

Romance et récit de genre

ou l'in vraisemblable vraisemblance

L'un des reproches que l'on fait le plus souvent aux œuvres ressortissant au cinéma « de genre » – western, policier, récit sentimental, etc. – c'est leur manque de vraisemblance : on se gaussera des réactions, déjouant tout instinct de survie, des personnages de récits d'épouvante, on s'agacera des exploits d'un James Bond ou d'un Skywalker père ou fils. On s'en agacera ou on y trouvera du plaisir. Car si les récits de genre restent depuis plus d'un siècle les types de narration les plus populaires (et les types de narration par excellence de la culture populaire), déclinés sous toutes les formes de fiction (roman, cinéma, télévision, bandes dessinées, et aujourd'hui jeux vidéo), c'est bien qu'il y a une puissance de conviction assez forte pour emporter l'adhésion du « lecteur » (au sens large, nous y incluons le spectateur) : autrement dit, il existe une puissance du récit de genre qui conduit à trouver vraisemblable cette logique irréaliste qui défie notre logique.

Le reproche d'in vraisemblance que l'on retrouve formulé inlassablement dans les critiques de la presse, ne résiste pourtant pas à l'analyse : dans un domaine comme la fiction, où l'univers constitué ne prend forme, n'existe, que dès lors que le « lecteur » accepte d'y croire, le succès du récit populaire serait impossible s'il ne reposait au contraire sur une vraisemblance à l'efficacité éprouvée. Mais cette vraisemblance met en jeu d'autres mécanismes que ceux du seul « sens du réel » défendu par les réalistes : n'est semblable au vrai que ce à quoi l'on accepte de croire. Le

pacte de lecture d'un récit écrit ou filmé, fondé sur ce que Coleridge appelait la *willing suspension of disbelief*, que l'on pourrait traduire par la « suspension volontaire de l'incrédulité », exprime bien ce paradoxe du récit, qui nous invite à jouer le jeu de la croyance, à trouver vraisemblable, semblable au vrai, ce qui n'est qu'une manipulation dont les artifices et les mécanismes se dévoilent constamment. Bien plus, il nous est demandé de nous enchanter nous-mêmes, de feindre de ne pas voir que c'est nous, lecteur, spectateur, qui donnons corps au récit que nous découvrons.

Lecture et cohérence génériques

Si les notions génériques ont en grande partie été conçues aux XIX^e et XX^e siècles sous la pression des impératifs commerciaux, elles ne sont pas seulement l'illustration d'une attitude nominaliste, mais traduisent les spécificités d'une « lecture » et d'une « écriture ». Dans la pratique quotidienne, nombreux sont les « lecteurs » à avoir des préférences génériques, à choisir un film, un roman ou une bande dessinée en fonction de ce que le paratexte et le discours médiatique (critique journalistique, émissions promotionnelles) leur annoncent en recourant, de gré ou de force, à des indices génériques clairs. De leur côté, les auteurs populaires pensent fréquemment leurs créations dans une perspective générique ; et en proposant délibérément des récits « de genre », ils en reprennent à leur compte le vocabulaire et

la grammaire spécifiques. On ne crée pas sans le savoir un récit de genre : au cinéma comme en littérature, l'auteur s'inscrit dans la perspective du genre, lui empruntant certains thèmes, certains tics stylistiques, une certaine façon de représenter le monde et un certain type de narration. Quant au « lecteur », il va utiliser ses propres compétences génériques pour interpréter l'œuvre et lui donner sens : sa posture ne sera pas la même selon qu'il lira une œuvre appartenant à un genre ou l'autre. Il jugera de sa valeur selon des critères largement influencés par la logique générique, s'attendant à rencontrer un certain nombre de thèmes ou d'événements prédéfinis. C'est à la rencontre du « lecteur » et de l'auteur que se produit la vraisemblance propre à un récit de genre.

La connaissance de ces codes génériques est nécessaire pour que le « lecteur » puisse suivre le récit : l'œil n'est pas le même lorsqu'il s'agit de suivre les aventures extraordinaires d'un Tarzan ou quand il s'agit de repérer les indices disséminés par S. S. Van Dine dans ses récits policiers. De même, certaines œuvres gagnent à être lues dans une perspective générique, parce que leur charme vient de l'ingéniosité avec laquelle elles résolvent un problème attendu du genre. C'est dans cette perspective que les récits de chambre close ou, en science-fiction, les récits de paradoxe temporel, prennent tout leur intérêt. Ce caractère intertextuel explique que de nombreux ouvrages critiques consacrés aux genres se présentent comme des dictionnaires des thèmes et motifs propres au genre :

les auteurs, les lecteurs comme les éditeurs, les critiques et les autres instances médiatiques pensent tous chaque genre comme une sorte de répertoire thématique et formel.

Ce qui découle de cela, c'est l'impression paradoxale que, alors même que les propriétés génériques interviennent de façon fondamentale dans l'ensemble des étapes de la production de l'œuvre (création, distribution et lecture), elles apparaissent sous la forme la plus superficielle d'un attirail de thèmes et d'événements sans portée véritable. Bien plus, tout paraît indiquer que les indices génériques ne demandent pas un développement complexe pour que l'on identifie un genre : il suffit parfois d'une affiche de film ou d'une couverture, voire de la police d'écriture privilégiée sur cette affiche ou cette couverture, pour identifier le type d'œuvre face auquel on va se retrouver : il existe des graphismes futuristes, comme il existe des graphismes western, policiers ou même, avec tremblés et reflets rouges sang, des graphismes *gore*. Tout se passe comme si une œuvre n'avait en définitive besoin que de très peu d'indices pour signaler son appartenance à un genre spécifique. Pour le dire grossièrement, il suffit d'un cheval et d'un colt pour que l'on ait le sentiment de se retrouver dans un western, d'un vaisseau spatial et d'un ordinateur pour être dans un récit de science-fiction et d'un criminel et d'un détective pour être dans un film policier. C'est dire comme la détermination générique peut sembler superficielle, tant elle donne l'impression de n'affecter que l'apparence du récit.

En fait, cette identification générique est au contraire la preuve d'une grande cohérence notionnelle : les signes ne renvoient pas à leur seul contexte immédiat mais portent en eux-mêmes l'ensemble des règles du genre. Découvrir sur une affiche un colt et un stetson, ce n'est pas voir une arme d'une certaine époque et un chapeau particulier, c'est repérer deux objets qui en comprennent implicitement bien d'autres : comme

les souliers de Van Gogh portaient la terre et le travail du paysan, l'arme et le chapeau évoquent le cow-boy, le *gunfighter*, le shérif, la ville-frontière, le saloon, le duel dans la rue principale, etc. Si quelques éléments déterminants peuvent renvoyer à l'ensemble d'un genre fictionnel, c'est précisément parce que celui-ci témoigne d'une grande cohérence d'ensemble et que nombreux sont les éléments qui engagent le genre tout entier. Cela vient de ce que les œuvres se rapportent à l'intertexte des autres récits dans leur constitution de l'espace et des personnages. Dès lors, les éléments qui les composent (ici, le colt et le stetson) renvoient implicitement à l'univers constitué par ces autres textes : le choix du revolver n'est lié ni aux propriétés physiques ou balistiques de l'arme, ni à la réalité sociale de l'époque, mais au contexte dans lequel d'autres auteurs ont pu faire apparaître le colt. À travers son chapeau et son arme, le personnage se voit caractériser à l'aune des porteurs d'armes et de chapeaux rencontrés dans d'autres récits, et l'on s'attend à lui associer les mêmes qualités : l'habitude de vivre dans un contexte dangereux, le courage et la virilité, la vie dans l'Ouest (là où l'*easterner* portera un chapeau melon et s'armera d'un derringier), etc. En renvoyant aux autres œuvres, les éléments du récit fonctionnent comme des signes qui désignent à leur tour d'autres signes, constituant ainsi un système de signification global. Dès lors, on comprend que le récit de genre impose une vraisemblance de type essentiellement intertextuel. Un récit paraît logique ou naturel dans la mesure où il respecte les conventions du genre, non dans celle où il est fidèle à la réalité. En fait, si le récit de genre s'apparente à une pratique déjà décrite dans l'histoire de l'art, c'est à celle du classicisme : ici aussi, ce qui emporte l'assentiment du public, ce sont les bienséances et le respect des conventions ; mais si, dans notre cas, ces règles ne sont pas théorisées de façon normative, elles n'en sont pas moins extrêmement contraignantes dans la démarche

créatrice comme dans la réception de l'œuvre.

Entre réalisme et dépaysement

En privilégiant la référence aux codes et aux stéréotypes d'autres œuvres, le récit de genre paraît témoigner d'une relative indifférence à la question du réel. Il n'y aurait pas grand sens à se demander pourquoi le policier des séries télévisées n'est jamais arrêté après avoir tiré sur le criminel qu'il poursuit, quand une bavure réelle fait immédiatement la une de tous nos journaux : s'il agit ainsi, c'est que ses pairs véritables, non pas les policiers réels, mais ses prédécesseurs dans la fiction de genre, lui ont appris à le faire. La logique fonctionne largement en vase clos : le public ou le spectateur juge de la validité d'un événement en fonction de ses habitudes de récepteur. Qu'un bretteur soit capable de vaincre trois gardes du Cardinal dans un récit de cape et d'épée ne surprendra personne ; de même accepte-t-on volontiers que la jeune fille un peu ingrate et mal-aimée de ses camarades de classe soit transformée, par le miracle de l'amour, en reine du bal (*prom queen*) parce que les règles du film d'adolescents l'imposent. L'inverse nous surprendrait en revanche, même si tout, dans la réalité, le suppose. Dans le récit de genre, la vraisemblance intertextuelle se substitue largement aux modèles de vraisemblance de type réaliste, fondés sur la logique probabiliste du quotidien : les règles du genre l'emportent sur l'ordre du réel. Mais il ne s'agit pas uniquement de substituer un modèle de vraisemblance à l'autre. En effet, rien n'empêcherait *a priori* de combiner l'un et l'autre, de proposer des œuvres dont la crédibilité reposerait à la fois sur l'intertexte d'autres œuvres et sur les contraintes du réalisme. Les études du roman naturaliste ont ainsi pu montrer qu'il existait également dans ce genre de fortes conventions que les contemporains reconnaissent déjà à l'époque : le goût pour une structure narrative fortement dyspho-

rique, l'usage d'un langage « vrai » largement conventionnel, le choix de personnages si typiques qu'ils en deviennent à leur tour des stéréotypes, etc. Dans le cas du récit de genre, il s'agit cependant de substituer un type de vraisemblance à l'autre. L'indifférence à la question du réel explique la volonté très majoritaire dans les œuvres de mettre à distance la réalité quotidienne : la plupart des récits de genre ressortissent à ce qu'on appelle généralement le divertissement ou l'évasion. Il s'agit pour le « lecteur » de s'échapper de la réalité quotidienne ; autrement dit, de s'éloigner de ce qui fournit le fondement du réalisme traditionnel. Une telle affirmation pourrait paraître discutable, et en un sens, elle l'est. Après tout, la plupart des genres fictionnels décrivent un aspect de la réalité. Le récit policier propose généralement une peinture de la société, comme le faisait avant lui le « mystère urbain » dérivé d'Eugène Sue et de G. W. M. Reynolds ; le récit historique tente de faire revivre une époque ; les récits d'espionnage et les techno-thrillers peuvent être présentés comme une peinture des relations géopolitiques ; la science-fiction peut être décrite comme une extrapolation des crises de notre société ou de l'état de notre monde ; quant au récit sentimental, s'il a été longtemps présenté comme un roman de mœurs, c'est qu'il a très souvent prétendu sonder le cœur des hommes. Dans tous les cas, c'est bien un aspect de la réalité qui est, ou peut, le cas échéant, être l'une des préoccupations centrales du récit. Il ne s'agit donc pas d'opposer de façon caricaturale le récit de genre au réalisme dans son sens le plus large.

Pourtant, on doit constater qu'il existe une logique du récit de genre qui tend à l'opposer à la logique réaliste. Nombreux sont les genres fictionnels dont les propriétés définissent un dépaysement par rapport à notre monde : dépaysement spatial (mondes lointains du récit d'aventures géographiques, du récit d'espionnage ou du *space opera*), dépaysement historique (science-fiction, récit histo-

rique et, en un sens, *heroic fantasy*), dépaysement social (récits des bas-fonds, qui englobent bien des œuvres policières, *bonkbusters* et récits de la *jet set*), dépaysement fantastique (fantastique, épouvante, science-fiction, etc.). S'il y a peinture du monde, elle s'inscrit dans l'écart avec *notre* monde, et apparaît au sens propre comme un *dé-paysement*.

Plus généralement, au paysage hors du commun répond une intrigue faite d'événements extraordinaires et obéissant à une causalité spécifique. Sans même évoquer les affrontements galactiques du *space opera*, il faut bien reconnaître qu'un crime n'est pas un événement commun, comme ne l'est pas la structure idéalisée du récit sentimental. Or, l'apparition de ces événements inhabituels va entraîner la mise en marche d'une logique radicalement différente de celle que l'on rencontre dans l'existence quotidienne, structurée autour du hasard et de la providence : ainsi, le héros peut être projeté hors d'un navire en feu par une explosion salvatrice, ou au contraire se fier, parmi cent personnes, à celle qu'on a chargée de le tuer. Dans les récits d'action, les intellectuels sont systématiquement dévalorisés, tandis que le héros est au contraire capable d'improviser, tel ce personnage qui, face à une bombe à retardement sur le point d'exploser, choisit au hasard, parmi une dizaine de fils emmêlés, le fameux fil rouge qui va stopper l'engin de mort (*Juggernaut*, Richard Lester, 1974, *Armageddon*, Michael Bay, 1998, etc.). Or les coïncidences les plus improbables peuvent s'enchaîner, sans que le « lecteur » n'en soit choqué, précisément parce qu'elles s'inscrivent dans une logique du dépaysement fonctionnant sur un double niveau, celui du cadre et celui de la démarche adoptée par le consommateur de l'œuvre. Le caractère illogique du récit dans une perspective réaliste devient logique parce que la vraisemblance qui se substitue à ce modèle réaliste repose sur un dépaysement structurant.

On pourrait croire que le roman policier, et en particulier le *whodunit*, ce

récit à l'anglaise (dont l'œuvre d'Agatha Christie fournit une illustration exemplaire) entièrement fondé sur les capacités de déduction du héros, met en cause cette idée d'une vraisemblance imposant une logique spécifique différente de celle qui prévaut dans la réalité. En fait, il n'en est rien. Si le dénouement reconstitue une logique imparable, il le fait contre toute probabilité, puisque l'art du conteur de récits policiers réside en grande partie dans sa capacité à leurrer le « lecteur » et à le conduire sur des fausses pistes en mettant en valeur des signes inessentiels auxquels il donne l'apparence d'indices tout en évacuant au second plan les indices essentiels pour mieux les réactualiser en fin de récit. L'usage du faux indice est si important dans le *whodunit* que les spécialistes du genre lui ont donné un nom, « red herring », en référence à l'usage du hareng saur pour dépister les chiens. Un récit dans lequel le criminel est le principal suspect est un récit raté, parce que la logique doit s'opposer à celle du réel. Le lecteur habile de *whodunit* n'est pas celui qui, imitant la démarche du détective, recherche les motifs des criminels, mais celui qui, imitant la démarche probable de l'auteur, recherche celui qu'on soustrait à son regard de lecteur-détective. Autrement dit, un bon lecteur de *whodunit* réfléchit en termes de codes génériques et non en termes de logique criminelle.

On le voit, la vraisemblance propre au récit de genre repose sur une tension entre un modèle réaliste et un modèle irréaliste. Le premier définit un cadre et une logique qui imposent l'idée d'une possibilité malgré tout de l'événement ; le second témoigne d'une volonté de dépayser et de proposer un univers et une logique extraordinaires. Dès lors, le récit de genre devient le mode d'expression privilégié des récits extraordinaires, soit parce que le choix par un auteur de raconter des récits d'évasion va souvent le conduire à le faire à travers la structure préexistante du récit de genre, soit parce que l'auteur de récit de genre va se laisser emporter par sa

forme contraignante au point de s'éloigner sensiblement du modèle réaliste : certains récits juridiques ou policiers français sont ainsi conduits, sous l'influence des œuvres américaines, à replacer dans un contexte français des pratiques juridiques ou policières qui n'existent qu'outre-Atlantique ; et les récits d'aventures géographiques italiens ont pu reprendre des motifs coloniaux des modèles français et anglais.

La tension structurante du réalisme et du dépaysement, qui conduit le récit à privilégier l'improbable plutôt que l'impossible, se traduit d'un genre à l'autre par une attention plus ou moins forte à l'un des deux pôles. Il est évident que le récit policier ou le récit sentimental se prêtent davantage à une représentation réaliste que l'*heroic fantasy*, avec ses démons et sa magie. Mais même ce dernier genre s'inscrit dans une tension entre l'explication réaliste et le dépaysement qui se traduit par une série d'événements improbables mais possibles dès lors qu'on accepte les prémisses irréalistes du récit. Contrairement aux contes merveilleux, l'*heroic fantasy* s'efforce toujours de justifier l'enchaînement des mésaventures en soulignant leur logique, en s'appuyant sur des règles empruntées à la magie, aux mœurs des dragons et des elfes, ou à d'obscures prophéties inventées pour l'occasion, mais d'après les conventions imposées par le genre. Une fois ce postulat accepté, la logique de ces œuvres s'inscrit dans cette tension propre au récit de genre, entre réalisme et irréalisme, en privilégiant des événements dont l'improbabilité est balancée par un souci de toujours justifier leur possibilité. Pour que le lecteur accepte de jouer le jeu de la fiction, il faut certes que celle-ci le séduise à la fois par son dépaysement, mais aussi qu'elle ne choque pas trop la raison : un récit de genre doit être improbable, c'est-à-dire exotique, mais il doit rester possible.

Cette tension entre les règles du réalisme et un désir de dépaysement remonte à l'époque où naît le *romance* au début du XIX^e siècle en

opposition au modèle montant du récit réaliste (en anglais, le *novel*). De Walter Scott à Robert Louis Stevenson et Andrew Lang, en passant par Nathaniel Hawthorne, les auteurs ont été nombreux à tenter de penser cette rivalité dialectique entre deux modèles de récits, l'un fondé sur des conventions narratives, l'autre sur une volonté de représenter fidèlement la réalité – tendances que les Anglo-Saxons ont appelées respectivement *romance* et *novel*. Dans le domaine de la littérature et, plus tard, du cinéma populaire, les auteurs ont eu tendance à adapter les structures traditionnelles des récits populaires, les contes, légendes et récits édifiants, aux contraintes du modèle montant représenté par le récit réaliste. L'univers conventionnel de la légende et des contes, fondé sur la reproduction et la variation, dans des trames organisées, d'un nombre de règles restreintes, a été graduellement adapté à l'univers et à la logique imposés, à partir du XVIII^e siècle, par le *novel* : le *gothic*, mais aussi la littérature fantastique, et le récit historique, peuvent être lus comme autant de tentatives pour concilier les deux esthétiques contradictoires et pour rendre compte de leurs tensions : merveilleux ressaisi par la rationalité dans le récit gothique, univers réaliste perturbé par l'irrationnel dans le fantastique ou, pour le récit historique, mythologies nationales ou ancestrales reformulées dans l'Histoire. On peut imaginer que, outre la spécialisation qu'a favorisée le développement d'un public populaire, les différents genres fictionnels sont nés de cette volonté de repenser le récit traditionnel dans une perspective réaliste. Si les œuvres s'inscrivent dans un univers qui n'est plus indifférent aux contraintes du réalisme, elles se situent dans ses confins, privilégiant l'écart spatial, temporel, social ou ontologique, la logique du *romance* étant préservée parce que les contraintes du réalisme ne sont adoptées que pour être transgressées. Tandis que l'art en général a abandonné depuis longtemps toute allégeance au réalisme,

le récit de genre continue de se penser dans une telle tension, d'abord parce que auteurs et « lecteurs » populaires restent largement attachés à ce cadre réaliste superficiel, ensuite parce que le dépaysement a besoin pour se mettre en place de ce réel contre lequel il se construit.

Qu'on se penche sur les récits d'aventures sentimentales ou violentes, la structure des œuvres est en effet toujours la même : elle oppose deux univers, celui du quotidien (du réalisme) et celui de l'aventure (du romanesque). Le quotidien se limite à la périphérie du récit (seuil et conclusion) ; il offre ainsi une transition avec le monde du lecteur et permet l'identification au héros. Une crise entraîne le basculement du récit dans la logique de l'aventure (sentimentale ou violente), et transforme le monde en espace dépayçant (la jeune orpheline découvre la vie de château, et le héros doit prendre les armes), et en espace extraordinaire (source d'émerveillement ou de terreur). Les efforts du personnage visent à restaurer l'ordre initial (fonder un foyer, vaincre ses ennemis) ; mais ce retour à l'équilibre est le signe de la mort du récit, car c'est le monde de l'aventure qui fournit la matière romanesque. Les œuvres thématisent souvent cette opposition : dans les récits catastrophe, l'univers le plus banal se déchire pour se transformer en piège collectif (villes-volcans, tremblements de terre, tours en feu, etc.) ; dans certains récits fantastiques modernes, on découvre une société secrète (peuple de vampires, sectes démoniaques, extraterrestres, etc.) qui témoigne de ce que la lecture rationnelle du monde n'était pas aussi naturelle qu'on aurait pu le croire ; quant aux récits sentimentaux, ils confrontent généralement deux sphères sociales distinctes. Même dans les *whodunits*, l'intrigue apparaît comme le dévoilement d'un univers monstrueux et caché, éveillé par la transgression de l'ordre initial que figure le crime : si les suspects sont tour à tour soupçonnés, c'est que leur vie en apparence tranquille révèle progressivement des travers inquiétants – passions masquées, haines,

avarice et envie ; autrement dit, l'enquête est ici encore le dévoilement d'un monde monstrueux derrière le monde quotidien.

Cette structure autour d'un univers dédoublé s'explique sans doute par l'exigence de ménager une lecture réaliste : la vraisemblance se pense dans la tension entre réalisme et irréalisme, dans ce mouvement qui a besoin d'un réalisme de départ pour mieux s'en écarter. En ce sens, le basculement qui se produit dans le monde paraît imiter celui qui s'opère pour le « lecteur » de la logique propre à son monde vers celle de la fiction. Il y a une vraie similitude entre l'évasion ou le divertissement recherchés par le « lecteur » et le trajet du héros hors de son monde familier. De même diégèse et expérience de lecture apparaissent-elles parallèles : la dernière page tournée, le mot « fin » apparu sur l'écran, le « lecteur » retourne à une logique propre à son monde familier ; quant au héros, son existence rentre dans l'ordre (c'est-à-dire dans cet univers qui était le sien au début du récit) une fois qu'il a réussi à venir à bout des forces du désordre qui fournissaient la matière de son aventure. C'est dire combien la structure de l'œuvre permet moins de déterminer une relation du texte au monde qu'une posture de lecture adoptée par le consommateur de l'œuvre. Cette dynamique fonde la vraisemblance propre au récit de genre et son basculement d'une logique à l'autre, et le dépaysement désigne en profondeur le glissement d'une logique réaliste à une logique intertextuelle.

La triple vraisemblance

En privilégiant le dépaysement, le récit de genre tend à opposer sa propre logique à celle du quotidien. Si le lecteur n'est pas pour autant dérouté, c'est que la cohérence du système de codes donne au récit une structure suffisamment solide pour se substituer à celle du réalisme. On pourrait croire dès lors que la cohérence d'une œuvre dépend de l'importance des références intertextuelles. En fait, ce

n'est pas si simple. En se référant au modèle d'autres œuvres antérieures, en mettant en partie à l'écart la question du réel, le récit de genre exhibe également son caractère artificiel. Or, le glissement se produit aisément de l'impression d'artifice à celle d'une mécanique sans âme. En se rattachant à un modèle générique auquel elle emprunte une partie de son imaginaire, l'œuvre reformule constamment des éléments narratifs et thématiques qui ne lui sont pas propres ; dès lors, la question de l'originalité devient problématique ; à l'inverse, comment faire œuvre sans perdre son identité générique ? Cette difficulté, qui avait conduit le critique Tzvetan Todorov à supposer que la grande œuvre échappait nécessairement au genre (« Typologie du roman policier », *Poétique de la prose*, Seuil, 1971), explique que les œuvres de série représentent les principales productions dans ce domaine et que l'identification générique aille souvent de pair avec une impression de « déjà vu ». Ainsi, à force de répétition, les films d'épouvante perdent leur efficacité, parce que l'on devine trop aisément où, quand et comment le méchant va réapparaître, jusqu'à l'ultime résurrection à la dernière minute. Des œuvres comme *Scream* (Wes Craven, 1996) ont d'ailleurs joué sur l'usure du genre, avant d'être à leur tour imitées et parodiées. De même est-il difficile de partager les craintes du héros de roman d'aventures quand, à force d'en lire, on sait par avance qu'il va triompher de ses ennemis et, souvent, lorsqu'on devine les procédés qu'il va employer pour le faire. Les Anglo-Saxons disent de ces œuvres, qui répètent sans imagination les recettes à succès de leurs prédécesseurs, qu'elles sont « formulaic », comme des plats devenus insipides à force d'être « réchauffés ». Ainsi, il existe un paradoxe du récit de genre : s'il tire sa vraisemblance des conventions offertes par l'intertexte des autres œuvres, la répétition souvent mécanique entraînée par son emploi des codes et des stéréotypes finit par dénoncer son caractère artificiel jusqu'à faire éclater l'adhésion du

lecteur, garante de la *suspension of disbelief*. Le même codage générique est facteur de vraisemblance et d'invraisemblance. Ici encore, la vraisemblance se détermine des deux côtés de l'œuvre – du côté de la création comme de celui de la réception. La faculté du consommateur de récits de genre à en distinguer les codes joue un grand rôle dans sa croyance : si le « lecteur » totalement novice a du mal à prendre plaisir à un récit de genre parce qu'il n'en connaît pas les codes, une trop grande connaissance des mécanismes tend à mettre trop en avant les artifices des œuvres les moins originales. C'est en ce sens qu'un genre doit se transformer pour ne pas s'user et s'éteindre. Il y a, dans le plaisir que prend le consommateur des récits de genre les plus stéréotypés, quelque chose qui rappelle le goût des enfants pour la répétition des mêmes histoires et des mêmes structures : les séries à succès en témoignent, aussi bien en littérature (*Nick Carter*), qu'au cinéma (*James Bond*) ou à la télévision (*Star Trek*), puisqu'elles imitent non seulement les règles édictées par les genres auxquels elles ressortissent, mais aussi celles qu'impose leur propre cahier des charges. Dans ce cas encore, pourtant, les séries doivent s'adapter si elles ne veulent périr : ainsi, Nick Carter a survécu à la mort du *Dime Novel* en intégrant les règles du récit d'espionnage, et la narration des *James Bond* a suivi l'évolution des conventions du récit d'action. Reste qu'une même œuvre pourra paraître, selon le lecteur, plus vraisemblable grâce à la solidité que lui offre sa stéréotypie, ou à l'inverse moins convaincante pour les mêmes raisons de stéréotypie.

Mais la posture du lecteur face au récit ne suffit pas à fonder sa vraisemblance. En effet, il existe des œuvres sur lesquelles s'accordent amateurs d'identité générique et défenseurs de l'originalité, preuve de ce qu'il y a des traits objectifs qui fondent l'intérêt d'une œuvre. Il y a une sorte d'unanimité des amateurs de *western* autour de *Rio Bravo* (H. Hawks, 1959), ou des amateurs de

roman d'aventures autour de *L'île au trésor* ; de même en est-il des lecteurs de récits *hard boiled* autour des œuvres de Chase ou de Hammett. Il est peu probable que l'on entende dire de ces œuvres qu'elles sont trop stéréotypées ; et pourtant, on leur reconnaîtra une place d'importance dans leur genre. Comment combiner cela avec la définition que nous avons proposée de la vraisemblance dans les récits de genre ? Il semble que la force des grands auteurs de récits de genre tienne à leur faculté à jouer avec les codes génériques préexistants d'une façon renouvelée. Soit l'œuvre parvient à atteindre la quintessence du genre en en poussant la logique (ou l'un des aspects essentiels) jusqu'à l'extrême : c'est le projet que s'est explicitement donné Stevenson avec *L'île au trésor*, c'est sans doute aussi le cas de *Star Wars* de George Lucas (1977) ou de plusieurs *westerns* de John Ford : certaines œuvres peuvent être décrites comme les parangons d'un genre parce qu'elles paraissent en saisir l'essence et, loin de transgresser les règles génériques, en proposent une formulation parfaite. Cette faculté à incarner le genre peut parfois se porter sur un seul de ses aspects, mais un aspect essentiel : ce qui fait par exemple du *Loup des mers* de Jack London une œuvre importante du roman d'aventures géographiques, c'est qu'il thématise fortement l'opposition entre la sauvagerie (et l'instinct) et la civilisation (et la raison) qui est un trait fondamental du genre. L'auteur remotive ce trait générique de façon originale, évite ainsi le caractère mécanique de la plupart des récits, et fonde une vraisemblance d'autant plus forte qu'elle repose à la fois sur la motivation propre à la cohérence interne de l'œuvre et à celle du codage générique. Quant au jeu des hybridations et mutations qui se produit dans certains récits de genre il apparaît comme le point de départ de nouvelles formes ou tendances génériques : il serait possible de montrer que le récit de genre, et

plus généralement le récit populaire, apparaît avant tout, même dans ses grandes œuvres, comme un travail de recomposition à partir de thèmes, de codes et de structures préexistants, et ce, dans une dimension sans comparaison avec ce qui se produit dans la « grande » littérature (si tant est qu'une telle opposition fasse encore sens aujourd'hui). De même, certains auteurs, comme Alfred Hitchcock ou John Woo, proposent de nouvelles conventions stylistiques ou narratives qui s'imposent rapidement à l'ensemble du genre. Tout récit de genre connaît une telle tension entre des règles préexistantes et l'exigence de proposer une œuvre originale, soit en introduisant des éléments nouveaux, soit en les recombinaison de façon inédite.

On pourrait énumérer encore les traits expliquant que certaines œuvres puissent apparaître comme plus convaincantes que d'autres sans échapper pour autant au codage générique. Il suffit de remarquer qu'à chaque fois un travail de remotivation des stéréotypes s'opère au sein du ou des genres, et que ce processus s'inscrit dans ce système de vraisemblance plus traditionnel que l'on a parfois appelé la « cohérence interne », et qui veut que l'unité de l'œuvre paraisse découler de la logique qui existe dans la relation des parties au tout ; cette « cohérence interne » renvoie généralement à la figure de l'auteur et à son projet. Ici cependant, de façon spécifique, elle se détermine à l'intérieur des règles contraignantes du genre. C'est ce qui différencie un auteur s'inscrivant dans une perspective générique (et signant par là-même un récit de genre), d'un auteur reprenant certains codes génériques pour les subvertir (Conrad et le roman d'aventures ou l'ensemble des récits parodiques), ou les utiliser dans une perspective tout autre (Malraux et le roman d'aventures, Robbe-Grillet et le récit policier...) : dans ces exemples, la vraisemblance interne de l'œuvre va contre celle du genre. Au contraire, dans le grand

récit de genre, l'auteur joue avec les règles ou les renouvelle sans subvertir l'économie générique. Il apporte une pierre essentielle à l'édifice, et revivifie le genre, mais en restant dans les limites du système de codes.

Le récit de genre met en jeu les trois niveaux de vraisemblance propres à tout récit de fiction : vraisemblance de type réaliste, cohérence interne de l'œuvre, et vraisemblance de type intertextuel et stéréotypique. Mais c'est au niveau de la hiérarchisation de ces trois types de vraisemblance que l'originalité du récit de genre transparait. L'importance de la relation générique donne évidemment à l'intertexte le premier rôle. Or, cette cohérence générique permet au récit de développer un univers de fiction dépayasant qui privilégie l'improbable et l'extraordinaire – ce qu'on qualifierait couramment d'in vraisemblable. Certes, la vraisemblance de type réaliste, en encadrant le récit, pose une sorte de limite à ce dépaysement, en imposant l'improbable contre l'impossible ; mais elle paraît n'agir à son tour que comme une convention culturelle, sans affecter en profondeur la tentation du dépaysement. Quant à la cohérence interne, vraisemblance qui ressortit à la seule logique auctoriale, elle s'inscrit dans les règles strictes du genre, cherchant à enrichir la logique générique plutôt qu'à la subvertir.

Alors que le genre ne quitte jamais tout à fait la logique réaliste – pour ne pas perdre l'adhésion du lecteur – il préfère cependant une vraisemblance d'ordre générique, qui joue le rôle d'un pseudo-réalisme, et impose des univers sans équivalents référentiels auxquels les règles strictes du genre offrent la cohérence la plus forte, parce qu'elle est la plus séduisante. Le prix à payer en est sans doute pour le lecteur informé, le manque d'invention et l'artifice, mais il n'est pas trop élevé au regard du pouvoir de conviction qu'apporte une telle cohésion.

Matthieu LETOURNEUX