

# ÍNDICE

APRESENTAÇÃO .....	11
--------------------	----

## LIRE LE TROMPE-L'ŒIL

### *réalisme et scripturalisme dans La vie mode d'emploi*

INTRODUCTION .....	23
--------------------	----

I – UN PROTOCOLE DE LECTURE AMBIGU.....	29
---	----

A. MODE D'EMPLOI DU LIVRE .....	29
---------------------------------	----

1. <i>Le Paratexte</i> .....	29
------------------------------	----

2. <i>Le Préambule</i> .....	37
------------------------------	----

B. L'ENTRÉE EN FICTION .....	40
------------------------------	----

1. <i>L'incipit de VME</i> .....	40
----------------------------------	----

2. <i>Le trope fictionnel</i> .....	43
-------------------------------------	----

3. <i>Construction du référent fictionnel</i> .....	46
---	----

II – L'UNIVERS DIÉGÉTIQUE: UN TROMPE-L'OEIL .....	51
---	----

A. LES BASES DE LA DIÉGÈSE: TEMPS ET ESPACE FICTIONNELS .....	51
---	----

1. <i>La localisation spatio-temporelle: une énigme</i> .....	51
---	----

2. <i>Le puzzle du temps</i> .....	55
------------------------------------	----

2.1. Le temps «arrêté» .....	56
------------------------------	----

2.2. Emboîtements temporels .....	61
-----------------------------------	----

2.3. Ancrage référentiel et textualisation du temps .....	65
---	----

3. <i>Mutations de l'espace fictionnel</i> .....	72
--	----

3.1. Le personnage principal, c'est la maison .....	72
---	----

3.2. Un espace instable .....	74
-------------------------------	----

3.3. L'espace en trompe-l'oeil .....	79
--------------------------------------	----

B.	UNE ÉNONCIATION EN TROMPE-L'OEIL .....	84
1.	<i>Les instances de l'énonciation</i> .....	84
2.	<i>Narration et trompe-l'œil</i> .....	86
2.1.	Le narrateur .....	86
2.2.	Enchâssements narratifs .....	92
3.	<i>L'observateur du trompe-l'œil</i> .....	102
3.1.	Le narrataire .....	103
3.2.	Narrataires, scriptaires, lecteurs .....	106
3.3.	Lire le texte: le chapitre 51 .....	111
C.	COHÉSION DU RÉCIT ET LISIBILITÉ PIÉGÉE .....	117
1.	<i>Les personnages, pièces d'un puzzle</i> .....	118
2.	<i>Hierarchies</i> .....	122
2.1.	Construction narrative des «héros» .....	122
2.2.	Les «héros», construction textuelle .....	126
3.	<i>Enlèvement du personnage traditionnel</i> .....	135
III –	STRATÉGIES RÉALISTES .....	143
A.	UN PROJET HYPERRÉALISTE .....	143
B.	INVENTAIRES ET CATALOGUES .....	146
C.	L'ESPACE INVENTÉ .....	152
1.	<i>Le rythme du récit</i> .....	154
1.1.	Le «vertige descriptif» .....	154
1.2.	Le «vertige diégétique» .....	158
2.	<i>Les descriptions de l'espace pictural</i> .....	161
2.1.	Le piège descriptif .....	161
2.2.	Descriptions et personnages .....	163
3.	Les descriptions de la réalité .....	165
4.	<i>Espace et écriture</i> .....	167
4.1.	L'espace vide .....	167
4.2.	L'espace du livre .....	169
4.3.	L'espace écrit .....	171
D.	L'APPAREIL «PSEUDO-ÉRUDIT» DE VME .....	173
1.	<i>Personnages et récits historiques</i> .....	174
1.1.	Le «vertige du commentaire» .....	174
1.2.	Les pièges de la reconnaissance extra-textuelle .....	178
2.	<i>Les documents du troisième secteur</i> .....	181
3.	<i>Techniciens et scientifiques</i> .....	184

IV – LE JEU, STRATÉGIE TEXTUELLE .....	187
A. LES JEUX DANS L'UNIVERS FICTIONNEL .....	187
1. <i>Types de jeux dans VME</i> .....	189
2. <i>Les jeux et l'écriture</i> .....	194
B. LES JEUX DE LA CONSTRUCTION DU ROMAN .....	197
1. <i>Histoires à contraintes: les systèmes de Hutting</i> .....	197
2. <i>Les contraintes de la lecture</i> .....	201
3. <i>Les échafaudages de VME</i> .....	205
3.1. Réglages de l'espace .....	205
3.2. La fiction sous contrainte .....	207
4. <i>Le manque, problème d'écriture</i> .....	208
C. LES JEUX DE L'IDENTITÉ .....	212
1. <i>L'identité dans la fiction</i> .....	212
2. <i>Le jeu des citations</i> .....	217
2.1. Les impli-citations: un défi .....	217
2.2. Quelques marques de l'impli-citation .....	218
CONCLUSIONS .....	229
PIÈCES ANNEXES .....	233
BIBLIOGRAPHIE .....	237