instaure ses propres règles" (1999, p. 151) et il définit la fiction comme une *feintise ludique*, considérant que, du point de vue phylogénétique, elle vient de la propension de l'être humain à imiter.

<sup>6</sup> Je reprends ici les concepts de Caillois en les considérant sous un angle, la gradation, qui est étranger à son propos.

Pourtant plusieurs raisons militent pour ne pas confondre purement et simplement la *mimicry* comme activité de simulation et l'activité fictive. La première est que cette *mimicry* peut aussi bien s'insérer dans le monde réel: tel est le cas des jeux de rôles, auxquels se livrent de nombreux jeunes, qui jouent certes des personnages, mais en adoptant notre monde comme décor et, parfois, comme enjeu. Le second argument en faveur de la dissociation de la fiction et de la *mimicry* est que la causalité n'est pas réciproque: certes, il faut être capable de faire semblant pour jouer la fiction ou pour la comprendre, mais, inversement, il ne suffit pas de s'adonner à la *mimicry* pour faire une fiction. Beaucoup de formes ludiques font appel à la simulation sans pour autant constituer des mondes fictionnels en bonne et due forme: le gage, qui prescrit à un joueur de jouer un rôle, la parodie d'un dispositif télévisé, l'imitation d'un chanteur ou d'un homme politique, etc. Les jeux, on le voit, sont loin de former une catégorie homogène. Certains engagent la réalité (les jeux de rôles, les quiz, dont les assertions sont vérifiables dans notre monde, etc.), d'autres sont fortement teintés de fiction. Les plus "gratuits" d'entre eux visent le jeu pour le jeu (comme d'autres l'art pour l'art).

Au "pour de vrai" de l'information, qui prend le monde comme référent, au "pour de faux" de la fiction, qui vise un univers mental, il faut donc ajouter un "pour de rire", dans lequel la médiation se prend pour objet, qu'il s'agisse de jouer avec

le langage (énonciation), de jouer avec le jeu (aléa) ou de faire de l'art pour l'art. Je propose donc, pour catégoriser cette troisième possibilité logique, l'appellation de *monde ludique*. Le terme "réflexif" aurait-il mieux caractériser ce retour sur lui-même, qui caractérise l'énonciation comme le jeu pour le jeu? Sémiotiquement parlant, probablement. Mais *ludique* exprime mieux le bénéfice symbolique promis au spectateur ou éprouvé par lui.

Les degrés de gratuité que je viens d'évoquer ont engendré nombre de jeux télévisuels: l'ilinx avec ses émissions fondées sur les sensations fortes (*Fort Boyart*), l'*alea* et ses diverses "roues de la fortune" ou "millionnaire"; quant à l'agôn et la *mimicry* leurs variations sont trop foisonnantes pour n'en citer qu'une. Cependant le ludique comme dimension à part entière est mobilisé bien au-delà de ces applications télévisuelles.

Méliès, le premier sans doute, a affirmé cette prééminence du cinéma-comme-jeu sur le cinéma de fiction, à propos de ses scénarios: "J'ai fait, durant vingt ans, des films fantastiques de tous genres, et ma première préoccupation était de trouver, pour chaque film, des *trucs inédits*, un grand effet principal et une apothéose finale. *Après cela* [mes italiques], je cherchais quelle époque serait la meilleure pour habiller mes personnages (...). Quant au scénario, à la 'fable', au 'conte', je m'en occupais en dernier. Je puis affirmer que le scénario ainsi fait n'avait *aucune importance...*"<sup>7</sup>. De la même façon, et à peu près à la même époque, le

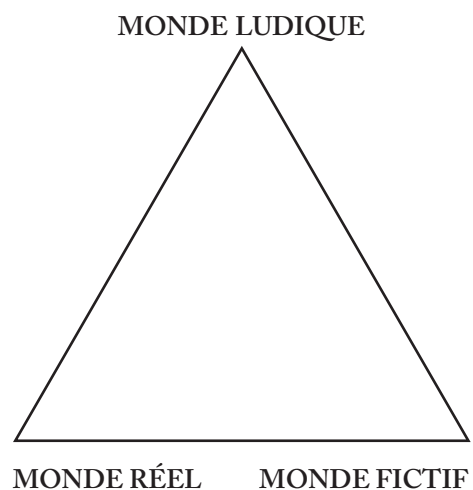
<sup>7</sup> Cité par Sadoul, Méliès, Paris, Seghers, p. 115-116.



film de poursuite s'appuyait sur une structure narrative connue d'avance et son intérêt ne résidait pour le spectateur que dans les *attractions* qui scandaient la poursuite. Cet aspect éminemment ludique du cinéma est encore très vivace aujourd'hui dans les films catastrophes ou les films à effets spéciaux, dont les situations paroxystiques nous retiennent moins pour leur suspens que pour les sensations qu'ils suscitent, proches de ces jeux d'ilinx, que Caillois définissait comme la recherche ludique du vertige. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à comparer certains films des années 90 à des tours de manège (Jullier, 1997).

Dans ce mode ludique, il faudra inclure aussi tout ce cinéma ou ces émissions de télévision au second degré ou, comme on dit, *réflexives*, qui prennent pour objet d'autres films ou d'autres émissions bien connues ou les conventions d'un genre. La publicité au premier chef est avide de tous ces jeux.

Pour résumer, les trois mondes – monde réel, monde fictif, monde ludique – peuvent être schématisés de la façon suivante:



## Les utilisations du genre

Cette répartition des films ou des émissions de télévision en fonction de ces mondes ne s'identifie pas à la classification des éléments selon Mendeleïff, où chacun occupe une case dans un tableau, une fois pour toutes, en fonction de sa masse atomique. Deux forces agissent sur la catégorisation des genres et sur leur appartenance à tel ou tel monde;

- le producteur, le programmeur ou le diffuseur. Grâce au titre du programme ou du film, les affiches ou les bandes-annonces, le générique et la promotion dans les divers médias, ces instances de production et de médiatisation prescrivent le bon usage, selon eux, du bien culturel diffusé. Ces stratégies tiennent sans doute plus de place à la télévision. L'étiquette *reality show*, par exemple, faisait ressortir le programme de la réalité, quoi qu'il en fût des moyens fictifs ou ludiques employés (reconstitution, jeux, animateur, etc.). Il arrive même que des films de fiction soient présentés par les chaînes comme de véritables documents sur la réalité, prétexte à débat sur une question de société. Les producteurs de films recourent d'ailleurs, eux aussi, de plus en plus fréquemment, à l'argument de la réalité pour vendre leur film: les affiches estampillent le produit " basé sur une histoire vraie " et les acteurs se répandent dans les médias pour expliquer comment leur jeu s'est modelé sur l'observation de telle ou telle catégorie sociale représentée par la fiction (chirurgien, professeur ou



prostituée). En outre, comme on l'a vu avec *Blair witch*, le cinéma, à l'image de la télévision, donne de plus en plus souvent naissance à des objets audiovisuels non identifiés, qui se donnent l'allure de la réalité quand bien même ils sont joués par des acteurs.

• le spectateur ou le téléspectateur, qui pèse de tout son poids sur la catégorisation des programmes. En dernière instance, c'est à lui de décider s'il veut croire au premier degré à *Blair Witch*, parce qu'il garde au fond de lui l'idée que les sorcières existent, ou si, au contraire, il préfère regarder le film comme une bonne fiction, avec ses rebondissements, ses coups de théâtre et son suspens, ou comme un jeu au second degré avec les codes du documentaire. Dans tout public peuvent se rencontrer ces trois catégories de spectateurs: les *crédules*, qui prennent à la lettre les promesses de sens avancés par la communication médiatique du produit; les *sceptiques*, qui se méfient de la manipulation et qui cherchent des preuves pour infirmer cette communication et les "*décadents*" qui tirent leur plaisir de ce jeu avec les codes, dans lequel ils aiment voir un effet de l'art postmoderne<sup>8</sup>.

C'est parce que tout film ou tout programme est au centre d'un affrontement entre proposition de sens par l'émetteur et construction du sens par le récepteur que je préfère, dans le cadre de cet article, laisser le triangle des mondes en blanc. À l'heure de la communication médiatique, il est difficile de contenir le sens d'un texte dans la seule inter-

prétation, comme le souhaiterait Eco. Les *utilisations* fleurissent et chacun tire son plaisir à sa manière du produit culturel. Néanmoins, ces migrations des récepteurs dans les genres, les stratégies de la communication ou les produits eux-mêmes s'opèrent tous sur un même terrain. Les acteurs de la communication comme les textes migrent au sein d'un espace circonscrit par les trois mondes ici décrits en sorte que, pour observer les mouvements des uns et des autres, il suffit de superposer les trois triangles qui schématisent leur position et des les regarder par transparence, à la manière de Tintin dans *Le Secret de la licorne*, qui découvre dans une sorte de palimpseste virtuel l'emplacement du trésor.

Pour comprendre l'importance de cette catégorisation sur la réception, on peut rapidement examiner l'incidence de ces trois mondes sur l'acceptation d'un même procédé de falsification: le mélange d'acteur réel avec des personnes de notre monde.

Pour la fiction, pensons à *Forest Gump* (Robert Zemeckis, 1993). Dans ce film, grâce aux ressources des trucages numériques de l'image, le héros rencontre Kennedy, John Lennon et entraîne la chute de Nixon par la découverte, malgré lui, de l'affaire du Watergate. On a pu critiquer de tels rapprochements en déplorant qu'ils falsifient l'histoire et en donnant des idées fausses au jeune public qui l'ignore. Cependant, il est facile d'objecter à de tels arguments que la véritable erreur

<sup>8</sup> Certains considèrent d'ailleurs que le plaisir des adolescents à regarder *Scream* tient largement à la reconnaissance des codes du film "gore" (J. P. Esquenazi, 2002).





## Les mondes de l'image: ...

serait moins d'accroire cette version révisionniste des dernières décennies américaines que de penser que l'histoire s'apprend avec des films de fiction. Dans le règne de la faïre-semblance, nul n'est tenu, on l'a vu, à l'exactitude par rapport à notre monde. Le téléspectateur doit savoir – et il le sait souvent – que la fusion des niveaux de la réalité fait partie des conventions autorisées (de la même façon, les romans par lettres du XVIII<sup>e</sup> se présentaient souvent comme des documents authentiques signés par un éditeur qui prétendait avoir retrouvé la correspondance d'un personnage).

En revanche, présenter comme renvoyant à la réalité un film qui utilise des acteurs alors qu'elle prétendait mettre en scène de "vrais gens" entraîne immédiatement des critiques ou des condamnations de la part du spectateur: au sentiment d'avoir été floué, d'avoir pris au sérieux ce qui n'était qu'un *jeu*) peut s'adjoindre le jugement moral ("on nous a menti"). Pire encore: des effets émotifs du film peuvent purement et simplement se désamorcer. Rit-on encore des maladroites d'un homme vues dans une caméra cachée si l'on sait qu'elle a été jouée par celui qui la commet? Sans doute pas. À preuve le fait que, dans tous les pays du monde, les différentes versions de *Big Brother* ont vu leur succès baisser quand les téléspectateurs ont compris que cette "télé-réalité" était en fait largement scénarisée. En Italie, l'authenticité des *reality shows* a été profondément ébranlée quand les syndicats d'acteurs ont demandé une augmentation pour leurs prestations dans ce genre d'émissions!).

Dernier mélange d'acteurs avec des personnes réelles, le dispositif télévisuel offert par une émission comme *Surprise, surprise*, qui piège des vedettes de la chanson ou du cinéma en travestissant la réalité dans laquelle ils évoluent (par exemple, en faisant croire à un chanteur fraîchement débarqué à Montréal, en plein mois d'août, qu'il y a une tempête de neige). Dans un tel cas de figure, les effets de la falsification peuvent sembler exagérés si le piégé réagit mal, mais sa finalité ludique excuse bien des excès et il ne viendrait à personne, sauf à quelques grincheux, l'envie de le condamner. Ce plaisir n'est pas éloigné de celui que nous procure l'immersion de *vrais* acteurs dans un dessin animé comme *Who Framed Roger Rabbit?* (R. Zemeckis, 1998). Il ne s'agit pas de croire à la réalité de la situation, mais d'en jouir. Vu sous cet angle, le ludique apparaît comme une excroissance visible un retour de la fiction sur ses propres codes: chat aplati après avoir heurté une porte et qui tombe en arrière pour se redéplier presque immédiatement, feu d'artifice d'explosion à la fin d'un James Bond, etc. Si nous aimons voir tous ses effets, et jouer avec eux, c'est qu'ils nous montrent une réalité au-delà du réel, une réalité que nous n'atteindrons jamais, où les morts se relèvent toujours.

En somme, le seul monde dans lequel le mélange personne réelle/personnage suscite des réactions de rejet ou des discussions est le nôtre. Nous admettons facilement qu'un "acteur" de la société joue plus ou moins son rôle, qu'il refasse un geste pour les besoins d'un reportage (mettre sa ceinture de sécurité



dans un reportage sur le comportement des automobilistes), nous admettons plus mal qu'on joue avec notre crédulité, quand nous avons décidé de donner notre confiance à un auteur. La carte du territoire sur lequel migrent les genres audiovisuels étant tracé, il nous reste à nous repérer dans le paysage complexe de la réalité et des feintes<sup>9</sup>.

## Ouvrages cités

ARNHEIM, R. [1935] 1989. *Le cinéma comme art*. Paris, L'Arche.  
BAUDRILLARD, J. 1995. *Entre le cristal et la fumée*. Les Humains associés, 7. <Http://www.humains-associes.org/No7/HA.No7.Baudrillard.1.html>.  
CAILLOIS, R. 1967. *Les jeux et les homme*. Paris, Folio-Essais.  
ECO, U. 1972. *La structure absente*. Trad. fr., Paris, Mercure de France.  
ECO, U. [1979] 1985. *Lector in fabula*. Paris, Grasset.  
ECO, U. [1985] 1991. *La guerre du fau*. Trad. fr., Paris, Livre de poche.  
ECO, U. [1992] 1996. *Six promenades dans les bois du roman et d'ailleurs*. Paris, Grasset.  
EHRENBERG, A. 1993. La vie en direct ou les shows de l'authenticité. *Esprit*, janvier :13-35.  
ESQUENAZI, J.-P. 2002. Le sens du public. In: J. P. BERTIN-MAGHIT; M. JOLY;

F. JOST e R. MOINE, *Discours audiovisuels et mutations*. Paris, L'Harmattan.  
GOMBRICH, E. 1971. *Art et illusion*. Paris, Gallimard, Bibliothèque des sciences humaines.  
GOODMAN, N. [1968] 1990. *Langages de l'art*. Trad. franç., Nîmes, Ed. J. Chambon.  
JOST, F. [2001] 2004. *La télévision du quotidien. Entre fiction et réalité*. 2 ed., Bruxelles, De Boeck-INA, coll. Médias Recherche.  
JOST, F. 2003. *Realtà/finzione. L'Impero del falso*. Milan, Il Castoro editrice.  
JULLIER, L. 1997. *L'écran postmoderne*. Paris, L'harmattan.  
METZ, C. 1968. *Essais sur la signification au cinéma*. Tome 1, Paris, Klincksieck.  
METZ, C. 1979. *Le signifiant imaginaire*. Paris, Christian Bourgois.  
ODIN, R. 2000. *De la fiction*. Bruxelles, De Boeck.  
PAVEL, T. [1986] 1988. *Univers de la fiction*. Trad. fr., Paris, Seuil.  
PLATON. 1966. *La république*. Paris, Garnier-Flammarion.  
POPPER, K et CONDRIY, J. 1994. *La télévision: un danger pour la démocratie*. Paris, Anatolia.  
RECANATI, F. 1979. *La transparence et l'énonciation*. Paris, coll. Ordre philosophique.  
SCHAEFFER, J.-M. 1987. *L'image précaire*. Paris, Seuil, col1. Poétique.  
SCHAEFFER, J.-M. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Paris, Seuil, col1. Poétique.  
WALTON, K. 1978. How remote are fictional works for the real world. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, XXXVII:11-23.  
WOLTON, D. 1990. *War game*. Paris, Flammarion.

<sup>9</sup> J'ai tenté d'accomplir ce programme dans *Realtà/finzione* et dans *La télévision du quotidien*, entre réalité et fiction, spécialement dans la deuxième édition (Bruxelles, De Boeck, 1e éd., 2001, deuxième édition, 2004).