

TABLE DES MATIÈRES

ABRÉVIATIONS	9
Italo Calvino	9
Iris Murdoch	10
Raymond Queneau	11
AVERTISSEMENT	13
INTRODUCTION	15

PREMIÈRE PARTIE

ALLÉGER LE ROMAN PAR LA DÉCONSTRUCTION LUDIQUE DES CONVENTIONS

INTRODUCTION À LA PREMIÈRE PARTIE	45
LA DISPARITION DE L'AUTEUR?	47
De la sur-représentation à la disparition de l'auteur	48
L'auteur, un personnage ridiculisé	48
Représentations de l'auteur au travail	48
Des personnages ridicules au service de l'auto-dérision ...	50
Conditions de la création :	
questions matérielles et rivalité littéraire	53
Autorité et paternité :	
les problèmes de la singularité et de l'originalité	55
Fantasmer la disparition de l'auteur	58

Dissolution de l'auteur, écrivain fantôme et machine littérature	58
Sur-représenter une <i>persona</i> d'auteur	65
Se nourrir des autres.	
Intertextualité et traduction	69
Queneau, Calvino et Murdoch, romanciers et traducteurs	70
Queneau, traducteur	70
Queneau, intraduisible ?	72
Traduction et formation	76
Le personnage romanesque du traducteur	78
Le traducteur, figure ambivalente	78
Le rival	79
Personnage romanesque	84
Incarnation d'une nouvelle forme d'autorité ?	85
Sous le patronage d'Hermès : vol et création	87
La figure du conteur	94
ALLÉGER LES CONVENTIONS	
Entre le maintien du romanesque et sa déconstruction ludique	99
Parodier les conventions.	
D'un côté du miroir à l'autre	100
Désir de nouveauté, plaisir de la répétition	100
Jouer avec le pacte de lecture : prendre conscience du cadre	103
Démonter le cadre : jouer avec la déception possible du lecteur	114
<i>Bildungsroman</i> parodiques.	
Continuité et écart	118
Des romans de formation	120
Épisodes de duel parodiques	122
Confronter le personnage à un type, le héros de formation	128
Avatars burlesques et parodiques du type qu'est le héros de romans de formation	132

ALLÉGER LE PERSONNAGE ?	143
Métamorphoses, travestissement et masques.	
Des personnages à l'identité mouvante	146
Quelle « <i>consistency</i> » pour les personnages ?	155
Mise en question de l'intégrité corporelle :	
des figures de la légèreté	156
Refrains, voix ou regards	160
Qfwfq et Palomar :	
personnages-voix, personnage-regard	160
Réinvention du chœur antique chez Queneau	163
Les personnages de Queneau :	
fantoques doués de parole ?	167
Des personnages présentés comme littéraires	171
Le lecteur face à la construction des personnages	171
Des personnages réflexifs,	
conscients de leur caractère littéraire	175
Pour une cohérence ludique	179

DEUXIÈME PARTIE

RETROUVER UNE ÉNERGIE ROMANESQUE

INTRODUCTION À LA DEUXIÈME PARTIE	189
« C'EST EN ÉCRIVANT QU'ON DEVIENT ÉCRIVERON »	
Portrait de l'écrivain en cultivateur ou en mécanicien	193
Pour une technique du roman	194
L'auteur en architecte/constructeur	194
La contrainte oulipienne, moteur romanesque	196
Le roman à l'orée de la poésie ?	200
Contre l'inachevé :	
le travail de correction et de réécriture	203
Lent et patient labeur ou intuition fulgurante.	
La double temporalité de la création romanesque	205

La métaphore de la danse :	
l'énergie productrice de légèreté	206
Mercure et Héphaïstos	207
La recherche de la vitalité	213
La métaphore végétale dans les œuvres	214
Intertextualité, innutrition et vitalité de la langue	218
Queneau et le néo-français	219
Calvino et l'italien	221
Imitation et métaphore mécanique :	
la main de Flannery	224
De l'organique au mécanique	226
Maîtrise mécanique <i>vs</i> jaillissement spontané	
de l'organique ?	226
Abstraction mécanique <i>vs</i> précision organique :	
l'héritage philosophique	229
Entrelacement de l'abstraction mécanique	
et de la précision organique au sein du roman	232
Précision et abstraction	232
Le cristal, emblème de l'écriture calvinienne	237
Insuffler de l'organique au mécanique	239
POUR UNE MÉCANIQUE LUDIQUE	243
Penser la création à la lumière du jeu	244
Gratuité apparente du divertissement/sérieux de la règle	245
La métaphore ludique pour penser la création littéraire	251
Mimicry et réflexion sur l'illusion romanesque	254
Le pari	255
Witz et jeu de mots	260
Jouer au roman comme on joue aux échecs ?	261
Jeu de cartes, échecs, énigmes	262
Méfiance à l'égard de la métaphore ludique	265
Le lecteur joueur ?	269
Le lecteur joueur, un écrivain en puissance ?	270
Le lecteur intrigué	273

RETROUVER UN ÉLAN ROMANESQUE	
Manque, discontinuité, vitalité	281
Représenter le désir du lecteur	283
Ménager des effets de suspense	284
Frustrer le lecteur voyeur	285
Désir et lecture	287
Manque et impulsion de l'intrigue	289
Personnages qui échappent et envol de l'intrigue	290
Séduction de l'insaisissable	292
Fugue, chasse et course poursuite	296
Queneau : l'art de la fugue	297
Calvino : triangles amoureux fantaisistes	298
Murdoch : course-poursuite	300
Sentiment d'incomplétude et création	302
Manque, déchirement et discontinuité	306
Neverland, Cimmerie et dinosaures :	
fascination pour les disparus	307
Trouer le texte	311
Blancs narratifs et ouverture de l'œuvre au lecteur	314
La discontinuité aux frontières du roman	317
<i>Energieia</i> et exploration du romanesque	322
Queneau et Calvino : courir après le temps	323
Rapidité, légèreté et énergie	323
Jouer avec la temporalité	325
Murdoch et l'art de la digression	329
Concision et multiplicité	330
Queneau et Murdoch : puiser un nouveau rythme romanesque dans l'écriture dramaturgique	333

TROISIÈME PARTIE

VISIBILITÉ

INTRODUCTION À LA TROISIÈME PARTIE	343
S'INSPIRER DES ARTS VISUELS	
POUR CRÉER DES IMAGES ROMANESQUES	345
Influence et tentation des arts visuels	345
Influences réciproques	345
Complémentarité entre peinture et écrit	352
<i>Ekphrasis</i> et sources d'inspiration picturales	356
<i>Ekphrasis</i> structurantes chez Murdoch	356
Forme minimale et parodique	
de l' <i>ekphrasis</i> chez Queneau	363
Référer par touches aux tableaux	
et <i>ekphrasis</i> imaginaires chez Calvino	364
Prendre les images du folklore et des mythes	370
S'inspirer des images animées ou narrativisées.	
Rechercher l'énergie du trait et de l'esquisse	372
Créer des images	378
VISION MYOPE DE PIERROT	
ET REGARD INDIRECT DE PERSÉE	385
Contre le regard objectivant de Méduse.	
Apprendre à voir	390
Méduse et Persée	390
Une vision altérée ?	395
« Regarder devenait un jeu, une fête »	403
Déplacer le regard	406
Regard depuis l'écart	406
À distance	406
Des personnages marginaux	409
Revenir	411

Côme dans les arbres	411
Côme, nouveau Persée ?	415
Varier les regards	418
Jeux sur les points de vue	418
Points de vue et défamiliarisation	418
Narrateurs antipathiques chez Murdoch	420
Défamiliariser la voix narrative	422
Personnages d'animaux, <i>ostranenie</i> et inquiétante étrangeté	425
Étrangisation de la langue chez Queneau	432
Le français et les langues étrangères	432
Périphrases	432
Varier les registres	434
Jeux étymologiques	434
LE SOURIRE TRISTE DE PIERROT	439
« Bouffons mélancoliques », « héros candides, pauvres diables à la Chaplin »	442
Naïfs en scène	442
Dupes, rêveurs, idiots	448
Réenchanter le regard	454
Marcovaldo et Charlot	454
Figures lunaires : rêveurs et Pierrot. Incarnations du poète ?	459
La naïveté comme masque ?	465
Rire, légèreté et corporéité	471
Le corps contrarié	471
Pleurire avec les Naïfs	481

QUATRIÈME PARTIE

POUR UNE PENSÉE DU ROMAN

INTRODUCTION À LA QUATRIÈME PARTIE	493
FASCINATION ET MÉFIANCE POUR LA THÉORIE	497
Tension bénéfique entre discours philosophique et littéraire . . .	499
Philosophes et romanciers	499
Deux rapports différents au langage pour une même quête tournée vers le savoir	505
Le roman ne doit pas être une illustration de la théorie . . .	511
Le philosophique au cœur du romanesque.	
Représentation et réinvestissement narratif	525
La philosophie comme moteur de la fiction, outil romanesque	525
Des personnages romanesques de philosophes	529
Engagement éthique des romanciers	538
Un rire métaphysique	538
Refus du moralisme et nouvelle forme d'engagement . . .	540
ÉQUIVOCITÉ ET NUANCE	551
User de la contradiction pour déployer la pluralité	551
Préserver la complexité	552
Dualité	555
Multiplicité	557
Clarté, limpidité, superficialité	562
Murdoch : La clarté contre la transparence	562
Calvino : la limpidité et la légèreté	567
Oignon, artichaut, dune, hiéroglyphes, labyrinthe	569
Entrelacement de l'image et de la narration pour une pensée romanesque	577
L'image est intuitive et polysémique	578
Mythes et contes, discours par images	583
Penser par images	588

TABLE DES MATIÈRES

645

CONCLUSION	597
REMERCIEMENTS	603
BIBLIOGRAPHIE	605
INDEX DES NOMS	629
INDEX DES ŒUVRES	633