

Imaginaire et fiction

La réception du récit

Jeanne Deslandes

Cinémastodonte

**Pour mes trois amours,
Gérald, Céleste et Océane**

Jeanne Deslandes

Imaginaire et fiction

La réception du récit

Livret

Cinémastodonte

Illustration en page couverture : Griffintown, 2023

Œuvre picturale de Grégoire Ferland

Une première version a été publiée sur *Academia* en 2018

Cette édition entièrement revue et augmentée paraît dans la collection « Livret »

© Cinémastodonte, 2023

Éditions: Cinémastodonte - 4985, avenue Dornal Montréal Québec Canada H3W 1W1

Achevé d'imprimer en 2023

ISBN : 978-2-9821923-0-0 (version reliée)

ISBN : 978-2-9821923-1-7 (version électronique Kindle)

ISBN : 978-2-9821923-2-4 (version brochée)

Dépôt légal : décembre 2023

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque et Archives Canada

Création de la mise en page et distribution du livre : *Amazon Kindle Direct Publishing*

Table des matières

Avant-propos	8
Introduction	11
Imaginaire et fiction, approche phénoménologique	14
La participation et le processus de fusion	26
Le temps et l'identité narrative de Ricoeur	22
Conclusion narrative	33
Conclusion phénoménologique	37
Conclusion scientifique	42
Conclusion mystique	43
Références bibliographiques	44

Avant-propos

Qu'est-ce qu'une auteure débordante d'imagination peut écrire afin de célébrer le lien entre la fiction et l'imagination? Au moment de rééditer ce texte, plusieurs réserves m'habitent. D'une part, la conclusion originale, platement narrative, ne me suffit plus. Par conséquent, j'en propose plutôt une série. Chacune aborde un champ théorique significatif : à vous de choisir celle qui vous convient. D'autre part, entreprendre une étude phénoménologique de la fiction présuppose que la fiction puisse faire l'objet de la phénoménologie. Or, il se trouve que l'interprétation de la personne qui reçoit n'importe quelle fiction altère le phénomène et, en ce sens, la fiction et l'imagination, lors de la réception du récit, se situe aux limites de la phénoménologie. C'est donc à la périphérie de la phénoménologie que ce livret vous mènera. Car, si Claudio Majolino et Aurélien Djian affirment clairement, dans leur ouvrage traitant de la phénoménologie de la littérature, qu'il « est en effet difficile, voire impossible, de trouver un seul auteur au sein du “mouvement phénoménologique” — peu importe sa “famille” d'appartenance — ayant abordé la littérature en faisant l'économie du concept d'imagination¹ ». Si, par conséquent, l'imagination demeure centrale à la fiction, le défi imminent de respecter les limites de la sphère phénoménologique consistera à s'écarter le plus possible de la subjectivité de la réception pour en aborder l'aspect général, universel. C'est donc dire que la part d'interprétation du récepteur de la fiction sera minimisée pour plutôt observer le phénomène de la réception du récit, soit en quoi ce phénomène implique un travail de l'imagination face au monde fictif.

Inspirée du travail de Paul Ricœur, la démarche de cet ouvrage appartient foncièrement à la famille de la phénoménologie herméneutique, quoiqu'elle puisse également participer de la famille de la phénoménologie constitutive, et alors, une fois sortie du monde imaginaire de la fiction, cette expérience ne constituera plus qu'une quasi-expérience dans l'univers de référence qu'est le monde réel. Cette clarification constitue un des changements majeurs apportés au texte original. Sinon, cette analyse poursuit le but de clarifier le fonctionnement de l'imagination dans un contexte narratif afin de spécifier de quelle manière la conscience réagit lorsque vient le temps de se laisser divertir par la fiction. La question dominante consiste à étudier le mécanisme imaginaire imputable à la conscience sous l'emprise de l'imagination.

¹ Majolino, C. & Djian, A. (2021). *Phénoménologies « de » la littérature – phénomène, imagination, fictions littéraires*. *Phainomenon*, 32(1) 15-68. <https://doi.org/10.2478/phainomenon-2021-0012>, 19.

Introduction

L'imaginaire est un concept vaste qui comprend plusieurs acceptations. On en parle pour évoquer une idée qui se distingue de la réalité, ou encore pour évoquer un univers de représentations mentales ciblées chez un auteur. Ainsi, l'imaginaire consiste tantôt en ce qui est créé *par* l'imagination, ce qui est fabuleux, fantastique, magique ou mythique, tantôt en ce qui n'existe que *dans* l'imagination, soit ce qui est inventé, fabriqué, fantaisiste, fallacieux, trompeur ou sans fondement. Chez les philosophes, une longue tradition a situé le concept de l'imaginaire du côté de l'illusion, l'opposant ainsi à la certitude de la raison. En revanche, les philosophes contemporains tendent à y voir un atout essentiel à toute création et le situent plutôt à l'origine de l'inventivité. Ainsi, l'imaginaire devient une façon de créer du réel, ou encore un mode de préhension du réel². Dans cet essai, c'est plus spécifiquement la faculté de l'imagination en soi qui sera étudiée, et ce, dans un contexte narratif, dans le but de spécifier comment la conscience chemine pour se laisser divertir par la fiction. C'est la participation du spectateur ou du lecteur qui m'intéresse tout particulièrement et, surtout, la manière dont l'imagination agit au cœur de ce procédé. C'est donc exclusivement à ce mode esthétique de la réception que cette étude phénoménologique se consacre. Afin de parvenir à expliquer le fonctionnement de l'imagination face à la fiction, je puiserai à même le vocabulaire de Sartre et m'inspirerai également des propos de Morin dans son essai d'anthropologie *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, qui lancera ma recherche. Je prospecterai aussi du côté de Heidegger, Deleuze, Scruton, Lévinas, Merleau-Ponty, Ricœur et Husserl pour mieux fouiller la nature de cette conscience occupée à imaginer.

Pour

² Rosset, C. (2000) *Le Réel, l'imaginaire et l'illusoire*, Distance. Rosset; C. (2006), *Fantasmagories*. Paris: Minuit, 2006, 85.

Sartre, imaginer consiste à « se diriger vers ce qui n'est pas³ ». En outre, Sartre juge bon de désigner cette représentation de l'imaginaire en s'inspirant de la terminologie de Husserl pour la nommer « analogon ». Il distingue ainsi la représentation mentale créée par l'imagination de la perception empirique de l'objet. C'est que, indubitablement, l'imaginaire procède par analogie. En d'autres termes, l'imagination requiert constamment un analogon, car elle prend pour point de départ le réel pour aussitôt transposer le tout vers *ce qui n'est pas* en faisant usage d'un transfert⁴. Par exemple, le mot « centaure » évoque un analogon dans l'imaginaire du lecteur, qui doit se figurer un être imaginaire en construisant une analogie, une image se situant entre un demi-cheval et un demi-humain⁵. De manière similaire, le cinéma qui se présente comme un médium visuel essentiellement perceptible agit tout autant par l'intermédiaire de l'analogon, puisque le spectateur doit s'imaginer qu'une série d'images de Montréal sur un grand écran plat constitue en fait un espace réel à trois dimensions perçu sous différents angles, ce qui nécessite dès lors l'apport d'une analogie représentationnelle ayant pour référent la réalité. Du côté de la littérature, un récit où un personnage parle français avec un léger accent anglais requiert également l'apport d'une analogie par transposition du texte lu. Une fois cet accent signalé, l'analogon transpose les répliques textuelles du personnage en y ajoutant l'équivalent de la locution spécifique à ce personnage. Ces exemples sont de l'ordre de l'imagination ludique où, pour se distraire, l'imagination fait usage de l'analogon pour s'orienter vers *ce qui n'est pas*.

³ « Comme Sartre l'a souligné, imaginer, c'est se diriger vers ce qui n'est pas. Plus radicalement, imaginer, c'est se rendre absent du tout des choses. » (Ricœur, P. (1982) *Imagination et métaphore*. *Psychologie médicale*, 14, 10).

⁴ Lorsque Sartre dit qu'« imaginer, c'est se diriger vers ce qui n'est pas » il implique que son point de vue appartient à ce que Majolino et Djian dénomment la famille de la phénoménologie constitutive, une distinction que je laisse librement vague à ce stade-ci, mais à laquelle je reviendrai en fin de parcours. Majolino & Djian (2021), 15-68.

⁵ Tout puriste de la phénoménologie en regard à la thématique de l'imagination observera que je ne tiens pas compte de la distinction entre l'imagination reproductrice (image-copie) de l'imagination productrice (image-synthèse d'une fantaisie) en ce que mon corpus : la fiction, regroupe les médias de l'image, les représentations théâtrales comme les textes et qu'il pourra s'agir de l'un comme de l'autre, soit de manifestations toutes issues de l'imagination reproductrice, parfois fantaisistes.

Chez Sartre, l'objet esthétique est irréel par nature puisqu'il est issu de la *conscience imageante*, c'est-à-dire que cet objet prend une *apparence* réelle à cause de l'analogon. Il me sera également utile de distinguer le réel de l'analogon. Par ailleurs, Sartre et moi avançons dans des directions diamétralement opposées : lui s'inspire d'une pièce musicale pour faire une analyse de la créativité de la conscience imageante qui interprète la pièce musicale. Ce faisant, il fait appel à un mode actif de l'imagination qui interprète l'information musicale. À l'inverse, mon approche fait appel à un mode passif de l'imagination narrative parce que j'aborde la fiction. Par conséquent, la conscience est placée devant un imaginaire détaillé dans le récit par la représentation à travers le jeu des comédiens ou encore par les descriptions du texte. La présente étude de la conscience, lorsque cette dernière se divertit en s'inspirant de ce qui lui est donné, m'amènera à observer le mécanisme de la conscience sans pour autant aborder substantiellement la subjectivité du récepteur du récit et sans non plus m'attarder à son interprétation du récit. Je m'intéresse à la réaction de la conscience quand elle a recours à l'imagination qui, sans être totalement inactive, se limite au moindre effort de se laisser divertir par la fiction. Certes, Sartre pourrait rétorquer que, comme la musique, le roman parvient à un objet esthétique, puisque lorsqu'il évoque une « belle chaise », la beauté de cette chaise est par nature imperceptible et irréelle. Mais le contingent d'interprétation subjective résultant de cette description sera largement écarté de mon propos, la nature de mon objet d'étude étant déjà en soi et a priori irréel. Voilà pourquoi l'apport esthétisant d'une description sera écarté d'emblée. Du reste, la question dominante consistera à investiguer le mécanisme imaginaire imputable à la *conscience imageante*, soit le fonctionnement de l'analogon devant la fiction ainsi que sa propension à se diriger vers *ce qui n'est pas* de manière passive lorsque la fiction détermine l'apport narratif.

De plus, parce que l'imaginaire lié à la fiction relève d'une facette passive de l'imagination et parce que, devant la fiction qui s'impose, déjà là, donnée, l'imagination s'oriente vers un objectif précis, le récit, et ainsi la propension de la *conscience imageante* à tendre vers *ce qui n'est pas* devient une activité consensuelle. Dans son livre intitulé *Pourquoi la fiction ?*, Jean-Marie Schaeffer insiste sur l'importance de la dimension consensuelle de cet échange : lorsque je participe au récit, non seulement suis-je consciente de percevoir une fiction, mais tous les autres membres de la société sont à même de faire cette distinction⁶. La *conscience imageante* se dirige vers *ce qui n'est pas* par choix et avec lucidité. La *conscience imageante* plonge dans l'inconnu en connaissance de cause.

⁶ Schaeffer, J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

Imaginaire et fiction, approche phénoménologique

Avant d'entreprendre la rédaction de ce texte, je me suis d'abord replongée dans le livre de Morin. Ce fut une grande leçon d'humilité. Il a déjà tellement dit. J'apprécie spécialement les passages où il traite de la « magie » de l'imaginaire donnant au concept toute sa force poétique et descriptive. « Il importe absolument[, dit-il,] de comprendre que magie, affectivité, esthétique ne sont pas des essences, mais des moments, des modes du processus de participation⁷ ». D'entrée de jeu, la force magique de l'imaginaire cause de ces *moments*. Dès que celui-ci s'ouvre au monde virtuel, la conscience s'ouvre à des modes de participation qui sont propres à ce monde d'espaces possibles. Ici, l'imaginaire peut être compris comme un mode de participation à *ce qui n'est pas*, une aptitude à adhérer nonobstant l'irréalité de ce qui est perçu. Morin parle d'un mode de participation de type tantôt affectif, tantôt esthétique. Pour l'instant, notons simplement qu'il y a plus d'un mode de participation possible pour la conscience, lorsqu'elle est occupée à imaginer.

Je ne saurais insister suffisamment sur la notion de « moment ». La fiction donne lieu au divertissement précisément parce que le moment de l'imaginaire tend à se construire en récit. Toutefois, lorsqu'il est question de s'engager dans l'univers de la fiction, qu'advient-il de l'identité du spectateur dans cet espace-temps du monde virtuel ? Qu'est devenu ce « moi » empreint d'imagination lorsque je l'utilise, pour m'identifier à l'autre imaginaire, en m'imbibant de son vécu ? Plus précisément, comment l'imagination agit-elle sur la conscience lorsque je me replie totalement dans le monde virtuel pour me laisser animer par le devenir d'êtres fictifs issus du récit ?

C'est par l'entremise de Martin Heidegger que je vais offrir un début d'élément de réponse en délimitant le travail de la conscience. Pour Heidegger, *être au monde* consiste à s'occuper du monde avant de s'occuper de soi-même. Conséquemment, face au récit, l'acte de réception pousse l'*être au monde* à se divertir en pénétrant l'univers de la fiction. Cet effort d'imagination est de l'ordre d'une imagination passive, car l'*être au monde* n'a aucun contrôle sur le déroulement du récit. L'analogon narratif l'entraîne ailleurs, vers *ce qui n'est pas*. La passivité de l'*être au monde* devant la fiction, soit sa passivité face au récit auquel il participe en mode de réception est de l'ordre d'un *être* s'occupant d'un monde virtuel. Or, l'*être au monde* étant, selon Heidegger, l'être entièrement voué au monde, la locution *être au monde virtuel* devient dorénavant le vécu de l'être qui se réfugie dans le monde virtuel. Sous l'emprise de la fiction, la conscience devient celle d'un *être* qui, par l'entremise de l'imagination, oublie d'*être au monde* pour mieux participer au monde virtuel.

⁷ Morin, E. (1956) *Le Cinéma ou l'homme imaginaire : Essai d'anthropologie*, Paris, Éditions de minuit, 118.

L'*être au monde virtuel* est un moment et, à ce moment-là, c'est-à-dire au moment venu d'ouvrir le roman ou de s'asseoir devant le téléviseur, au cinéma, au théâtre ou devant un moniteur pour entamer une session vidéoludique, l'*être au monde* s'imprègne du monde virtuel de la fiction et la volonté n'intervient plus. La conscience doit donc céder la place à l'*être au monde virtuel*. Sous l'emprise de la fiction, la conscience devient celle d'un *être* qui participe passivement *au monde virtuel*. C'est d'ailleurs là toute la difficulté de l'analyse de la fiction : l'ailleurs, éveillé par le monde virtuel en action, stimule différents mécanismes de réception propres à l'imaginaire. Quoi qu'il en soit, l'*être au monde virtuel* demeure un mode de réception du récit et ce mode réceptif dénote l'état d'improductivité de l'imagination narrative lorsque la conscience se laisse contaminer par la fiction.

L'*être au monde virtuel* n'a pas activement recours à son imagination pour fabriquer l'univers de la fiction qui lui est donné. En ce sens, il est relativement infécond. Au moment venu de détailler l'aspect actif de l'imagination au sein de son mode réceptif du récit, on observe un effort minimal. La présente étude de l'imagination est donc une analyse d'un degré de l'imagination relevant de l'effort minimal. J'irais même jusqu'à caractériser le plaisir induit par la fiction par cet abandon, cet effort infime de la part de l'imagination permettant à l'*être au monde virtuel* de se laisser distraire passivement par le récit. Ce renoncement de la volonté, son bâillonnement qui laisse à autrui tout le soin de la divertir caractérise l'*être au monde virtuel*. J'ajouterais même que cet effort infime de la conscience devant la fiction est pourvu d'une forme d'impuissance, puisque le sort des personnages n'est pas du ressort de l'imagination. Étant donné que le récit se déroule en n'allouant aucun recours quant à son issue, l'imagination doit s'y abandonner. Renoncer ainsi à la puissance de la volonté est un prérequis afin de se divertir grâce à la fiction. La volonté voudra tout de même anticiper le déroulement du récit et ainsi se prouver puissante. Quoi qu'il en soit, l'*être au monde virtuel* ne laissera intervenir la volonté que minimalement, et ce, pour anticiper le devenir du récit.

Le renoncement de la volonté fait partie intégrante de l'expérience de la fiction. Dans son livre intitulé *Pourquoi la fiction ?* Jean-Marie Schaeffer explique comment le « feintisme ludique » évoque chaque fois une dimension consensuelle⁸. En fait, ce consensus fait déjà écran au leurre ou au mensonge parce que le spectateur a consenti à la fiction. Le récit est donc reconnu d'emblée comme étant une histoire inventée. Les thèmes de l'effort minimal et de la puissance infime de la volonté sont centraux au plaisir de la fiction⁹, car cette mise en tutelle de la volonté permet de vivre une aventure par procuration, de vivre une fantaisie qui se présente comme telle. En laissant l'*être au monde virtuel* s'imprégner de *ce qui n'est pas*, il laisse la conscience s'immerger dans l'univers fictif, ce qui lui procure une détente.

⁸ Schaeffer, J.-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 146.

⁹ J'aime inclure le divertissement vidéoludique au sein de mon corpus de fiction et, en ce sens, une réserve s'impose ici en ce qui concerne l'effort minimal et la puissance infime. Car l'interaction vidéoludique exige un effort et une habileté, de plus la conséquence de cette habileté sera un apport en sensation de puissance, ou l'inverse, selon l'adresse du joueur qui parcourt cet univers fictif.

De plus, et Schaeffer le précise, la quête délibérée de fiction débute par le plaisir de jouer le jeu à son libre gré. C'est là et seulement là que la volonté intervient. À tout moment, il est possible de sortir du récit, de le quitter : voilà le seul autre pouvoir de la volonté. L'univers fictif prend unilatéralement la charge de *l'être au monde virtuel*. Cette prise en charge permet de décliner l'aspect contractuel de la narration. Il revient à l'être volontaire, *l'être au monde*, de signer le contrat d'immersion narrative ou d'en sortir. Ensuite, la volonté s'efface pour laisser le divertissement prendre place. L'immersion dans le récit donne à *l'être au monde virtuel* la possibilité de jouer le jeu tout en restant conscient de la dimension fictive du récit le distrayant. Cet état de la conscience en mode « être au monde virtuel » se caractérise par un état de grande concentration entièrement dévouée au récit. Pour illustrer cet état de transe devant l'écran cinématographique, Roland Barthes fait référence à l'hypnose¹⁰. Dans un numéro spécial de la revue *Communications* traitant spécifiquement de psychanalyse, et dans le but de décrire cet investissement de la concentration entière du spectateur à l'écran en plus d'exprimer la part déterminante de cession de la volonté visant à se désinvestir « à partir d'une oisiveté¹¹ » et de se laisser distraire, Barthes compare la condition du spectateur à celles d'une situation « pré-hypnotique¹² ». L'état modifié de conscience de *l'être au monde virtuel* consiste en un état concentré sur la fiction, un état où *l'être au monde* est passif. Lorsque Barthes parle d'une situation « pré-hypnotique¹³ » pour décrire les conditions dans la salle de cinéma avant la représentation, il émet, il me semble, l'idée de ce même changement de statut au moment d'entrer dans la fiction, l'idée de cette transition qui enclenche le processus de prise en charge de l'imagination narrative et qui crée *l'être au monde virtuel*.

Ce moment magique propre à l'imagination, c'est le *temps zéro* du récit. Le *temps zéro* de la fiction résulte du consensus narratif de *l'être au monde* : ce dernier accepte l'aspect fictif de ce qu'il est sur le point de vivre et, conséquemment, l'horloge est remise à zéro de manière à configurer la temporalité fictive évoquée dans le récit auquel il participe par un acte d'imagination infime¹⁴. Le début de l'état d'« hypnose » ou d'immersion reconfigure le temps narratif.

L'être au monde virtuel se laisse envahir par la fiction. Cela ne devient un acte volontaire qu'au moment de l'engagement¹⁵, une fois *l'être au monde virtuel* engagé dans le mode esthétique, le récit devient une manière de faire l'expérience de soi-même. *Être au monde virtuellement* est un état de mode réceptif envers le narré à la suite de la transition, après le choix initial de passer à ce mode esthétique pour « s'occuper » du monde virtuel. L'expérience de soi-même pendant la réception de la fiction commande une disponibilité totale au monde de la fiction. Par conséquent, aussitôt ce passage amorcé, le contrat d'immersion impose à la volonté de céder la place à *l'être au monde virtuel* de manière à ce qu'il se prête au jeu de l'expérience du récit sous le mode passif de la conscience.

¹⁰ Barthes, R. (1975) « En sortant du cinéma ». *Communications : Psychanalyse et cinéma*, 23, 104, 105, 106.

¹¹ Barthes, R. (1975) 104.

¹² Barthes, R. (1975) 104.

¹³ Barthes, R. (1975) 104.

¹⁴ Ricœur, P. (1985). *Temps et récit*. 3. Le temps raconté. Paris: Éditions du Seuil, 196; Majolino & Djian, 36; Ricœur, P. (1976) *Du texte à l'action*. Paris: Édition du Seuil, 249.

¹⁵ De même, lorsque *l'être au monde virtuel* juge utile de « décrocher » du récit et de sortir du monde imaginaire, sa volonté intervient là aussi. Autrement, *l'être au monde virtuel* est passif et sa volonté est tue. Par contre, dans la situation où l'écrivain crée son propre récit, l'imagination est active et la volonté récupère son titre. L'écrivain et le scénariste sont des *êtres au monde virtuel* qui ne sont pas en mode de réception, mais en mode créatif, ce qui implique une imagination productive.

La conscience est, de par son essence, pourvue d'imagination. Elle s'ouvre à l'imaginaire de la fiction par consentement. Cette motion volontaire représente le point de départ d'une immersion dans le monde de la fiction pour donner lieu à un état d'être spécifique, soit l'*être au monde virtuel*. Lorsque Morin entreprend de définir la conscience en relation au cinéma, il explique, dès la préface, sa démarche. Il précise qu'il a l'intention de fouiller le cinéma à travers une problématique anthropologique. Il manifeste être à la recherche de « quelque chose de fondamental et d'archaïque dans l'esprit humain¹⁶ ». Morin résume sa démarche en posant la question suivante : quelle est la relation de la conscience humaine¹⁷ « avec la réalité extérieure, étant donné que ce qui caractérise *homo*, ce n'est pas tellement qu'il soit *faber*, fabricant d'outil, *sapiens*, rationnel et "réaliste", mais qu'il soit aussi *demens*, producteur de fantasmes, mythes, idéologies, magies¹⁸ ? » Dans le fantasme comme dans le mythe, l'*homo demens* fait preuve d'imagination. Sa faculté d'imaginer peut être comprise comme une aptitude à approcher le territoire du réel pour parvenir à s'en inspirer et extrapoler de l'irréel et du virtuel. L'*homo demens* emploie l'imagination pour avancer vers *ce qui n'est pas*, vers « l'ailleurs » du réel. L'*homo demens* est donc un *être au monde* en quête de fiction.

Avant d'aller plus loin, il importe de clarifier en quoi consistent ces espaces possibles de l'imagination. Afin de mieux définir cet ailleurs du réel, différencions le virtuel du possible et le réel de l'actuel. À l'instar de Gilles Deleuze qui, dans *Différence et répétition*, précise que le virtuel ne s'oppose pas au réel, mais bien à l'actuel (ou ce qui existe dans le concret), et que le réel s'oppose quant à lui au possible, la conception sartrienne de l'objet de l'imaginaire qui tend à se diriger vers *ce qui n'est pas* pourrait être redéfinie à l'affirmative en précisant que l'imaginaire consiste à s'orienter vers *ce qui est irréel, mais possible dans un contexte virtuel* puisque l'imagination a le potentiel de se diriger vers un ailleurs du concret, du réel et de l'actuel. Certes, l'ailleurs de la fiction recouvre tout ce vaste territoire. Le monde virtuel recoupe potentiellement toutes ces formes gérées par l'imaginaire. En vérité, dans le contexte de la fiction, la « démence » humaine de l'imaginaire force l'*être au monde virtuel* à constamment se buter à l'apport provenant de l'intrigue et à se plier passivement au déroulement du récit, ce qui tend à décupler les niveaux du possible¹⁹. La magie de l'imaginaire fait sortir un lapin du chapeau et sa dynamique fait sortir un lapin fictif du chapeau de la réalité.

¹⁶ Morin, E. (1956) IX.

¹⁷ Morin utilise la locution « esprit humain » comme citer ci-haut. Il parle de l'imaginaire en activité, il me semble que « conscience humaine » évoque davantage le concept, sans se prêter à une influence théologique.

¹⁸ Morin, E. (1956) IX-X.

¹⁹ Dans un univers virtuel qui serait une copie conforme du nôtre, il y aurait un seul soleil. Dans un univers virtuel où il y aurait plutôt deux soleils, il serait viable qu'il y ait deux ombres.

La magie de l'imaginaire se construit à travers l'analogon. Pour davantage élaborer cette dynamique, inspirons-nous à présent de Roger Scruton. La magie de l'analogon prend tout son sens lorsqu'on observe l'ontologie du comédien. L'identité propre au comédien tire son pouvoir de l'imagination narrative. En effet, c'est la faculté d'imaginer qui donne vie au personnage de fiction, et ce, de manière ludique et éphémère. L'imagination crée, certes, mais comment procède-t-elle? Afin d'expliquer le travail imaginaire associé à l'ontologie de l'acteur, Scruton commente l'état de l'identification artistique. Il explique habilement que, pour imaginer x, il ne suffit pas de garder x en tête : il faut aller au-delà de ce qui est donné et, pour ce faire, combler l'écart en y ajoutant une part de notre propre invention. Il faut combler le fossé²⁰. L'acteur n'est pas Lear²¹²². Il sera tout de même accepté comme représentant Lear et imaginé tel. L'*être au monde virtuel* « invente » cette association entre le comédien et Lear. Par conséquent, faire volontairement son entrée dans la fiction pour *être au monde virtuel* n'implique pas que de la passivité de la part de l'*être au monde virtuel*. Scruton décrit le travail de l'imagination lorsqu'il explique que l'acceptation de l'acteur en tant que roi Lear équivaut, en quelque sorte, à imaginer x en tant que y²³. Le travail d'adhésion implique ici une convention narrative dans l'univers représentatif de la fiction, où l'équivalence de deux réalités distinctes est établie grâce au travail analogique de l'imagination qui les fusionne en une seule réalité. Un contrat d'adhésion à la réalité virtuelle prend alors place. Ce x en tant que y se réalise par procuration. X obtient le mandat d'agir pour représenter y, ce qu'il fait en souscrivant au contrat d'adhésion propre au jeu du comédien. Conséquemment, si la volonté de l'*être au monde virtuel* continue d'opérer sur le mode inopérant sans pouvoir changer le cours du récit²⁴, l'imagination, elle, demeure active. Elle exerce une forme de travail complexe qui mérite d'être détaillé. Une grande part est une activité de substitution, à l'image de notre exemple du comédien qui agit par procuration. Il faut également souligner que l'analogie entre x et y nous renvoie au concept d'analogon : l'imagination « invente » l'analogie et y adhère. Dans l'ontologie du comédien, l'analogon crée une adéquation entre l'acteur et Lear, ce qui, pour revenir aux concepts de Deleuze, est impossible : l'acteur est un artiste alors que Lear est un personnage historique. L'ailleurs de l'imagination nous permet d'avancer vers *ce qui est irréel*, l'analogon, nous mène au virtuel, tandis que l'actuel du comédien se constitue avec son identité propre, tout en jouant Lear pour ainsi assumer une identité virtuelle.

La présente étude scrute la fiction en général, et c'est pourquoi il me semble important de cibler différents médiums. Si l'exemple de l'analogon du comédien convient pour les arts représentatifs, qu'en est-il de la littérature ? De manière similaire, le lecteur placé devant une description de Montréal sait pertinemment qu'il n'est pas réellement à Montréal. Il conçoit x : la description de Montréal, comme y, la ville réelle et il le fait en acceptant une description sommaire des lieux comme équivalente à la ville souterraine, capitale mondiale de l'agriculture urbaine.

²⁰ Scruton, R. (1974) *Art and Imagination: A Study in the Philosophy of Mind*, London, Methuen & Co, 98.

²² L'exemple du roi Lear est tiré du texte de Danto qu'on retrouve dans le recueil : *Philosophy Looks at the Arts*. Ed. Joseph Margolis.

²³ Scruton, R. (1974), 100.

²⁴ Le récit interactif permet à l'*être au monde* de faire des choix et ainsi changer le cours du récit. Dans ce cas, la volonté intervient à ces moments charnières préétablis, mais le corps du récit contraint tout de même la volonté de l'*être au monde virtuel* à un mode inopérant.

Le principe même d'éveiller l'*être au monde virtuel* consiste essentiellement à accepter de placer toute son attention sur la fiction tout en sachant que tous ses aspects sont inventés, bien qu'en l'abordant comme si elle était vraie. En fait, l'imaginaire se sert de son pouvoir pour amalgamer deux types de lecture. Du point de vue de l'*être au monde virtuel*, soit en supposant que l'*être au monde* adhère totalement au récit, il le fait en substituant x pour y. Donc, du point de vue de l'*être au monde virtuel*, on pourrait dire qu'il y a une fusion, et que x devient y. La pierre angulaire de la fiction est déjà un x pour y : c'est un x irréel pour y, qui, lui, correspond à la réalité du récit. L'action infime de l'imaginaire réside précisément dans l'incorporation deux réalités distinctes de la fiction, soit celle du monde réel et celle du monde fictif. L'imagination se sert de son pouvoir pour tout amalgamer et elle le fait en fusionnant deux niveaux de conscience. Autrement dit, le mode esthétique qu'est l'*être au monde virtuel* est un état de conscience qui nécessite également la participation de l'*être au monde*. Ce dernier est essentiel au temps zéro du récit : il donne son accord puis se retire passivement pour s'immerger dans l'univers fictif. Morin l'exprime bien lorsqu'il parle d'une « unité de deux consciences antinomiques en un même être²⁵ ». Au cinéma, la situation esthétique vécue par tout spectateur se vit ainsi « vous, nous, moi, tout en étant intensément envoûté, possédé, érotisé, exalté, épouvanté, aimant, souffrant, jouissant, haïssant, nous ne cessons pas de savoir que nous sommes dans un fauteuil à contempler un spectacle imaginaire : nous vivons le cinéma dans un état de double conscience²⁶ ». Il y a en effet une part de la conscience qui reconnaît l'irréel propre à la fiction alors qu'une autre adhère plutôt en acceptant le contrat d'immersion narrative. Agencer ces deux parts de la conscience est précisément le travail de l'imaginaire. Par conséquent, lorsque l'*être au monde* ouvre la porte et s'engouffre dans la fiction, l'expérience de soi devient dès lors, celle de l'*être au monde virtuel*. Ces deux modalités ne sont pas mutuellement exclusives, mais conjointes. La conscience est double puisque, contrairement au rêve²⁷, elle ne perd pas de vue le fait qu'elle vit par procuration une ouverture à un monde qui n'est pas réel, mais bien fictif. Nos deux modes de conscience agissent de concert, s'additionnant, créant l'état où l'analogon est à l'œuvre : x demeure bien sûr x, même si, pour un moment, x est y.

Une fois que l'*être au monde* entre volontairement dans la fiction, il cède son pouvoir à l'*être au monde virtuel*. Il baisse la garde et son inertie laisse place à la fiction comme moyen de distraction. Le mode imaginaire devient dominant, faisant parfois intervenir le jugement pour les causes éthiques et parfois même la déduction afin de deviner l'issue d'une intrigue. En fait, le défi de tout créateur de récit est de créer une fiction assez captivante pour maintenir l'*être au monde virtuel* en mode dominant. Le créateur désire atteindre ce seuil : le niveau d'immersion qui génère l'adhésion et la passivité temporaire de l'*être au monde* de manière à laisser l'*être au monde virtuel* prendre en charge la conscience. Toutefois, ce seuil dans le récit peut constamment être retraversé par l'*être au monde*. Si ce dernier juge que le récit manque d'intérêt, il pourra préférer le monde réel au monde virtuel. Les deux modalités de l'être peuvent permuter en décidant laquelle sera dominante, toutes deux font preuve de jugement pour gérer leur monde respectif. Le rapport de force des deux décidera de la modalité dominante de l'être.

²⁵ Morin, E. (1956) X.

²⁶ Morin, E. (1956) XII.

²⁷ L'imagination n'implique pas la conscience de la même manière dans le rêve et dans la réalité. Camille Mélinand résume la situation en déclarant « pendant la veille, je sais qu'il y a un autre état, que j'appelle le rêve. Au contraire, pendant le rêve, j'ignore qu'il y ait un autre état, qui s'appelle la veille ». L'*être au monde virtuel* ne se réveille pas à la fin du récit, car une part de la conscience réside toujours dans la réalité. (Camille Mélinand, « Le Rêve et la réalité », <https://rddm.revuedesdeuxmondes.fr/archive/article.php?code=6565> consulté le 17 mai 2017, 433). De plus, la fiction ne maintient pas la conscience dans son univers sans permettre à l'*être au monde virtuel* d'entendre la sonnerie du téléphone et, dans un tel cas, la conscience décroche du mode esthétique fictif, puisqu'elle revient au palier de la réalité. La conscience pourra choisir de répondre à l'appel ou encore de poursuivre son vécu dans la fiction sans que le décrochage ne soit irrémédiable. L'état de double conscience favorise les allers-retours, tandis que dans le rêve, l'interruption est définitive.

L'*être au monde* gère la réalité. De manière similaire, l'*être au monde virtuel* interprète les codes de l'ordre de la narrativité. L'habitabilité du monde virtuel est non seulement propre à la fiction en raison de sa gestion du temps qui, une fois le *temps zéro* établi, peut se permettre toutes les libertés, y compris les ellipses spatio-temporelles, les prolepses, les analepses, mais aussi à cause de son médium et sa sémantique. Chaque médium a ses conventions, notamment l'usage du passé simple en littérature, l'aparté au théâtre, le fondu enchaîné au cinéma, les récompenses soulignant chaque victoire dans le vidéoludique, et l'exposition audit médium permet de les apprivoiser. C'est la tâche de la modalité de l'*être au monde virtuel* que d'interpréter les conventions narratives.

Quand l'*être au monde* se divertit à l'aide de la fiction, il laisse de côté ses préoccupations pour se consacrer au récit. Sa tâche d'*être au monde* qui consiste en se vouer au monde est abandonnée. Il se divertit et il passe ses commandes à l'*être au monde virtuel*, lequel attribue un rôle passif à l'*être au monde* en se laissant guider dans les péripéties du récit. Mais à quel stade l'imaginaire opère-t-il ? Pour le découvrir, empruntons comme Emmanuel Lévinas, un détour du côté de l'analyse de l'intersubjectivité pour observer que, comme l'aperception, l'imagination est logée au niveau préthéorique.

Pour débattre de l'intersubjectivité, Maurice Merleau-Ponty commente la notion du « double toucher »²⁸. Il observe que l'intersubjectivité de ce dernier, soit l'exemple lorsqu'une main en touche une autre qui est touchée en retour, situe l'intersubjectivité à un niveau préthéorique. Lévinas s'emploie à expliquer comment la « découverte du senti en tant que sentant s'étend au corps de l'autre sans avoir donné lieu à un raisonnement par analogie²⁹ ». Il insiste sur le fait que ce n'est pas la logique du raisonnement qui pourvoie l'information : il ne s'agit pas de déduction, mais bien d'un schéma perceptif préthéorique, soit celui de l'aperception du toucher de l'autre. Je lui serre la main, je sens l'autre main, et l'intersubjectivité fait alors surface. Pareillement, lorsque j'utilise l'imaginaire pour évoquer ce senti en l'absence d'autrui, nul besoin de raisonner : l'imaginaire intervient déjà. J'imagine ma main qui touche l'autre et l'analogue du senti surgit de ma main pour s'étendre physiologiquement dans mon corps. L'imaginaire peut créer à un niveau préthéorique.

Nous pouvons maintenant faire un pas de plus. Lorsque j'imagine que sa main me sent en retour, il y a moi et cet analogue de l'aperception de l'autre. Tout comme dans l'exemple précédent, l'analogue est présent. Seulement ici, il verse dans le transfert : il y a transfert de mon senti, sur autrui. On retrouve ici, dans l'aperception fabulée, un principe de base qui fait état de la double conscience propre à la perception du monde virtuel. En d'autres termes, l'intersubjectivité nous initie à la fiction. En effet, la dyade moi/autrui fait une percée vers l'imaginaire inspirée de l'interprétation du senti d'autrui fabulé. L'élément clé, dans l'aperception fabulée de l'intersubjectivité, est le transfert de senti d'une personne à l'autre. Lorsque le « double toucher » décrit un *être au monde* envisageant le senti d'autrui en son absence, on parle de transfert.

²⁸ Merleau-Ponty, M. (1945) *Phénoménologie de la perception*, 1945 et Merleau-Ponty, M. (1964) *Le visible et l'invisible*. Cette notion d'intercorporeité et l'intersubjectivité qui en découle ont fait couler beaucoup d'encre : Husserl, 1973, 1982, 2001; Franck, 1981; Behnke, 1984; Lévinas, 1987, Depraz, 2006.

²⁹ Lévinas, E. (1987) *Hors sujet*, Paris, Le livre de poche, 137.

La percée inspirée de l'interprétation du senti d'autrui fabulé représente un premier transfert instaurant une intersubjectivité propre à la fiction. Pour que cette intersubjectivité devienne récit, la composante temporelle doit intervenir. Dès que l'intersubjectivité s'allonge dans le temps, l'imagination détient les conditions pour créer du récit. Quant à l'imagination qui assiste au récit en éveillant l'*être au monde virtuel*, ces mêmes composantes lui sont aussi essentielles. Par conséquent, un double transfert inaugure l'entrée dans le récit : le transfert subjectif et le transfert temporel, soit le temps zéro du récit.

Ce n'est pas à proprement parler à la fiction que Paul Ricœur s'intéresse lorsqu'il attribue un double transfert à l'identité narrative. Dans *Soi-même comme un autre*, l'auteur établit que l'identité narrative consiste en un travail identitaire d'une personne utilisant l'imaginaire pour se mettre en récit et raconter sa vie de manière concordante, en parlant d'elle-même au passé. Cette posture consistant à se raconter soi-même impose une transition temporelle vers le passé vécu. C'est pourquoi Ricœur explique que la construction d'un tel mode identitaire n'est possible qu'en vertu d'un double transfert : d'une part, le transfert du récit, soit le devenir des personnages eux-mêmes, vers un contexte temporel passé et, d'autre part, le transfert de cette dialectique vers l'identité personnelle en train de parler d'elle-même, donc de se distancier d'elle-même³⁰. Or, bien qu'il ne s'agisse pas de fiction à proprement parler, mais plutôt de la narration d'un fait vécu, le double transfert demeure le fonctionnement de base de l'identité narrative. De plus, Ricœur énonce pertinemment la distance ainsi créée. Cette observation est importante. À travers l'exemple du toucher, en tant qu'interprétation du senti d'autrui fabulé, force est de constater que l'intersubjectivité rapproche la conscience du senti d'autrui. Ce qui est particulier dans le transfert, c'est cette dualité entre le rapprochement et la mise à distance. En fait, l'intersubjectivité réside précisément en un paradoxe entre rapprochement et distance. Chez Ricœur, un premier transfert est une mise à distance temporelle et un deuxième est une mise à distance au niveau identitaire. Le premier transfert qui évoque l'apparition d'une temporalité différente, comme nous le faisons lorsque nous racontons notre vécu, est très proche de la fiction. Dans les deux cas, il faut d'abord mettre les pendules à l'heure pour évoquer une temporalité autre et ensuite parvenir à créer une distance identitaire. Le paradoxe de l'analogon agit à deux reprises.

³⁰ Ricœur, P. (1990) SOI-MEME COMME UN AUTRE, Paris, Seuil, 167-192.

Le temps et l'identité narrative de Ricoeur

Dans *Soi-même comme un autre*, Ricoeur considère l'identité narrative comme le travail identitaire d'une personne utilisant l'imaginaire pour raconter sa vie et se mettre en récit. Il en va autrement dans *Temps et récit*, où il aborde l'identité narrative dans un contexte littéraire, soit l'identité narrative éveillée par la fiction. Dans ce dernier livre, Ricoeur parvient à redonner sa place à la littérature dans le grand domaine de la phénoménologie. À cet effet, l'article d'Aurélien Djian et de Claudio Majolino intitulé « Phénoménologies "de" la littérature : phénomène, imagination, fictions littéraires » expose l'apport herméneutique de Ricoeur. C'est que l'essence de la phénoménologie s'érige sur une quête de compréhension entièrement basée sur des connaissances empiriques. À cet égard, Husserl comme Sartre sont tout à fait clairs : le travail de l'imagination est exclu de la phénoménologie. Husserl spécifie en ce sens que la perception cause un phénomène, tandis que l'imagination combinant deux objets empiriquement connus, notamment le centaure, génère plutôt un quasi-phénomène. Quant à Sartre, il dit que l'imagination produit une absence et qu'imaginer, « c'est se rendre absent du tout des choses³¹ » et se retirer de l'univers des phénomènes. Pour Djian et Majolino, cette position relève plutôt de la phénoménologie constitutive vue la posture restrictive à l'égard de l'aporie du temps. Djian et Majolino considèrent que l'analyse de Ricoeur sur la temporalité du récit vient dénouer l'aporie, et ce, dans le but d'étayer l'idée que l'aporie du temps ouvre la voie à une phénoménologie herméneutique. Ils opposent ainsi la phénoménologie constitutive à la phénoménologie herméneutique, ce qu'ils considèrent comme une solution afin de redonner une place à l'étude de la littérature dans le domaine de la phénoménologie. Ils expliquent qu'en fait, « si toute phénoménologie du temps (qu'il s'agisse de celle d'Augustin, de Husserl ou de Heidegger) est par essence aporétique, c'est à cause de sa "tentative de faire apparaître le temps lui-même", de son ambition de proposer "une appréhension intuitive de la structure du temps" en dépit de l'"inscrutabilité du temps".³²» À l'inverse, selon Ricoeur, « le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative³³ ». C'est donc dire qu'il revisite la phénoménologie pour mieux en comprendre l'herméneutique. D'emblée, j'ai pour ma part écarté l'herméneutique de mon analyse. N'ayant que peu d'intérêt pour l'interprétation du récit, je veux plutôt comprendre le fonctionnement de l'analogon, dans le but d'aborder l'aspect universel du fonctionnement de l'imagination face au récit. Mais Ricoeur demeure un incontournable. Il a créé une œuvre colossale qui constitue un véritable pilier philosophique dans l'analyse de la réception du récit. Je ne peux donc pas passer outre. Or, comme énoncé précédemment, Ricoeur explique que la construction de l'identité narrative n'est possible qu'en vertu d'un double transfert, dont il précise la nature dans *Temps et récit*. Il y définit le travail de la conscience lorsqu'elle imagine, soit le fonctionnement de l'analogon au sein du récit.

³¹ Tiré de Ricoeur, P. (1982) Imagination et métaphore, *Psychologie Médicale*, 10.

³² Majolino & Djian, 33 citant Ricoeur, P. (1983). *Temps et récit*. 1. 156-157.

³³ Ricoeur, P. (1983). 17.

La démarche de Ricœur prend pour point de départ la *mimesis*. En fouillant la configuration de l'identité narrative avec pour référence la *mimesis* aristotélicienne, il cherche à donner une assise solide à son questionnement phénoménologique. Conformément à l'usage du terme « *mimesis* » dans la Poétique d'Aristote, l'imagination mimétique produit l'imitation d'une action. En outre, ajoutera Ricœur, contrairement au cas de l'agir, l'action imitée par la *mimesis* n'est plus « à faire » : elle est « déjà là »³⁴, c'est-à-dire que l'action du récit est fixe, déjà établie, et pousse l'identité narrative à épouser ses formes et sa configuration, par *mimesis*.

En fait, Ricœur tente de résoudre les apories phénoménologiques en concevant en quoi le temps peut avoir du sens, ou se manifester comme un temps humain, et ainsi dénouer poétiquement les apories phénoménologiques à travers l'évocation d'une temporalité narrative. Il prend pour point de départ l'idée de parcours, soit celle d'un « événement nouveau qui rompt avec une ère antérieure et inaugure un cours différent de tout ce qui a précédé³⁵ » à savoir que « tout instant remémoré peut être qualifié comme présent, doté de ses propres rétentions et protentions³⁶ ». Il évoque donc l'idée d'un « quasi-présent »³⁷ durant le récit, car, une fois le point zéro établi, dès le moment axial assuré, tous les événements « acquièrent une position dans le temps, définie par leur distance au moment axial³⁸ » du parcours du temps narratif.

³⁴ Ricœur, P. (1986). Du texte à l'action. Paris: Édition du Seuil, 1986, 249.

³⁵ Ricœur, P. (1985). Temps et récit. 3. Le temps raconté. Paris: Éditions du Seuil, 196; Majolino & Djian (2021), 36.

³⁶ Ricœur, P. (1985). 196; Majolino & Djian (2021), 36.

³⁷ Ricœur, P. (1985). 196; Majolino & Djian (2021), 36.

³⁸ Majolino & Djian (2021), 36. Citant Ricœur, P. (1985). Temps et récit. 3. 196-197.

Afin d'expliquer le fonctionnement de l'imagination narrative, Ricœur évoque un enchaînement de trois moments de la *mimesis*. Marie Carcassonne en résume la prémisse comme suit : la *mimesis* I « est une préfiguration du champ pratique. Elle renvoie à l'expérience pratique qui est à l'origine d'un texte, à la temporalité effective du vécu. C'est-à-dire qu'elle renvoie par exemple au fait que tout être humain a un passé et un avenir. Le temps préfiguré est donc une structure existentielle antérieure au langage³⁹ ». La *mimesis* I correspond à la temporalité effective du vécu. Ensuite, la *mimesis* II est la configuration textuelle qui réalise la mise en intrigue⁴⁰ proprement dite. Il est alors question de la temporalité de la narration : c'est le « déjà là »⁴¹ du récit, sa temporalité intrinsèque, tandis que la *mimesis* III est une refiguration par la réception de l'œuvre. C'est d'ailleurs ici qu'entre en jeu l'*être au monde virtuel* et le temps zéro du récit. La temporalité du récit suit alors son cours propre avec la possibilité d'être interrompue, puisque la *mimesis* II garantit l'intégrité inaltérable du temps du récit, et qu'une interruption rétablit aussitôt la *mimesis* I. Répondant aux apories du temps mises en évidence par la phénoménologie⁴², la triple *mimesis* éclaire la possibilité d'une temporalité propre au récit. Durant la fiction, le temps préfiguré de la *mimesis* I s'éclipse au profit du temps configuré par le récit, soit celui de la *mimesis* II, et sa refiguration par la réception de l'œuvre, laquelle entame le déroulement de la temporalité narrative lors de la *mimesis* III.

Voilà qui explique la notion d'identité narrative conçue comme un double transfert. Un premier transfert s'effectue avec la *mimesis* II qui permet à l'*être au monde virtuel* d'entrer dans l'univers fixe de la virtualité de la fiction. Un deuxième transfert se produit par la *mimesis* III, qui donne accès à la temporalité du monde virtuel. Les transferts représentent différents degrés de distanciation par rapport à la quotidienneté de notre relation au monde et au temps, et c'est pourquoi Ricœur souligne d'emblée qu'avec la *mimesis* II « s'ouvre le royaume du comme si⁴³ », alors que la *mimesis* III instaure une nouvelle temporalité, soit le temps zéro du récit. Conséquemment, l'*être au monde virtuel* est une avancée vers *ce qui est irréel* à la fois sur le plan temporel et sur le plan « cosmique » de l'*être au monde*.

³⁹ Carcassonne, M. (1998), Les notions de médiation et de mimesis chez Paul Ricœur : présentation et commentaires dans *Hermès*, La Revue 1 (22), 54. DOI 10.4267/2042/14948

⁴⁰ La *mise en intrigue* provoque une distanciation en regard aux faits réels de l'existence, un transfert. Ricœur lance la question : qu'est-ce que « la catégorie narrative du personnage apporte à la discussion de l'identité personnelle » et il y répond en disant : « La thèse ici soutenue sera que l'identité du personnage se comprend par transfert sur lui de l'opération de mise en intrigue d'abord appliquée à l'action racontée ; le personnage, dirons-nous, est lui-même mis en intrigue » (Soi-même COMME UN AUTRE, 170).

⁴¹ Ricœur, P. (1986). *Du texte à l'action*. Paris: Seuil, 249.

⁴² Pour une explication détaillée de l'historique du statut de phénomène et ses apories, lire : Majolino, C. & Djian, A. (2021). Phénoménologies « de » la littérature – phénomène, imagination, fictions littéraires. *Phainomenon*,32(1) 15-68. <https://doi.org/10.2478/phainomenon-2021-0012>

⁴³ Ricœur, P. (1983). *Temps et récit*. 1. L'intrigue et le récit historique. Paris: Seuil, 125.

L'imagination établit des ponts, elle déchiffre la fiction et en établit la temporalité. Elle bâtit un pont conceptuel entre fiction et vécu. Son usage de l'analogon, comme une passerelle reliant les deux rives pour franchir l'interstice vers l'impossible, ouvre l'univers virtuel du récit. Chez Ricoeur, le temps devient un facteur déterminant pour refigurer le « comme si » de la *mimesis* II. Il configure la mise en intrigue vers la refiguration de la *mimesis* III. Durant la fiction, la temporalité devient poétique à la manière d'un pont à lancer entre temps vécu et temps cosmique pour disloquer le temps absolu fixe et objectif, en faveur de son pendant subjectif. Lorsque la fiction me transporte dans la temporalité du récit, le temps cosmique se poursuit inexorablement sans que ma conscience ne se préoccupe de cette autre temporalité mondaine. Sous l'emprise de la temporalité du récit reconfigurée par l'imaginaire mon présent devient le temps du récit, un divertissement, une participation au monde virtuel. Le transfert est une distanciation du temps cosmique de la réalité en même temps qu'une immersion dans le temps virtuel du récit.

La participation et le processus de fusion

Lorsque l'imagination se met au service de la fiction, elle devient faculté de s'ouvrir à une nouvelle réalité, soit celle du monde virtuel. C'est une aptitude à accéder aux divers modes de participation en tolérant un état de double conscience fusionnelle : la conscience somnolente de l'*être au monde*, gardien de la réalité ainsi que du temps réel de la *mimesis I*, et la conscience active de l'*être au monde virtuel*. En vérité, l'*être au monde virtuel* fabrique un état de conscience qui crée une convergence de deux niveaux de réalité. *Être au monde virtuel*, c'est se vouer au monde virtuel du récit par un travail de substitution et de fusion où l'imagination amalgame une multitude d'identités virtuelles. C'est cette tension fusionnelle qu'on désire lorsqu'on cherche à se distraire en s'évadant dans la fiction. Par conséquent, faire volontairement son entrée dans la fiction pour devenir *être au monde virtuel* implique plus qu'une passivité de notre part, même si le monde virtuel est fixe et cadré dans un récit déjà présent, soit celui de la *mimesis II*. *Être au monde virtuellement* suppose un état de conscience requérant une participation de l'imagination. Cette participation met à profit l'analogon pour fabriquer une série de transferts. On fait « comme si », comme lorsque nous jouons, enfants, à des jeux de rôles. La conscience, une fois immergée dans le récit du monde virtuel, devient une démence, une conscience multiple créant un élargissement des contours identitaires, une conscience fusionnée aux personnages du récit en ce qu'elle élabore une approximation dans le discernement des contours identitaires. En fait, l'imagination se sert de son pouvoir pour amalgamer une multitude d'analogons : elle crée des ponts et, par le processus de fusion fantasmée, produit l'imitation d'une action.

Le type de participation fluctue. Lorsque l'*être au monde virtuel* vit par procuration le vécu de plusieurs personnages, il s'identifie complètement au héros et moins au méchant, se contentant de le juger s'il ne peut adhérer complètement à son système de valeurs. Mais l'*être au monde virtuel* peut aussi s'identifier fortement au vilain si ce dernier vit une injustice ou une situation remettant en jeu les valeurs de l'*être au monde* minimalement actif derrière l'*être au monde virtuel*. À vrai dire, la fusion totale avec tous les personnages du récit n'est pas le modèle dominant de participation puisque l'*être au monde virtuel* se méfie de certains d'entre eux. Selon le modèle de participation relationnel de sa conscience, son rapport à l'autre virtuel varie, car l'intersubjectivité se construit à travers différents degrés de méfiance nuancant le degré de fusion émotive. À ce sujet, les recherches de la psychologue du développement Mary Ainsworth ont démontré que les interactions sociales peuvent être interprétées comme des situations particulières du comportement d'attachement. Pour déployer la théorie des schèmes d'attachement chez le nourrisson, Ainsworth développe la notion d'attachement « sécurisant » ou « insécurisant ». C'est à partir de ses observations sur le terrain que Ainsworth identifie trois différents types relationnels⁴⁴ : l'attachement sécurisant, l'attachement ambivalent et l'attachement évitant⁴⁵. La théorie de Ainsworth déclare que la qualité des soins reçus par l'enfant dans sa toute petite enfance lors de la réponse aux pleurs déterminera le type d'attachement développé par l'enfant. De manière similaire, l'*être au monde virtuel* fait l'expérience de divers types d'attachement au cours du récit. Il pourra être symbiotique, neutre, ambivalent ou évitant. Certes, la dynamique transférentielle de la conscience fusionnelle comprend différents degrés d'attachement envers les personnages du récit, l'intersubjectivité se construisant sur différents degrés de méfiance. Ultimement, le type de réponse participative en réaction au récit est subordonné aux expériences antérieures de l'*être au monde*, et son infime participation se trouve ainsi définie⁴⁶. La participation de l'*être au monde virtuel* aboutit à un savoir de l'*être au monde*. Ce savoir volumineux implique une connaissance de la vie et de la société, des conventions narratives, des genres et de leurs idéologies respectives, de plusieurs technologies du narré, etc., il recouvre la superficie entière de la narratologie, autant de questions dont je ne discuterai pas ici si ce n'est pour placer l'*être au monde* du côté du savoir. Je ne compte pas m'avancer très loin dans l'herméneutique : je dirai simplement que la quête de cohérence inspirée des savoirs est une infime participation de l'*être au monde* se distrayant devant la fiction. L'*être au monde* procure des repères à l'*être au monde virtuel* qui fusionne.

Cette méfiance de l'*être au monde*, minimalement actif derrière son acolyte virtuel, donne du pouvoir à la faculté d'interprétation de l'*être au monde virtuel*, car il se pose comme porteur du savoir « c'était un mensonge, mais ce personnage ne m'a pas berné ». Les contradictions du récit et le discernement de l'*être au monde* à son égard font partie du jeu de méfiance inhérent au divertissement. En résumé, l'*être au monde* est minimalement actif, et sa participation se range du côté du savoir. De plus, il demeure une autorité qui peut mettre fin au contrat narratif à loisir et arracher l'*être au monde virtuel* du cours du récit s'il en décide ainsi.

⁴⁴ Ainsworth, M. D. S. (1978). *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*. Lawrence Erlbaum Associates.

⁴⁵ Ma traduction.

⁴⁶ Javonia, M. E & Gerrig, R.J. (2010) How Readers Experience Character's Decisions, Memory and Cognition, 753.

Par ailleurs, le processus de fusion propre à l'acte imaginaire génère un balancement de l'identité dans l'espace. L'intersubjectivité fabulée constitue un exemple de ce balancement spatial de l'identité. Dans l'exemple du toucher fabulé, l'espace corporel du sujet sert de référents mémoriels pour fabuler l'espace corporel d'autrui. Un ailleurs spatial où une géométrie du corps de l'autre prend forme dans l'imaginaire sur une forme tactile. Pareillement, Ricoeur clarifie la valeur de l'imagination du plaisir dans son livre *Philosophie de la volonté*. Il précise que cette imagination est en fait une anticipation du plaisir futur :

« On croirait volontiers que le plaisir même ne peut être imaginé, mais seulement son décor géométrique, ses circonstances objectives. On connaît le fameux débat sur la mémoire affective : on a remarqué, non sans vraisemblance, que nous ne pouvons imaginer un plaisir, comme absent ou donné, sans en avoir l'avant-goût sous forme d'esquisses motrices et émotionnelles, de reviviscence affective qui le rendent en quelque façon présent et donné⁴⁷ ».

Par conséquent, lorsqu'on joint les deux analogons précédents, soit l'intersubjectivité fabulée dans l'espace et l'imagination du plaisir, pour les fusionner en un même sujet fabulé, la résultante opère une description de la participation de l'être au monde virtuel. Il suffit alors d'en multiplier les fusions pour comprendre la complexité de cette forme de participation à la fiction⁴⁸.

L'être au monde virtuel fouille dans une gamme d'éléments de la mémoire affective. Par les viscères, il alerte la conscience de toute la gamme d'émotions suggérées par le récit. Le processus de fusion fantasmée déclenche une réponse viscérale et le personnage virtuel s'incarne ainsi à travers *l'être au monde virtuel* par l'entremise de ces « esquisses motrices et émotionnelles⁴⁹ », ces « reviviscences affectives⁵⁰ ». Fusionner, c'est fabuler l'intimité de nos viscères sur le mode de l'intersubjectivité, puisque le mécanisme imaginaire consiste en fait à fouiller dans notre mémoire affective pour y puiser des esquisses motrices et émotionnelles.

⁴⁷ Ricoeur, P. (2009), *Philosophie de la volonté*. 1 : Le volontaire et l'involontaire, 3e édition (1950, 1988) Points, 137.

⁴⁸ On pourra aussi remettre le tout dans le contexte vidéoludique pour en exemplifier le fonctionnement, là où chaque petite victoire durant le jeu vidéo devient pour le joueur une source de plaisir renouvelé, on obtient l'essence du vidéoludique : la répétition des victoires en série et la réaction viscérale associée résultante.

⁴⁹ Ricoeur, P. (2009), 137.

⁵⁰ Ricoeur, P. (2009), 137.

Étudiante aux études supérieures, j'avais effectué des recherches pour mieux comprendre le fonctionnement de la musique au cinéma, et, plus spécifiquement, la fonctionnalité de la musique dans la consolidation du suspense. J'ai alors été séduite par une découverte déterminante : les résultats de recherches scientifiques prouvaient que la musique altérait la température de la peau ainsi que son degré de résistance et de polarisation. J'en détenais désormais la preuve apodictique : les sueurs froides vécues en regardant un film d'horreur avaient un fondement viscéral. Mes recherches m'ont alors menée à identifier une facette de ce que la science cognitive appelle un conditionnement classique, soit une réponse émotionnelle implicite qui ne doit pas nécessairement passer par la volonté pour aboutir à une réaction. Comme dans le réflexe pavlovien, la peau réagit spontanément à la musique et ce conditionnement crée une réaction cutanée involontaire. En fonction de l'émotion évoquée, la musique provoque une réaction mesurable sur l'enveloppe corporelle du sujet affecté via le système nerveux autonome⁵¹. Le fait que la musique entendue avec les images associées au récit puissent de concert annoncer le suspense suggère une participation du corps entier à la réaction épidermique du frisson. Par intersubjectivité, l'autre virtuel s'incarne en moi : il est le reflet de ce que je suis. Pourtant, il est, à proprement parler, mon analogon fantasmé. Malgré cela ce n'est pas un analogon au sens habituel du terme puisqu'il cause une émotion.

Vivian Sobchack a écrit un texte poignant pour illustrer le pouvoir évocateur du toucher. Dans son article « Ce que mes doigts savaient déjà : Le sujet cinesthétique ou la vision par la chair⁵² » ses propos éloquents témoignent de la disposition du cinéma à évoquer un senti tactile. Si les exemples qu'elle utilise sont multiples, elle ne déborde jamais du côté de la musique, qui interpelle pour sa part une réaction concrète de l'enveloppe corporelle d'un autre acabit. Sobchack évoque les suggestions tactiles propres à l'image. De manière similaire, pour présenter la sensation haptique en littérature, on cite généralement Marcel Proust, dont les procédés sont détaillés dans maintes analyses littéraires. La participation à travers l'effet tactile sous-tend une sensation incarnée, un ancrage du corps dans le récit. Les transferts et leur viscéralité corporelle créent un vécu corporel dynamique investi dans la fiction.

⁵¹ Deslandes, Jeanne (1996) « D'une psychanalyse de la musique au cinéma », *Cinémas*, 6/2-3, 191-192, 194-196.

⁵² Ma traduction du titre de cet article : *What My Fingers Knew : The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh* (2000).

Nous pouvons lire là deux caractéristiques. D'une part, la réaction viscérale est de nature involontaire. Cette aptitude de l'imagination est une faculté dépassant la volonté. Lorsque je veux du plaisir, je me place en situation de manque, cette réaction volontaire n'est pas du tout la même que lorsque j'imagine un plaisir. Une fois la sensation évoquée par l'imagination, son souvenir viscéral refait surface. Il importe de reconnaître la nature involontaire de cette réaction. D'autre part, l'exemple de l'anticipation du plaisir de Ricoeur donne à voir la variante active de la mémoire viscérale, qui exige d'imaginer activement ce plaisir pour « en avoir l'avant-goût⁵³ ». La fiction réussit le même effet par suggestion : le récit, contenu inaltérable de la *mimesis* II, parvient à suggérer de manière passive du plaisir, une sensation tactile ou une peur. L'exemple de l'anticipation du plaisir, chez Ricoeur, recèle de l'imagination créative, ce qui veut dire qu'on sollicite activement l'imaginaire de manière explicite. L'exemple du plaisir de la fiction est lié à son pendant implicite et implique une réaction viscérale désirée par imitation. Il faut comprendre que la fiction parvient sans effort à transmettre une somme colossale d'informations implicites, ce que l'exemple de la trame musicale cinématographique illustre clairement. Par sa présence dans le récit, la musique de fosse contribue au discours à plusieurs niveaux : la musicalité, l'instrumentation, le style, le rythme et la langue sont autant de facteurs offrant des informations supplémentaires sur le récit pour le colorer d'une teinte spécifique. Plus spécifiquement, la musicalité peut revêtir une couleur émotive; renvoyer à un contexte historique, géographique ou religieux; faire référence à une classe sociale, un espace familial ou un personnage spécifique. Le narrateur musical énonce une quantité d'informations implicites et laisse le soin à l'investissement charnel d'en décoder le sens⁵⁴. Or, tandis que la conscience est occupée à déchiffrer les informations explicites du récit, ses dialogues et l'action des protagonistes, leurs corollaires implicites (les éléments non verbaux du récit⁵⁵) provoquent des réactions viscérales. Durant la fiction, mon corps lit le récit. Lorsque l'analogon de la représentation séduit ma conscience, un sous-texte séduit mes viscères en sourdine, parfois au point de lui faire imaginer que quelque chose de terrible va bientôt se produire⁵⁶. *L'être au monde virtuel* se met alors à participer au point de craindre réellement que l'événement survienne. Il est séduit au point de ressasser le senti qui était jusque-là enfoui dans ses souvenirs.

La conscience s'approprie le récit. En effet, une part de la conscience reconnaît l'irréel propre à la fiction alors qu'une autre, à l'inverse, accepte le contrat d'immersion narrative et y adhère. Harmoniser ces deux parties de la conscience est le travail de l'imagination. En intégrant dans le flux de son vécu l'expérience de l'autre, *l'être au monde virtuel* parvient à réduire l'altérité du corps des personnages du récit à travers la stimulation exogène issue de l'environnement virtuel. Une fois engagé dans le mode esthétique, *l'être au monde virtuel* devient une manière de faire une nouvelle expérience de soi-même en se distanciant. Ce qui est particulier avec le transfert, c'est cette dualité entre rapprochement et mise à distance.

⁵³ Ricoeur, P. (2009) 137.

⁵⁴ Deslandes, Jeanne (2018) « La transition spatio-temporelle » Signifier pour dire, dire pour signifier, Les séminaires du GRS-CI, 177-179, 182.

⁵⁵ Il faut noter que la littérature comporte aussi cet aspect non-verbal, lorsqu'elle décrit la posture, la démarche, la gestuelle des personnages, de même que leurs intonations.

⁵⁶ Ricoeur le disait à propos du plaisir, l'anticipation reflète l'importance de la valeur temporelle de la triple mimesis. Ce mouvement vers le futur, comme promesse.

Afin d'investiguer le mécanisme imaginaire imputable à *la conscience imageante* : observer le fonctionnement de l'analogon et informer la propension imaginaire à s'ancrer dans *ce qui est irréel*, il appert qu'une réaction du corps entre en jeu et qu'il faut y adjoindre une *viscéralité imageante fusionnelle* pour que la mécanique opérante soit complète. Le processus de fusion de *l'être au monde virtuel*, ou sa conscience fusionnée, comprend cette multitude de transferts comme autant d'échanges comptabilisés par la conscience grâce à l'imagination. L'état de fusion au virtuel contient une part d'information explicite pour *la conscience imageante* ainsi qu'un complément implicite sous-jacent au récit et relevant d'une *viscéralité imageante fusionnelle*, cette dernière origine dans le corps pour ensuite rejoindre la conscience sous la forme de l'émotion. Cette situation transférentielle devient le lieu d'un investissement psychique, un état fusionnel, une série d'analogons résonnant dans la conscience et dans le corps⁵⁷. En fait, si l'accueil de la fiction pouvait se faire dans l'absence de réaction viscérale du corps, la réaction serait neutre et *l'être au monde virtuel* n'en tirerait aucun plaisir. Au moment de souligner l'importance du corps dans les échanges entre *l'être au monde virtuel* et la fiction qu'il incarne, la modalité active de cet état de conscience se clarifie : tandis que *l'être au monde virtuel* oscille entre participation et observation, le corps semble plutôt passif alors qu'il est en fait éminemment sollicité. Cette tension fusionnelle produit l'imitation de multiples sensations corporelles tactiles, olfactives, affectives, visibles ou proprioceptives qui font référence à des affects sensibles, mémoriels et viscéraux. Le corps vibre d'abord dans l'émotion qui surgit, puis dans la conscience qui en fait l'expérience. Peut-on dès lors parler d'une participation viscérale active ? Chose certaine, la fiction fait appel au corps tout autant qu'à la conscience. La psyché entière révèle le récit.

La fiction met en jeu le corps par son intersubjectivité empathique. Les fusions et leurs incarnations génèrent un vécu dynamique investi dans le corps qui génère une circularité entre viscères et conscience. Dans le processus de fusion, l'imaginaire amalgame par procuration une multitude d'identités virtuelles. Ce procédé roule à vide dans l'univers sécurisé de la fiction. On peut néanmoins voir poindre, une certaine méfiance à travers un attachement nuancé lorsque le contexte sous-tend un danger. L'ensemble permet de vivre toute une gamme d'émotions différentes.

Lorsqu'il s'imbibe du monde virtuel, *l'être au monde* fait bien davantage que se prêter au jeu de l'intersubjectivité : il s'ouvre à une nouvelle géographie. Placé au seuil du récit, acceptant de s'immerger dans ce qui est narré, *l'être au monde virtuel* accède au temps zéro du récit et surgit alors le décor zéro. Pareillement, l'habitabilité du monde virtuel est tributaire de l'imaginaire. L'espace ludique et irréel de la fiction fait évoluer *l'être au monde virtuel* vers un ailleurs, un non-monde dérogeant aux modes coutumiers de la perception et y compensant grâce aux conventions narratives. *L'être au monde virtuel* y participe à travers une forme d'attachement : les lieux, comme les personnages, génèrent différents types de méfiance et d'attachements. Dans cet habitat virtuel se crée une tension entre le monde virtuel et le monde réel. Aussitôt que cette tension pousse *l'être au monde* vers la passivité pour laisser place à une vie fictive par procuration, l'imagination compense en exécutant tout un travail de fusion et de substitution. Le décor devient un lieu fictif; la sémantique du médium devient signifiante; et la conscience de son environnement s'évapore pour faire place au vécu virtuel et à son habitat. Ces analogons agissent constamment par procuration et établissent une série de transferts, rendant possible un deuxième degré de lecture, soit celui de l'imaginaire propre à *l'être au monde virtuel*. En complémentarité au temps zéro du récit surgit le décor zéro. Il s'agit du *monde* de *l'être au monde virtuel*.

⁵⁷ Dans « Imagination et métaphore », Ricœur analyse l'imaginaire au travail dans la métaphore et, ce faisant, il démontre habilement cette aptitude de l'imagination lui permettant de composer avec plusieurs analogons.

L'habitat virtuel explore la territorialité, qui peut se révéler refuge ou danger. S'il provient de la géographie, il déborde rapidement vers la culture, car le récit n'est pas simplement un système de personnages fictifs en relations, mais bien une construction du monde en relation⁵⁸. Le récit devient dès lors un prototype de modèle du monde pour partager valeurs sociales et enjeux sociétaux, expérimenter des styles de vie différents par procuration, se familiariser avec des rituels et des conventions, civiliser et permettre de vivre virtuellement en société. D'ailleurs, l'imaginaire n'est-il pas un vaste concept comprenant plusieurs acceptations, notamment l'évocation d'une idéologie ? À travers la fiction, *l'être au monde* se déleste de ses responsabilités pour explorer des mondes différents, qui réitèrent des conventions acceptées faisant l'unanimité dans une culture donnée⁵⁹.

Décrocher de la réalité et de nos jeux de rôles habituels permet de s'initier à un prototype de modèle du monde pour s'imprégner de valeurs communes et des conventions nous permettant de vivre en société⁶⁰. La facilité de la culture à cimenter la communauté en un tout fonctionnel vient d'un instinct humain, soit celui d'imiter. L'aisance de la fiction à captiver son auditoire et son lectorat vient de sa *mimesis*. Le récit fait jouer à vide les enjeux de la culture et des rôles sociaux bien établis, car celui-ci n'est pas qu'un simple système de personnages fictifs en relation, mais bien un système de constructions du monde en relation. L'être humain expulsé de l'enclave protectrice de l'enfance désire entrer dans le monde adulte, mais ce désir et sa liberté totale lui causent de l'anxiété. Il façonne alors à partir de son imaginaire, un monde de remplacement, un monde artificiel. Sans conséquences réelles, l'habitabilité du monde virtuel l'ouvre sur un monde à imiter. Au risque de me répéter, *l'être au monde* n'est pas entièrement passif : ses valeurs entrent en jeu pour décider de ce qu'il pourra imiter. Or, au temps zéro du récit, son anxiété fait place à une omnipotence qui l'aidera à libérer des pulsions agressives, funestes et préjudiciables. *L'être au monde virtuel* consiste en un rituel : celui de l'invitation à une transformation de soi la plus drastique possible. La volonté cède son pouvoir à travers le renouveau constant du devenir virtuel. L'imitation de la présence à autrui dans le récit devient son mode opérationnel. Puisque l'aspect changeant de l'identité s'oppose à la constance du moi et libère *l'être au monde* de sa réalité, l'essence de la fiction est de permettre un état de conscience altéré qui consiste à inverser le rapport de force de la constance du moi et du moi changeant. Chez *l'être au monde* la constance du moi domine, *l'être au monde virtuel*, à l'inverse, s'ouvre au déroulement de la fiction, à sa temporalité et au devenir de la *mimesis* II, à ce « déjà là » à refigurer. *L'être au monde virtuel*, non-moi tendu vers *ce qui est irréel* ou devrais-je plutôt dire ce moi qui fait semblant d'être l'autre, vit une transformation de soi des plus drastiques. L'univers virtuel consiste en un domaine intermédiaire, un domaine à travers lequel s'effectue un changement total du moi réel. Ce procédé est sécuritaire à cause de son caractère provisoire, qui garantit un retour en force du moi réel et de sa main mise sur la réalité une fois le temps du récit terminé. La fiction propose une expérience socio-corporelle de l'ordre du changement à travers la promesse du « déjà là » du récit, lieu d'investissement psychique causant des états de conscience altérée mettant en jeu l'aspect dynamique de l'identité à travers un procédé de fusion où *l'être au monde* peut être refiguré grâce à l'imitation des configurations narratives. La fiction est détente. Elle me propose un protagoniste, un autre qui laisse le moi prendre une pause, qui permet de commuter le moi pour vivre par procuration, des aventures et des émotions.

⁵⁸ Deslandes, J. (1991) La Demoiselle sauvage. Séquences, 155, 56-57.

⁵⁹ Catoriadis, C. (1975) L'institution imaginaire de la société, Paris : Seuil.

⁶⁰ Harari, Y-N. (2015) Sapiens : Une brève histoire de l'humanité, Albin Michel.

Conclusion narrative

Il est possible de définir le modèle de participation de l'*être au monde virtuel* comme une série de transferts de x imaginé comme y *virtuel* : c'est le travail de l'imagination, et en définitive, parmi tout ce qui est virtuel et abstrait dans ce partage d'identité entre l'*être au monde virtuel* et les y *virtuels* issus du récit, l'émotion demeure ce qui est le plus aisément transférable et la plus définitive des transactions propres à l'imaginaire, car de cet espace possible de l'ordre de la fiction résulte une réaction émotive comme une frousse, un éclat de rire ou une larme qui elle, est bel et bien réelle. C'est le pouvoir de l'imaginaire qui génère cette émotion, qui donne vie aux personnages de fiction de manière tangible et provisoire. L'imagination altère la réalité de l'*être au monde* et émeut l'*être au monde virtuel* pour donner vie aux personnages. Conséquemment, le modèle transférentiel de la fusion ne nous permet de viser, comme objet de l'analyse, ni l'auteur de la fiction ni son récipiendaire, mais plutôt le lieu et l'activité de leur rencontre, soit leur participation au monde virtuel, incluant, bien entendu, toutes les opérations interprétatives et transférentielles faisant partie du phénomène imaginaire. Au moment zéro du récit, tous les chapeaux que porte l'*être au monde* dans la vie courante et tous les rôles qu'il assume dans son quotidien : l'enfant, le parent, le travailleur, l'ami, le membre d'un couple, le genre, etc. sont mis de côté pour qu'il puisse plutôt savourer l'aspect changeant de son identité et expérimenter l'immersion dans l'univers fictif en acceptant le contrat narratif et en créant une forme d'attachement aux personnages et à l'habitat, le tout sans conséquence durable sur la vie réelle. L'*être au monde* se paye le luxe de jouer tous ces rôles à vide de manière à se divertir dans la détente totale. J'aime voir là un retour à la naïveté de la petite enfance, une régression au moi fusionnel, vers un état psychique où la perception des limites de ce qui est soi-même reste confuse. Ainsi, l'univers virtuel réitérerait le temps zéro de l'attachement sécurisé original, soit le temps zéro du moi à sa naissance et son narcissisme original où l'autre semble être encore moi. J'aime également voir dans ce phénomène un retour à l'absence de responsabilité propre à l'enfance où, de tous les chapeaux portés à travers l'identité courante, seul le rôle d'enfant joueur gagne en force puisque le jeu de rôle fictif permet de fuir momentanément ces responsabilités quotidiennes. Au moment zéro du récit, l'*être au monde virtuel* est totalement pris en charge par la fiction, à la manière d'un enfant par un adulte. La fiction procure l'attachement sécurisé du virtuel, un lieu où l'identité devient omnipotente et à l'abri de toute répercussion concrète sur elle tout en incarnant l'ensemble des personnages. L'*être au monde* laisse plusieurs chapeaux au vestiaire lorsque la conscience remet les cadrans à zéro et débute le temps narratif. Il se déleste ainsi momentanément de ses responsabilités dans le but de se divertir.

Morin disait que la « magie » de l'imaginaire engendre des moments : « Il importe absolument de comprendre que magie, affectivité, esthétique ne sont pas des essences, mais des moments, des modes du processus de participation⁶¹ ». De même, Ricoeur explique la fonctionnalité de la temporalité propre au récit avec la triple *mimesis*. Certes, l'*être au monde virtuel* est un moment et, à ce moment-là, soit celui d'ouvrir le roman ou de s'asseoir dans quelque siège que ce soit, devant le téléviseur, au cinéma, au théâtre ou devant un moniteur pour entamer une session vidéoludique, l'*être au monde* s'imprègne du monde virtuel de la fiction en renonçant à la puissance de la volonté. La passivité de ce mode réceptif dénote l'état d'improductivité relative de l'imagination pendant que la conscience se laisse contaminer par la fiction. Conséquemment, la présente étude de l'imagination se veut une analyse d'un degré de l'imagination relevant de l'effort minimal devant la fiction. L'*être au monde virtuel* s'abandonne au plaisir induit par le récit et il se laisse bercer comme un nourrisson fantasmant l'omnipotence de son petit être. Le fait de s'abandonner à autrui et de laisser pleinement le soin de la conscience au dénouement du récit caractérise l'*être au monde virtuel*. Ce bâillonnement de la volonté, c'est aussi le bâillonnement du moi réel de même qu'une invitation au renouveau ou une invitation à la « refiguration » pour le dire avec Ricoeur⁶². La « magie » de l'imaginaire cause des moments. Point de fiction sans imagination : leur interdépendance est cruciale et étroite. D'ailleurs, l'imaginaire en action tend naturellement à se construire en récit. La causalité du raisonnement pousse l'imaginaire à enchaîner les données, d'effet en effet, de manière à anticiper la suite. C'est pourquoi le simple fait de s'imaginer ailleurs, pour peu que la durée s'installe dans l'acte imaginaire, engendre une temporalité qui cause, en retour, la création d'un récit. C'est donc dire que la fiction a tôt fait d'être supportée par l'imagination : toutes deux deviennent dès lors complices, et cette complicité génère une temporalité. Ce qui caractérise la fiction : la durabilité du moment imaginaire, la durabilité du mode de participation se rapporte à l'essence de la temporalité.

⁶¹ Morin, E. (1956), 118.

⁶² Car même le vidéoludique avec son objectif de victoire se limite à un effort volontaire minimal et guidé.

Le seuil du récit ouvre sur une temporalité hors de celle qui se veut mondaine. Il ouvre également sur un état de transe. La présente étude cherche à décrire l'aspect contractuel de la narration en prenant pour point de départ l'aptitude de l'identité à verser dans l'irréel ainsi que l'état de concentration de l'*être au monde virtuel* qui est totalement dévoué à la fiction, ce que Barthes appelait une situation « pré-hypnotique⁶³ » et que j'ai nommé le processus de fusion de l'adhésion contractuelle, de manière à souligner la multiplication des transferts encourus comme autant d'attachements. C'est à travers le renoncement de l'*être au monde* muni de son identité et de sa volonté, que l'*être au monde virtuel* prend naissance. Avec sa participation infime, la culture éclate et l'*être au monde* joue à devenir autrui. Le contrat narratif consiste en un contrat d'adhésion à la réalité virtuelle. Ainsi, l'ailleurs de l'imagination nous permet d'avancer vers *ce qui est irréel*. L'analogon le fusionne en un tout, en une seule réalité éphémère assumant ainsi une variété d'identités virtuelles. L'imaginaire se sert de son pouvoir pour amalgamer le tout et fusionner en permanence avec le changement propre au « déjà là » du récit transformateur pour s'approprier le senti d'autrui fabulé tout en laissant le moi réel au seuil du récit. Une fois engagé dans le mode esthétique, l'*être au monde virtuel* devient une nouvelle manière de faire l'expérience de soi-même tout en se tenant à distance du moi réel de l'*être au monde*. Au moment du transfert, au temps zéro, l'analogon confond le rapprochement et la mise à distance envers l'altérité des personnages du récit et x devient y. La rencontre entre l'imaginaire et la fiction est une mise à distance au niveau identitaire. Elle confère le pouvoir de s'incarner dans un nouveau personnage aux nouvelles obligations. L'*être au monde* se paye une pause, passif, attentif à la stimulation exogène de l'environnement virtuel. Le duo « imaginaire et fiction » engendre une transe de l'ordre de la fusion à travers le changement, tel que présenté par le récit. Les comédiens et la description des personnages deviennent leur rôle ; le décor devient un lieu fictif, la sémantique du médium devient signifiante et la conscience de soi se dissipe pour faire place à un vécu virtuel. Ces analogons agissent constamment par procuration, ce qui établit une série de transferts qui résultent en un deuxième degré de lecture, une lecture de l'imaginaire propre à l'*être au monde virtuel*. De plus, au seuil du récit et en complémentarité avec son temps zéro survient le décor zéro initial. Lorsque la résonance viscérale fait jouer à vide les enjeux de la culture et de ses rôles sociaux établis, le renouveau fictif touille sa culture sous-jacente, créant ainsi une pause frivole et relaxante où l'*être au monde* n'a plus à se mettre en action.

Je fonde mon propos sur les bases jetées par Sartre et Husserl, et je me réfère au vocabulaire phénoménologique pour solidement asseoir une conception viable du fonctionnement de l'imagination. Par ailleurs, aussitôt que j'ajoute aux miens les propos de Morin, je verse du côté de l'analyse de la fiction en sa modélisation cinématographique qui sous-tend un mode de préhension du monde distinct et surtout du côté de l'anthropologie de manière à éviter les pièges du naturalisme, afin de laisser percer l'espace viscéral que le corps habite. En fait, cette investigation de l'aptitude à imaginer face à la fiction veut investiguer le mécanisme imaginaire imputable à *la conscience imageante*, pour y observer le fonctionnement de l'analogon et informer la propension imaginaire à se diriger vers *ce qui est irréel* en lui jouxtant une *viscéralité imageante fusionnelle*, cet aspect de l'intersubjectif virtuel qui se révèle à la conscience.

⁶³ Barthes, R. (1975) 104.

Ultimement, cette quête de compréhension du fonctionnement de la conscience durant ses activités imaginaires virtuelles mène à l'âme. Car la conscience est une âme incarnée. Or, si la conscience sert à saisir les phénomènes du monde qu'elle habite, elle le fait constamment avec le corps par la perception qui lui donne accès à la relation à l'autre. Dans cette odyssée vers la relation à l'autre virtuel qu'est la fiction, le point d'arrivée mène également à l'âme, à la fonctionnalité psychique de l'imagination par sa composition d'une conscience incarnée dans un investissement charnel. Voici donc le rapport fondamental entre l'imaginaire et la fiction : l'âme.

Conclusion phénoménologique

La phénoménologie, soit l'étude philosophique des faits naturels perceptibles, se fonde sur l'analyse de l'expérience vécue par un sujet. Lorsque Husserl analyse le travail de l'imagination, il déclare que l'exercice imaginaire de la conscience est digne de l'appellation « phénomène » si l'imagination s'inspire de faits tirés de perceptions antérieures. Toutefois, Husserl nuance son propos lorsqu'il est question de la création imaginaire. L'exemple d'un être fantastique à six membres, pourvu d'un torse humain, de deux bras ainsi que du corps d'un cheval, en est exclu. Le centaure, en tant que création fantaisiste issue de l'imagination, ne constitue à proprement parler un phénomène, mais bien un quasi-phénomène. Le fondateur de la phénoménologie émet ainsi une distinction : le phénomène tient de l'imagination reproductrice en tant qu'image-copie, tandis que le quasi-phénomène tient de la fantaisie propre à l'image-synthèse, ce dernier désignant l'imagination active et créatrice. Lorsque l'imagination se fait fantaisiste et qu'elle se détache des perceptions empiriques, il n'est plus question de phénomène. Le quasi-phénomène apporte une précision de manière à exemplifier l'attitude de la conscience apte à reconnaître l'aspect illusoire des concepts purement imaginaires.

Ricœur s'inspire davantage de Heidegger que de Husserl. En effet, la phénoménologie contemporaine se divise en deux courants principaux, soit deux écoles de pensée phénoménologique divergentes « fondées sur deux concepts matriciels — heideggerien et husserlien », statuant pour l'un le « phénomène par excellence et [pour l'autre, le] phénomène réduit »⁶⁴. Ces deux familles ont leur manière respective de concevoir une phénoménologie de la fiction. Djian et Majolino considèrent que l'approche constitutive de Husserl propose une conception pluridimensionnelle et, qu'en revanche, celle de Heidegger et Ricoeur présente une conception unidimensionnelle en ce qu'elle gravite « tout entière autour du phénomène par excellence et de l'imagination »⁶⁵. Ainsi, ils expliquent cette unidimensionnalité de la conception de Ricœur⁶⁶ en son aspect limitatif qui autorise et « contraint à évacuer le pôle de l'auteur et du lecteur, dont la phénoménologie constitutive montre pourtant la corrélation nécessaire avec la *phantasia* mise en forme dans l'œuvre littéraire »⁶⁷.

⁶⁴ Majolino, C. & Djian, A. (2021). Phénoménologies « de » la littérature – phénomène, imagination, fictions littéraires. *Phainomenon*, 32(1), 65.

⁶⁵ Majolino, C. & Djian, A. (2021), 64.

⁶⁶ Majolino, C. & Djian, A. (2021), 52.

⁶⁷ Majolino, C. & Djian, A. (2021), 64.

Puisque la méthode de la présente analyse évacue d'emblée le pôle auteur-lecteur, l'intratemporalité narrative de Ricoeur semble convenir adéquatement au corpus. En fait, comme les perceptions de l'*être au monde* relèvent du domaine factuel, elles appartiennent à la phénoménologie. En revanche, celles de l'*être au monde virtuel* ont un statut ambigu, car d'une part, l'*être au monde virtuel* y adhère tandis que d'autre part, l'*être au monde* sait pertinemment qu'il s'agit de fiction. Il faut l'admettre, la fiction, phénomène observable chez toutes les cultures, des plus archaïques aux plus modernes, consiste à présenter du contenu fantaisiste, et ce, par définition. Vaut-il mieux considérer le phénomène narratif de tout récit comme un quasi-phénomène en raison de son écart envers les faits naturels perceptibles ou, autrement, considérer la fiction en tant que phénomène fantaisiste, par définition ? La stratégie d'opter pour la combinaison de l'*être au monde* et de l'*être au monde virtuel* pour faire la somme de différents états de conscience me fait pencher du côté du phénomène fantaisiste, par définition. Cependant, au cours de cette conclusion, afin de nuancer le travail de la conscience double lorsqu'elle envisage la *phantasia*, il me sera utile d'établir une distinction entre phénomène et quasi-phénomène, distinction tirée de la conception constitutive.⁶⁸

Le but de ma démarche n'est aucunement de statuer entre une famille ou l'autre, mais de mieux comprendre la conscience double et sa posture devant la fiction. C'est la polarité entre l'*être au monde* et l'*être au monde virtuel* que j'entends analyser pour mieux définir son travail et sa posture. Et pour ce faire, la notion de quasi-phénomène deviendra pertinente. Or, en premier lieu, il importe de distinguer la temporalité du récit afin de bien en comprendre les enjeux. Il a été établi que lorsque la fin du récit survient, la reconfiguration due à l'imagination de l'*être au monde virtuel* prend fin. Alors, la conscience fait un retour à l'*être au monde*, et ce dernier est tout à fait conscient de l'aspect irréel de la fiction, car lorsque le temps préfiguré de la *mimesis* I reprend son autorité, la parenthèse du récit est alors définitivement perçue en tant que quasi-phénomène. En effet, tout récit fantastique foisonne d'exemples qui, comme le centaure, correspondent à l'image-synthèse d'un quasi-phénomène. Il est évident qu'un enfant qui transporte un extra-terrestre dans le panier de son vélo pour se mettre aussitôt à voler dans le ciel relève de la *phantasia*. Si l'*être au monde virtuel* accepte ce développement de l'intrigue, au temps d'achèvement du récit cependant, l'illusion cède la place aux faits. D'ailleurs, il faut admettre que même un récit tout à fait factuel produit nécessairement le même constat distancié de quasi-phénomène lors du retour à la temporalité de la *mimesis* I. Dès le moment d'achèvement du récit, le désinvestissement envers le récit cause un retour à la réalité et l'aspect fantaisiste du récit refait surface. L'attachement au récit devient aussitôt méfiant en raison de la *phantasia*.

⁶⁸ Ce choix n'est pas tant justifié par mon adhésion à la phénoménologie constitutive ou au détriment de la famille herméneutique que par un désir de clarifier le propos

Tout en gardant ces distinctions à l'esprit, avançons plus loin dans l'étude de la conscience double pour analyser le cas du retour de l'*être au monde* durant la fiction, soit lors d'un désinvestissement narratif passager. Qu'en est-il lorsque l'expérience de la réception d'un récit invraisemblable cause le décrochage et amène l'*être au monde* à refaire surface parce qu'il met un terme à son adhésion au récit ? Notamment lorsqu'il s'exclame : « C'est arrangé par le gars de vues » ? Dans cet exemple d'un aller-retour rapide (où l'*être au monde virtuel* refait aussitôt surface pour reprendre le mode d'adhésion au récit), le déplacement de la conscience de son statut d'état modifié — propre à l'*être au monde virtuel* — vers le désinvestissement méfiant cause un retour succinct de l'*être au monde*. Du côté de la phénoménologie constitutive, il appert que ce constat de *phantasia* s'avère très similaire à la part d'illusion que l'exemple du centaure met en jeu. D'autre part, Ricoeur soutient qu'en raison du temps configuré de la *mimesis* II, la réception de l'œuvre engendre une reconfiguration de la *mimesis* III ; ainsi, lors de ce bref retour de l'*être au monde* à la *mimesis* I survient une posture différente, qui positionne l'*être au monde* devant la quasi-réalité du récit. Il semble alors que la simple posture consistant à pointer du doigt l'aspect illusoire du phénomène se révèle déterminante pour le catégoriser en tant que quasi-phénomène. Dans ce moment de désinvestissement narratif, l'*être au monde* reprend les rênes de la conscience pour envisager la totalité du vécu de l'*être au monde virtuel* tel qu'il est : le travail de l'imagination guidée par un récit. Ce moment de recul occasionne une attitude totalement différente de la part de la conscience. Elle se retire du contrat narratif et l'aspect illusoire de la fiction refait surface. Il semble donc que la prise de conscience de la nature du phénomène fictif diffère lorsque la part d'imagination créatrice pousse le *y* de l'imaginaire vers un excès : un constat de la *phantasia* entraîne un retour à la *mimesis* I. Pourtant, le contenu de la *mimesis* II est le même, c'est le moment herméneutique qui change. C'est le travail de la conscience qui entre en jeu pour générer un déplacement de sa posture. En fait, ce qui change, c'est l'identification à la temporalité du récit, elle cesse momentanément. Un refus de l'*être au monde*, lorsqu'il n'admet pas une lubie de l'intrigue, l'amène à une sortie de l'état second pour effectuer un retour à sa vraie nature. Ce repli lors d'un désinvestissement succinct est un hiatus de l'état de fusionnement avec la temporalité du récit. Il importe de spécifier que l'excès de fantaisie du récit cause ce désinvestissement de l'*être au monde virtuel* imprégné d'identité narrative. Or, la cause du désinvestissement est un quasi-phénomène ou plus précisément, son constat.

D'emblée, cette analyse considère le récit à titre de phénomène perceptif de l'*être au monde virtuel*. Conséquemment, parce que les perceptions de l'*être au monde* relèvent du domaine factuel, tandis que celles de l'*être au monde virtuel* relèvent du narratif, il n'y avait qu'un pas à faire pour passer de Sartre à Deleuze, soit de l'imaginaire qui tend à se diriger vers *ce qui n'est pas*, pour effectuer un glissement vers l'imaginaire fictif qui nous guide vers *ce qui est irréel (et possible dans un contexte virtuel)*. Le corpus étudié se situe totalement dans un contexte fictif, le comportement de l'*être au monde* devant la fiction consistant à approuver un contrat d'adhésion à la réalité virtuelle, nonobstant le savoir assumé de la virtualité de son expérience. L'imagination de l'*être au monde virtuel* n'est absolument pas productrice, elle est purement en mode perceptif. Cependant, lorsque le manque de vraisemblance du récit fait en sorte que la conscience s'exclame : « C'est arrangé par le gars de vues » survient un refus d'y participer. À l'origine du déplacement de la conscience lors du désinvestissement méfiant devant l'aspect fantaisiste du récit se trouve un constat de l'imagination productrice excessive du créateur du récit : un constat de *phantasia*. À ce moment-là, car il s'agit d'un moment, le jugement de l'*être au monde* intervient. Il a accepté une aventure permettant à l'imaginaire fictif de le guider vers *ce qui est irréel (et possible dans un contexte virtuel)*. Cependant, il déclare soudainement l'impossibilité du phénomène imaginaire présenté, le refus de l'*être au monde* générant alors un moment de doute et un retrait de l'état modifié de la conscience face à ce vécu imaginaire pour en considérer la pertinence. Le manque d'attachement à la fiction et la méfiance engendrent ce recul. Ce moment fait encore référence à la temporalité, en un déni temporaire du vécu virtuel présenté.

La phénoménologie s'intéresse aux faits naturels perceptibles. Lors d'un état modifié de la conscience, notamment lors du rêve, la perception du phénomène est nuancée. Il s'agit d'un moment où la conscience modifiée approche un autre type de phénomène, et ce, de manière comparable à la perception passive de toute fiction. Le fait de percevoir ces phénomènes est tout à fait réel, et au retour, soit lorsque la conscience s'éveille à la réalité ordinaire, le rêve prend des allures illusoire. L'*être au monde* connaît ses différents états modifiés de la conscience, il en fait l'expérience depuis toujours. Comme le rêve, la fiction prend des allures de quasi-phénomène au retour de la *mimesis* I. Cela dit, le rêve comme la fiction laisse le souvenir d'une expérience de la conscience modifiée dont le contenu, parfois fantaisiste, provoque une émotion bien réelle. Voilà dans toute sa simplicité la magie de l'imaginaire, c'est-à-dire créer du réel avec de l'irréel, créer une sueur froide nocturne en réaction au rêve, créer une sueur froide diurne en réaction à la fiction, car les états de conscience modifiés créent de l'émotion bien réelle. C'est là le travail de la *viscéralité imageante fusionnelle*.

Il me faut maintenant ouvrir une parenthèse pour établir qu'il en va autrement du récit vidéoludique, car si au retour de l'*être au monde* à la *mimesis* I, ce dernier prend bel et bien le recul de faire le constat que son vécu narratif était fictif, le joueur participant à une session vidéoludique en revient avec un constat sensiblement différent, en ce qu'il en garde un sentiment de victoire ou encore de défaite. La narration ne lui donne pas que des émotions en réaction à la fiction, mais une *note*, elle évalue sa compétence. De manière similaire à un joueur d'échecs qui, à la fin de la partie, a gagné ou perdu, une panoplie de jeux calibre différentes récompenses afin d'évaluer la compétitivité de l'*être au monde virtuel* tout au long de son parcours. Le constat final est alors : « ce n'était qu'un jeu »; toutefois, la virtualité du jeu ne se différencie pas suffisamment pour que le jeu fictif contre la machine, donc sans adversaires réels, soit conçu en tant que quasi-phénomène au même titre que la fiction. Le joueur reste habité d'un sentiment de victoire ou de défaite, ce qui confère à l'aboutissement de la fiction vidéoludique une teneur différente quant à la *viscéralité imageante fusionnelle*. Il en ressort un dénouement en mode tantôt de victoire, tantôt de défaite, lequel définit clairement le gain ou le déficit. La sensation résiduelle n'est pas qu'une simple émotion, elle cible plus spécifiquement une émotion de fierté ou de frustration associée à l'aboutissement.

Règle générale, dans l'univers de la fiction, aussitôt le récit achevé, le désinvestissement envers ce dernier cause un retour à la réalité et l'aspect fantaisiste de la narration refait surface, la fiction provoquant un retour de l'*être au monde* à la réalité ordinaire. Toutefois, le retour à la temporalité ordinaire de l'*être au monde* à la suite d'une session vidéoludique ne laissera pas que quelques souvenirs de contenu émotif, mais aussi une sensation de victoire ou de défaite. De plus, la méfiance envers la fiction est moins grande en raison de la participation tangible de l'*être au monde virtuel* qui voit sa performance évaluée. À cette étape survient donc un questionnement en regard à la *viscéralité imageante fusionnelle*. Lorsque durant un récit, l'imagination est confrontée à une situation qui n'a aucun repère viscéral dans l'expérience réelle de l'*être au monde*, en quoi les souvenirs d'expériences fictives antérieures de l'*être au monde virtuel* procurent-ils une référence viscérale satisfaisante ? En d'autres mots : est-ce que la *quasi-viscéralité imageante fusionnelle* provoque une réponse aussi intense, valable et pérenne que la *viscéralité imageante fusionnelle* ayant pour référent la réalité ordinaire ? Considérant la multiplication d'expériences virtuelles cathartiques, vécues dès un très jeune âge dans notre pratique contemporaine de la fiction, est-ce que ces repères sont aussi d'autant multipliés ? Considérant en outre le fait que l'*être au monde* fait en définitive la distinction entre phénomène réel et phénomène virtuel, est-ce que les souvenirs de situations virtuelles l'interpellent différemment dans sa sociabilité quotidienne ? Dans un autre ordre d'idées, est-ce que les expériences dans les quasi-territoires de la fiction marquent suffisamment la conscience pour que le retour à la *mimesis I* ramène un nouvel *être au monde* repu de fiction et défoulé de quelques émotions négatives ? Est-ce que, comme l'*être au monde virtuel* vidéoludique, l'*être au monde virtuel* retourne à sa réalité en quelque sorte changé ?

Conclusion scientifique

D'aucuns diront que la science ne fait aucune place à l'imaginaire et que, bien au contraire, elle n'est que précision et certitude. Elle réclame une preuve apodictique. Pourtant, il en est tout autrement. L'imaginaire est essentiel à la science en ce sens où lorsque la créativité des grands scientifiques mène à des résultats ingénieux, c'est précisément quand leur hypothèse de départ est à la fois juste et inventive. En vérité, au point de départ de toute démonstration se trouve une hypothèse tirée de l'imagination du chercheur. Sans imaginaire, il n'y a pas d'inventivité. Au point de départ, l'hypothèse n'est que fiction, et ce, tant qu'elle n'est pas démontrée pour en prouver la véracité. Là réside la magie de l'imaginaire : transformer de l'irréel en réel.

Conclusion mystique

Le grand chiasme du réel et de l'imaginaire tel que perçu dans le monde occidental est une résultante du cartésianisme et sa tentative de rationaliser tout ce qui pourrait être illusoire. Cette vision manichéenne opposant imaginaire et réel comme noir et blanc est une conception intellectuelle réductrice qui, voulant toucher à l'absolu, ne laisse aucune place à l'entièreté de la vérité. En fait, la conclusion scientifique le réitère, le réel et l'imaginaire sont, dans leur absolue pureté, des concepts théoriques. Une conception plus factuelle peut être illustrée par la dualité complémentaire du yin et du yang, représentée par un cercle composé de deux polarités séparant par une courbe une polarité noire (yin) d'une polarité blanche (yang). À l'intérieur de chacune se trouve un point de la couleur opposée, qui nous rappelle que rien n'est tout à fait noir ni tout à fait blanc et que cette complémentarité est nécessaire. Une minime partie du contraire persiste au cœur de son contraire. De plus, cette minime portion de la polarité adverse est d'une densité totale. C'est pourquoi, dans mon identité totale et ma psyché, au fond de ce qu'il y a de plus authentique dans cette identité qui est la mienne, on retrouve une densité totale faite d'autrui.

Références bibliographiques

- Ainsworth, M. D. S. (1978). *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Barthes, R. (1975) « En sortant du cinéma ». *Communications*, 23.
- Carcassonne, M. (1998), Les notions de médiation et de mimesis chez Paul Ricœur: présentation et commentaires dans *Hermès, La Revue* 1 (22). DOI 10.4267/2042/14948
- Catoriadis, C. (1975) *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil.
- Deslandes, Jeanne (1996) *D'une psychanalyse de la musique au cinéma*, *Cinémas*, 6/2-3.
- Deslandes, Jeanne (1991) *La Demoiselle sauvage*. *Séquences*, 155, 56-57.
- Deslandes, Jeanne (2018) *La transition spatio-temporelle. Signifier pour dire, dire pour signifier*, *Les séminaires du GRS-CI*.
- Harari, Y-N. (2015) *Sapiens : Une brève histoire de l'humanité*, Albin Michel.
- Javonia, M. E & Gerrig, R.J. (2010) *How Readers Experience Character's Decisions, Memory and Cognition*, 753.
- Lévinas, E. (1987) *Hors sujet*, Paris, Le livre de poche, 137.
- Majolino, C. & Djian, A. (2021). *Phénoménologies « de » la littérature – phénomène, imagination, fictions littéraires*. *Phainomenon*,32(1). DOI 10.2478/phainomenon-2021-0012.
- Merleau-Ponty, M. (1945) *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- Merleau-Ponty, M. (1964) *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard.
- Morin, E. (1956) *Le Cinéma ou l'homme imaginaire : Essai d'anthropologie*, Paris, Éditions de minuit, 118.
- Ricœur, P. (1986). *Du texte à l'action*. Paris, Seuil.
- Ricœur, P. (1982) *Imagination et métaphore*, *Psychologie Médicale*, 14.

Ricœur, P. (2009), *Philosophie de la volonté. 1 : Le volontaire et l'involontaire*, 3e édition (1950, 1988) Points.

Ricœur, P. (1990) *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 167-192.

Ricœur, P. (1983). *Temps et récit. 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris, Seuil.

Ricœur, P. (1985). *Temps et récit. 3. Le temps raconté*. Paris, Seuil.

Rosset, C. (2000) *Le Réel, l'imaginaire et l'illusoire*, Paris, Distance.

Rosset, C. (2006), *Fantasmagories*. Paris, Éditions de minuit.

Sartre, J-P. (1948). *Qu'est-ce que la littérature ?* Paris, Gallimard.

Schaeffer, J-M. (1999) *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.

Scruton, R. (1974) *Art and Imagination: A Study in the Philosophy of Mind*, London, Methuen & Co.

Sobchack, V. (2000) *What My Fingers Knew : The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh*. *Senses of Cinema*, 5.

De la même auteure

2018 « La transition spatiotemporelle », Signifier pour dire, dire pour signifier : Les séminaires du GRS-CI, Ouvrage collectif en sémiotique du Groupe de Recherches Sémiotiques-Côte-d'Ivoire sous la direction de Sia Modeste Gnato, Éditions universitaires européennes, 2018.

2010 Narrative Emotion: Touching and Emoting by Proxy Saaebrucken: VDM Verlag Editor, 2010, 188p.

« Léonard Forest and Acadia » Challenge for Change/Société Nouvelle : The Collection. Ed. Michael Brendan Baker, Thomas Waugh and Ezra Winton. Montréal : McGill Queen's University Press (2010).

2006 « The New Taiwan Documentary Movement » Osian's Cinemaya. - 66/1, April-June 2006, pp. 38-9.

2005 « Taipei Golden Horse » Osian's Cinemaya. - 65/1, April-June 2005, pp. 68-9, 88.

« L'embargo français VDF : Doublage cinématographique et télévisuel en version française. » Nouvelles "Vues" sur le cinéma québécois.- No 3, Spring 2005: Le cinéma québécois face à ses institutions, [On line] April 2005.

2004 « A Philosophy of Emoting » Journal of Narrative Theory.- 34/3, Fall 2004, pp. 335-72.

2002 « Une esthétique Dolby multipiste » Écouter le cinéma. Ed. Réal La Rochelle. Montréal : 400 coups (2002).

« They Programmed Her to Kill: *Black Cat* a Hong Kong Remake of *Nikita* » Tamkang Review. - 33/2, Winter 2002, pp. 103-25.

« Atom Egoyan : Quand la vidéo d'art réinvente l'espace filmique ! » Cinébulles. 20/3, été 2002, pp. 60-61.

2002 « *Close or the Art of Obscenity* » Review of Atom Egoyan's video art. Scope December 2001. Nottingham U.

2000 « Dancing Shadows of Film Exhibition: Taiwan and the Japanese Influence » Screening the Past. - Issue 11: Film & culture adaptation: Asia, La Trobe University, Australia, [On line] November 1st 2000.

« Surprise Short Film Festival". Taiwan, Film Festival Review, Continuity. 25:1, fall 2000, pp. 12-13.

1999 « L'éternelle question du doublage français: "tannés" de se faire doubler? », Rubrique: Actualité in Cinébulles. Vol 18 /No 2, Aut-hiver 1999, pp. 44-45.

« Rubriques du dictionnaire » Dictionnaire du cinéma québécois, Ed. Michel Coulombe. 3rd ed. Montréal : Boréal (1999).

« So Close to the States: The Emergence of Canadian Feature Film Policy » Rubrique: Comptes rendus in Canadian Journal of Film Studies, Vol 8 /No. 2, fall 1999, pp. 81-84.

« A bas la politique des auteurs : Une certaine tendance du cinéma canadien », Hors champ, [On line], 30 mars 1999.

1996 « D'une psychanalyse de la musique au cinéma", Cinémas. Vol 6/Nos 2-3, Spring 1996, pp. 189-197.

« Les explorations musicales de Maurice Blackburn », Ciné-Bulles, Volume 15, numéro 1, printemps 1996, pp. 45-47.

« Entretien avec Richard Grégoire », Ciné-Bulles, Volume 15, numéro 1, printemps 1996.

1995 « Une esthétique Dolby stéréo », Rubrique: Son et nouvelles technologies in Cinébulles. Vol 14 /No 1, hiver-printemps 1995, pp. 42-45.

« Entretien avec Jean Cousineau », Rubrique: Images du centenaire in Cinébulles. Vol 14/No 3, automne 1995, pp. 40-43.

« La musique est un véhicule d'émotions, elle fait chavirer l'image », Rubrique: Entretien avec Milan Kymlicka in Cinébulles. Vol 14 /No 2, summer 1995, pp. 34-37.

1994 « Pop Musique: Hommage à Henry Mancini » in Cinébulles. Vol 13 /No 4, automne 1994, pp. 44-45.

Cinémastodonte, Montréal, 2018, 2023

Imprimé par *Kindle Direct Publishing*

Jeanne Deslandes a publié sur les cinq continents, spécialisée en trame sonore, en psychanalyse du cinéma, en études post-coloniale, en narrativité et en philosophie du cinéma, ses dernières parutions sont: *Narrative Emotion* (2010) et *La transition spatiotemporelle* (2018). Elle a également publié en anglais: *Leonard Forest and Acadia* (2010), *A Philosophy of Emoting* (2004), *They Programmed Her to Kill: Black Cat a Hong Kong Remake of Nikita* (2002) et *Dancing Shadows of Film Exhibition: Taiwan and the Japanese Influence* (2000)



Résumé

L'imagination à l'œuvre lorsqu'on fantasme est différente de celle qui a cours lorsqu'on reçoit passivement l'information. C'est exclusivement à ce mode esthétique de réception que cette étude phénoménologique se consacre dans le but de définir comment l'imaginaire agit sur la conscience lorsque je me replie totalement dans le monde virtuel pour me laisser animer par le devenir d'êtres imaginaires issus du récit.
