

LECTEUR MODÈLE

Puisque *l'hésitation* est à même de faire varier l'interprétation que le lecteur fera du contenu historique du texte, la façon dont le texte transmet l'information a son importance. Le rôle du lecteur est d'actualiser le texte, ou, pour reprendre les termes du précédent chapitre, de se servir de sa compétence encyclopédique pour comprendre les référents textuels et saisir les indices historiques dans le but de se construire une représentation du récit. Il n'est donc pas simplement spectateur du récit, mais il contribue à l'élaboration de sa signification. Le contenu narratif est fait d'indices qui, sans personne pour en saisir l'idée, ne renvoient à rien. En soi, sans lecteur, le récit ne fonctionnerait pas. Celui-ci est écrit pour être actualisé.

La question du lecteur est étudiée en détail par Umberto Eco dans son essai *Lector in fabula*. L'écrivain et philosophe italien y présente un portrait de la coopération qui s'installe entre le récit et son lecteur, ainsi que de la considération qu'a le roman pour son éventuel destinataire. Il avance notamment que, puisque le texte est écrit dans l'hypothèse que quelqu'un l'actualisera, il se révèle être comme :

un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc pour deux raisons. D'abord parce qu'un texte est un mécanisme paresseux (ou économique) qui vit sur la plus-value de sens qui y est introduite par le destinataire ; et ce n'est qu'en des cas d'extrême pinaillerie, d'extrême préoccupation didactique ou d'extrême répression que le texte se complique de redondances et de spécifications ultérieures — jusqu'au cas limite où sont violées les règles conversationnelles normales. Ensuite parce que, au fur et à mesure qu'il passe de la fonction

didactique à la fonction esthétique, un texte veut laisser au lecteur l'initiative interprétative, même si en général il désire être interprété avec une marge suffisante d'univocité. Un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner. (Eco, 1985 : 53)

Le texte peut ainsi être décrit comme un ensemble d'espaces vides qui cherche à être interprété par son lecteur. Tout dire explicitement reviendrait à trop dire puisqu'on présuppose que celui qui lit le récit est aussi en mesure de faire des liens entre les éléments narrés grâce à ce qu'il sait et ce qu'il est en mesure de déduire. Si une scène décrit l'entrée d'un personnage dans une pièce, le texte ne va pas décrire que le personnage marche, levant le pied droit puis le pied gauche, et ce, à répétition, jusqu'à atteindre la porte de la salle pour ensuite étirer le bras en direction de la poignée et la saisir de sa main, avant de la tirer vers lui pour enfin ouvrir la porte. Même une description aussi pénible de l'action faite par le personnage se trouve à être truffée de silences, puisque la couleur de la porte n'est pas décrite, ni la taille des pieds du personnage et encore moins celle de ses ongles. Bref, le texte ne peut tout dire, et le lecteur doit alors, si besoin est, combler ces espaces blancs à l'aide de ce qu'il est en mesure de comprendre et de ses connaissances préalables.

Eco souligne aussi que les espaces blancs ne sont pas que de l'ordre de l'économie de mots : ils sont également une façon d'offrir une liberté au lecteur. C'est à lui d'interpréter le texte et de lui donner sens. Tout comme le roman historique *suggère* plus qu'il ne dit, un texte, selon Eco, offre l'initiative interprétative à son lecteur. Cela se fait néanmoins avec une certaine visée textuelle. C'est pour cela qu'il précise que la liberté offerte au lecteur se trouve dans une marge prévue par le texte. C'est aussi pour cela que Eco étudie la question

du lecteur et de la manière dont l'auteur en vient à interpréter son destinataire lors de l'écriture de son texte.

Il faut prendre en considération, selon Eco, que la compétence encyclopédique du lecteur n'est pas nécessairement la même que celle de l'écrivain. Un lieu connu pour l'un ne l'est pas nécessairement pour l'autre. La divergence peut se retrouver dans la définition même des référents. En bref, lecteurs et auteurs sont séparés et contrairement à une discussion orale, où l'un peut chercher à s'adapter ou trouver d'autres moyens de communiquer, le texte se trouvant entre eux ne peut s'adapter lors de sa lecture. Il se doit alors d'être pensé pour que la lecture soit possible pour le lecteur. L'auteur doit réfléchir à des stratégies dans le but de gérer cette potentielle différence d'encyclopédie entre lui et son lectorat. Eco écrit à ce sujet que :

Pour organiser sa stratégie textuelle, un auteur doit se référer à une série de compétences [...] qui confèrent un contenu aux expressions qu'il emploie. Il doit assumer que l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement. (Eco, 1985 : 56)

Ainsi, l'auteur se forme une image de son lecteur et prête à celle-ci le contenu d'une compétence encyclopédique. Grâce à ce procédé, l'écrivain peut composer son texte en fonction de ce Lecteur Modèle. Dans le cadre du roman historique, l'auteur peut réfléchir à ce lecteur théorique comme s'il était un véritable connaisseur de l'histoire de l'événement sur lequel se base son récit. De cette façon, le texte pourrait être écrit avec l'idée que les *suggestions* parviendront à tous les coups à faire *résonner* leur charge historique chez ce

lecteur. À l'inverse, l'écrivain peut songer à un Lecteur Modèle qui n'y connaît rien, ce qui le forcera à employer davantage de stratégies pour que celui-ci puisse percevoir les éléments historiques dans le récit. L'écriture du texte se fait en prenant le Lecteur Modèle en considération. Prévoir ce dernier, comme le remarque Eco, « ne signifie pas uniquement “espérer” qu'il existe, cela signifie aussi agir sur le texte de façon à le construire. » (Eco, 1985 : 57) Le Lecteur Modèle est une stratégie d'écriture. Il est « un ensemble de *conditions de succès* » (Eco, 1985 : 63) mises sur pied par l'auteur, qui doivent être accomplies pour parvenir au résultat souhaité par le récit. Néanmoins, la création de ce Lecteur Modèle doit également prendre en considération la représentation de l'auteur :

Dans la mesure où l'intention du texte est fondamentalement de produire un Lecteur Modèle capable de faire des conjectures à son propos, l'initiative du Lecteur Modèle consiste à se représenter un Auteur Modèle qui n'est pas l'auteur empirique et qui, à la fin, coïncide avec l'intention du texte. (Eco et Collini, 1996 : 59)

En effet, lors de l'établissement des diverses conditions visant à l'interprétation du texte, qui en viennent à former la stratégie d'écriture qu'est le Lecteur Modèle, l'auteur en lui-même est un élément à prendre en considération. Le lecteur empirique d'un texte, confronté aux stratégies de l'auteur, réfléchit à ce dernier et à ses techniques. Il en vient à se former un Auteur Modèle, auquel il attribue des intentions. En cherchant à interpréter le texte, il en vient à imaginer un portrait de la façon dont son créateur souhaitait qu'il le lise. De cette façon, l'auteur empirique du texte doit concevoir un Lecteur Modèle en prenant en considération l'image qu'on se fera de lui, à savoir l'Auteur Modèle.

Dans la prémisse de la rédaction d'un récit historique, par exemple, l'historien peut planifier que, du fait de son statut de chercheur, le lecteur peut conférer une autorité en la matière à l'Auteur Modèle du texte. Dans le cadre du roman historique, l'écrivain peut prendre en considération que son statut ne lui offre pas le privilège de faire croire d'emblée que ses référents renvoient au « vrai ». Il peut estimer que le lecteur empirique risque de douter, que celui-ci va se construire un Auteur Modèle qui ne détient pas le « vrai ». C'est pour cela que l'écrivain peut créer un Lecteur Modèle qui doute des informations délivrées par l'Auteur Modèle.

On peut résumer ce processus en disant que, lors de sa lecture, le lecteur interprète l'aspect sémantique du texte et actualise l'idée qu'il se fait de ce dernier. La composition de cette image dépend de ce que sa compétence encyclopédique lui permet de saisir du texte, que ce soit par sa connaissance de la langue, des références présentes dans le texte ou par l'idée qu'il se fait de l'auteur. Puisqu'un texte est linéaire dans sa lecture, le lecteur actualise l'image au fur et à mesure que des informations sont ajoutées par le récit. Il réfléchit à un Auteur Modèle et lui prête des intentions d'écritures, des stratégies propres, voire des excuses pour avoir commis une bévue dans le texte. Par exemple, un lecteur contemporain qui découvre un texte d'Aristote pourra lui pardonner sa théorie, aujourd'hui jugée comme erronée, sur la superficie de la planète. Lors de sa lecture, un tel lecteur peut comprendre que les moyens à la disposition de la science sont inéquivalents entre un philosophe de la Grèce antique et un scientifique d'aujourd'hui. De son côté, l'auteur empirique rédige son texte en fonction d'un Lecteur Modèle, qui prend la forme d'un ensemble de connaissances requis pour l'actualisation du récit souhaitée par l'auteur. En partant de ce concept, il est possible

de dire qu'un auteur est dans la capacité de réfléchir à plusieurs lecteurs modèles pour son roman. Ses stratégies peuvent être mises en place pour qu'un Lecteur Modèle dont les compétences sur l'histoire de la Seconde Guerre mondiale sont limitées parvienne à une certaine actualisation du texte tandis qu'un Lecteur Modèle expert en la matière parviendrait à une actualisation différente.

LA COOPÉRATION

L'élaboration d'un texte rédigé en fonction d'un Lecteur Modèle amène donc l'auteur à réfléchir à des stratégies qui orienteraient l'actualisation du texte vers une représentation souhaitée. Pour cela, l'auteur peut se fier au fait que le texte a besoin du lecteur pour fonctionner, comme Eco le postule. Le texte est écrit de sorte à être actualisé en une représentation narrative et le lecteur actualise le texte en une représentation rendue possible par sa compréhension. Une coopération s'installe donc entre le récit et le lecteur. Dans *Lector in fabula*, Eco identifie plusieurs de ces moyens coopératifs. Il cible la capacité du lecteur à suivre la logique mise en place dans le texte : grâce aux *règles de co-référence*, le lecteur comprend, devant un pronom, par exemple, que celui-ci renvoie au personnage vu précédemment dans le texte. Eco mentionne également la notion d'*hypercodage rhétorique et stylistique*, qui définit les usages de codes préétablis que le lecteur possède grâce à sa compétence encyclopédique. Si la situation présente, pour reprendre l'exemple d'Eco, un homme et une femme mariés, sans toutefois préciser qu'ils sont mariés ensemble, le lecteur, dans sa connaissance des codes, peut assumer qu'ils sont bel et bien mariés ensemble. Le lecteur comblera le vide laissé par l'auteur au sujet de ce lien entre les deux personnages grâce à ses connaissances et à ce que la situation laisse entendre dans le récit.

Néanmoins, par rapport à un roman historique, ce sont les *inférences de scénarios* qui, à titre de moyens coopératifs, auront le plus d'importance lors de la rédaction. Elles peuvent être décrites comme des suggestions stéréotypiques auxquelles un référent renvoie.

La mention d'un lieu dans un texte, par exemple, invite le lecteur à déployer ces connaissances sur ce qui peut se passer dans ce lieu. Si un personnage se rend aux toilettes, sans davantage d'informations, le lecteur pourra s'imaginer ce qui se passe aux toilettes par rapport aux scénarios qu'il connaît. Une partie du récit s'écrit dans la tête du lecteur, en l'absence de précisions textuelles sur ce qui se passe réellement. L'auteur invite son lecteur à puiser dans les possibles scénarios qu'engendre l'action de se rendre dans cette pièce précise. Ainsi, les inférences de scénarios peuvent être vues comme des événements ou des actions déjà encryptés auxquels l'auteur peut faire appel.

Les inférences de scénarios sont divisées en deux catégories par Eco. Il y a, d'une part, les scénarios communs. Ceux-ci concernent les scénarios connus du lecteur par l'intermédiaire de stéréotypes agglutinés autour du référent. Les connaissances du lecteur sont alors sollicitées par rapport à des événements qui lui sont connus, et sont enfouies dans sa compétence encyclopédique. Si le lecteur est en mesure d'imaginer un scénario lorsqu'un personnage se rend aux toilettes, c'est parce que ce scénario lui est connu. Pour prendre un second exemple, si le texte décrit un étudiant qui lève sa main en classe, le lecteur, d'après ses connaissances de la vie étudiante, peut comprendre que le personnage a une question à poser, que l'enseignant va lui donner la parole et va répondre à sa question, etc. Un détail va, de cette façon, suggérer au lecteur une suite d'actions logiques propre à un scénario commun. Lever la main, dans ce scénario, enclenche la suite de réactions décrites grâce à l'environnement. Le scénario pourrait être nommé comme : un étudiant qui lève sa main dans une salle de classe. Le même geste, donc le même référent, sollicitera d'autres scénarios si un élément est changé. Si on se retrouve dans un aéroport, l'étudiant qui lève sa main n'a

sans doute plus de questions à poser à son professeur, mais cherche plutôt à se faire voir par quelqu'un dans la foule. Il s'agit ici d'un second scénario possiblement déjà connu du lecteur. Dans les deux cas, le geste de lever la main permet au lecteur de déployer un scénario commun.

Il y a, d'autre part, les scénarios intertextuels. Alors que les scénarios communs mettent à contribution des déroulements actionnels propres à une culture donnée, les scénarios intertextuels exploitent des schémas narratifs issus de la fiction. Par exemple, un habitué des récits de *fantasy* s'étonnera peut-être lorsque son roman historique de la Guerre d'indépendance américaine révélera que les menaçants dragons verts sont en fait des troupes d'élite et non pas des lézards volants cracheurs de feu, s'il connaît davantage les clichés de la *fantasy* que l'événement historique décrit par le récit. Également, ce lecteur de *fantasy* ne sera guère surpris de voir, dans un récit, un peuple de Nains habitant les montagnes s'il connaît déjà ce stéréotype introduit dans *Le Seigneur des Anneaux* ; en revanche, un lecteur qui ne connaît pas le genre de la *fantasy* ne comprendrait pas immédiatement ce qu'est la race des Nains, ni en quoi ce peuple diffère des humains atteints de nanisme. D'un autre côté, il se peut que ce soit l'habitué de la *fantasy* et des récits de Tolkien qui sera confus lorsqu'il lira des textes en lien avec l'univers de *The Elder Scroll*, où le peuple des Nains réside certes sous terre, mais est en fait constitué d'Elfes bien loin d'être de petite taille.

Il est maintenant possible de mettre en relation la conceptualisation de la *suggestion* dans le roman historique et les définitions des scénarios communs ou intertextuels de Eco. L'objet du texte qui emmagasine une charge historique est en fait un élément qui se rattache

à un scénario possiblement connu du lecteur. La *suggestion* n'est autre qu'une stratégie mise en place par le texte pour permettre au lecteur de remarquer qu'il connaît le scénario, et qu'il est donc en mesure de se rappeler l'objet historique. La *résonance*, finalement, équivaut à ce moment où le lecteur réalise qu'il connaît le référent et l'éventuel scénario qui s'y rattache. La connaissance du lecteur au sujet de l'élément dépendra alors du savoir qu'il a acquis culturellement ou individuellement. Le lecteur ne s'est peut-être jamais informé sur certains objets historiques, tel que le drakkar, mais en possède une représentation relativement détaillée grâce à la culture dans laquelle il a grandi. Un Occidental peut s'être fait l'image d'un groupe de Vikings à bord d'un drakkar, en train de ramer en direction d'un pillage. Il peut voir la structure du drakkar, avec sa voile, ses boucliers sur le côté et ses deux proues. En revanche, pour un Scandinave, le drakkar pourrait ne rien vouloir dire, puisqu'il s'agit d'un mot donné par les Européens aux navires des Vikings, alors que ces derniers possédaient en fait plusieurs types de bâtiments différents. L'encodage entourant le référent varie, et ce, en fonction de la compétence encyclopédique du lecteur et des circonstances de formation de son réservoir de connaissance.

Ainsi, en partant de l'idée que les *suggestions* historiques mises en relief par le texte sont en fait des inférences de scénarios communs et intertextuels spécifiques au domaine de l'histoire d'un sujet, les stratégies d'écritures mises en œuvre par l'auteur lors de la conception de son roman historique peuvent se focaliser sur la question de la transmission de ces scénarios. Pour cela, il est possible d'ajouter les observations de Jean-Louis Dufays aux définitions de Eco.

Dans son ouvrage *Stéréotype et lecture*, Jean-Louis Dufays définit le référent comme « des ensembles cohérents d'entités extralinguistiques » (Dufays, 2010 : 67). Ces entités dépendent d'une *cohérence*, à savoir des « relations *exophoriques* qui s'établissent entre les éléments de l'énoncé et des entités extérieures » (Dufays, 2010 : 68). Un lien s'établit entre les multiples éléments, créant ainsi le référent. Lors de sa lecture, le lecteur emploiera sa conception du référent, à moins que le texte ne lui ait fourni d'autres éléments à greffer sur ce dernier. La façon dont le texte propose ce référent, en effet, peut en faire varier les éléments, de sorte à en offrir une *cohérence* différente. Comme le dit Todorov, « si le chiffre trois doit symboliser quelque chose, ce n'est pas parce que trois évoque ceci ou cela dans la mémoire de tous les lecteurs, mais parce qu'il apparaît dans tels contextes particuliers, au sein même de l'œuvre qu'on est en train d'interpréter » (Todorov, 2016 : 63).

C'est pour cette raison que l'auteur doit réfléchir aux moyens de coopération interprétative entre les référents du texte et l'encyclopédie de son lecteur, afin de guider ce dernier dans l'interprétation du texte. Ces référents proposés par le texte et qui ne sont pas de l'ordre des propositions purement linguistiques se scindent, chez Dufays, en deux catégories : les scénarios en lien avec le milieu socioculturel et ceux en lien avec la culture littéraire. L'approche est donc la même que celle d'Eco, mais Dufays, pour sa part, suggère une division de ces deux branches en de multiples sous-catégories.

Pour ce qui est des *référents socioculturels*, les ensembles d'éléments qui en viennent à former un objet cohérent peuvent être de l'ordre de l'*action* courante. Si un personnage accomplit l'action de manger une salade, l'auteur n'a pas à décrire l'action en détail puisqu'il

peut se douter que son lecteur connaît ce scénario. Néanmoins, s'il écrit pour un Lecteur Modèle occidental, le code de l'action de manger impliquera une fourchette, un couteau ou une cuillère. Si tel n'est pas la volonté de l'auteur, il devra préciser l'outil. Viennent ensuite les *référents descriptifs*. Il s'agit là d'une cohérence d'éléments générée par la description statique et vérifiable d'un référent. Mentionner un personnage et son âge, c'est suggérer au lecteur un certain ensemble d'éléments en lien avec le personnage. Dire qu'un personnage est vieux peut laisser entendre qu'il a des rides et des cheveux blancs, selon la description des personnes âgées que le lecteur a en tête. Les *référents d'actions* et de *descriptions* forment, selon Dufays, la base de la communication entre le texte et son lecteur. S'ajoute à cette base la sous-catégorie de la *référenciation externe*. Il s'agit là de ce qui renvoie à l'extérieur du texte à l'aide de référents socioculturels, comme la Tour Eiffel, qui rappelle Paris, la France et ses habitants, et ainsi de suite. On pourrait ainsi dire que les *référents socioculturels* servent à communiquer l'action, la description et le décor du récit aux lecteurs qui partagent une culture semblable à l'auteur.

Suivent les *référents intertextuels*, qui sont de l'ordre des connaissances acquises à l'aide de la littérature et de ses usages. Dufays souligne notamment la connaissance des conventions et des stéréotypes propres aux différents genres littéraires (Dufays, 2010 : 78). Pour prendre exemple sur le roman historique, ce savoir quant à la structure d'un genre aiderait le lecteur à comprendre qu'il s'agit d'un texte historique, de le différencier d'une uchronie ainsi que, si l'historicité du texte n'est qu'un décor, d'identifier un possible sous-genre comme le roman policier ou épique. La connaissance des conventions permet au lecteur

de savoir à quoi s'attendre, et, dans un autre sens, permet à l'auteur de savoir avec quoi le lecteur est familier par rapport à un genre littéraire.

L'intertextualité peut soulever un autre questionnement chez l'auteur au sujet de son lecteur. En plus des compétences de ce dernier, il doit aussi réfléchir à son comportement. En effet, le texte invite son lecteur à actualiser son contenu grâce à ses compétences encyclopédiques et par l'intermédiaire des différents codes qu'il connaît, mais le comportement de ce lecteur peut varier. Ce comportement peut être étudié grâce à la notion de sollicitation du lecteur présentée par Samoyault dans *L'intertextualité : Mémoire de la littérature*. Selon Samoyault, « le lecteur est sollicité par l'intertexte sur quatre plans : sa mémoire, sa culture, son inventivité interprétative et son esprit ludique » (Samoyault, 2001 : 68). Si Eco traite de la mémoire et de la culture du lecteur grâce à la notion de compétence encyclopédique, l'inventivité interprétative et l'esprit ludique du lecteur mentionnés par Samoyault se focalisent sur l'interaction entre le lecteur et l'intertexte. On peut prendre pour exemple certains référents historiques que le lecteur peut repérer non seulement grâce à sa compétence encyclopédique, mais également par son désir d'approfondir le texte, sa manière de jouer avec lui. Si le lecteur rencontre le nom d'un personnage méconnu, il pourrait tenter de se lancer dans une recherche de sources externes pour apprendre qui est ce personnage, s'il a véritablement existé, ou, à l'inverse, décider qu'il ne s'agit que d'un personnage de fiction. C'est au lecteur de décider de ce qu'il fait, des limites de son jeu avec le texte. Il peut percevoir l'intertexte sans toutefois en connaître la source, tout comme il peut ignorer complètement sa présence. Peu importe le comportement du lecteur vis-à-vis de la référence,

il finira par actualiser le contenu du récit d'une façon ou d'une autre, comprenant ou non la présence d'un intertexte.

FABULA

En réfléchissant aux compétences de son lecteur modèle, tout comme à sa façon de comprendre le texte, l'écrivain parvient à se faire une idée de ce que son texte pourrait transmettre à son lecteur hypothétique. Il n'aura sans doute pas l'occasion de composer un récit que son lecteur empirique actualisera précisément comme il le souhaite ; mais, du moins, la réflexion sur les différents éléments qu'il suggère dans son texte et la façon dont ils s'actualisent lui permettent de songer à l'orientation que prendrait la lecture.

Comme l'indique Van Dijk dans son article « Semantic Macro-Structures and Knowledge Frames in Discourse Compréhension », le discours se compose de multiples microstructures, soit des propositions textuelles, qui en viennent à former une macrostructure mettant en relation l'ensemble des propositions pour ainsi former l'image structurée d'une séquence de microstructures (Van Dijk, 1977). Le lecteur, lors de son processus d'actualisation du texte, découvre les propositions de ce dernier, les met en relation et forme une représentation construite à l'aide des éléments qui lui sont présentés. La compréhension qu'aura le lecteur de ces macropropositions, ainsi que la structure qu'il donnera au texte en fonction de ceux-ci, variant selon l'importance accordée à un événement, un personnage, voire un détail, plus qu'à un autre, composeront ce que Eco appelle la *fabula*. Pour Eco, la *fabula*, « c'est le schéma fondamental de la narration, la logique des actions et la syntaxe des personnages, le cours des événements ordonné temporellement. » (Eco, 1985 : 104) en opposition avec le « sujet », qui est « l'histoire telle qu'elle est effectivement racontée, telle

qu'elle apparait en surface, avec ses décalages temporels, ses sauts en avant et en arrière [...], ses descriptions, ses digressions, ses réflexions entre parenthèses. » (Eco, 1985 : 104)

La lecture se fait nécessairement à partir du sujet — c'est-à-dire du texte tel qu'il se présente linéairement au lecteur, et qui offre de nouvelles informations au fur et à mesure de sa progression. Ces propositions du texte sont actualisées par le lecteur. Elles peuvent ensuite rejoindre, dans l'esprit du lecteur, les propositions précédemment actualisées pour former une macrostructure. Le lecteur peut, grâce à ces ensembles de propositions, se construire mentalement la *fabula*. Or, le lecteur ne fait pas que construire mentalement la *fabula* sur la base des informations qu'il reçoit et traite. En effet, à partir de cette construction, le lecteur peut essayer de deviner la suite du déroulement de l'histoire. En d'autres mots, il forme des hypothèses prédictives sur la suite des événements. Ces hypothèses prédictives, qu'Eco nomme « promenades inférentielles », s'élaborent avec les informations que délivre le texte. La *fabula* dépendra donc de ce que le lecteur s'imagine de l'histoire. Les promenades inférentielles dépendent de ce que le lecteur est à même de penser du texte à l'aide des macrostructures qu'il a été amené à actualiser. C'est grâce aux propositions linéaires du texte que le lecteur peut se former une hypothèse quant à la progression de celui-ci.

Pour mettre cela en relation avec un récit historique fictionnel, observons comment, dans le film *Inglourious Basterds* de Tarantino sorti en 2009, une *suggestion* chargée de référents historiques est à même d'être actualisée de plusieurs façons selon les connaissances du lecteur, et, de ce fait, de conduire ce dernier vers une promenade inférentielle divergente de celle d'autres lecteurs. Le récit se déroule dans une France occupée par les Nazis lors de

la Deuxième Guerre mondiale. Un commando composé de juifs se venge de l'oppression nazie en menant une guerre d'embuscades contre leurs belligérants, jusqu'à ce que le groupe soit contacté par un agent britannique et une espionne allemande pour mener à bien une mission d'infiltration qui permettrait d'éradiquer plusieurs dignitaires nazis. Le film présente également en parallèle le récit d'une juive propriétaire de salles de cinéma qui a survécu à une rafle des S.S. lors de sa jeunesse. Elle apprend que la projection d'un film mettant en scène les hauts faits d'un soldat allemand aura lieu dans son établissement et que plusieurs nazis de haut rang seront présents. Elle prévoit alors d'incendier la salle lors de la projection. Ces deux récits s'entremêlent au moment du dénouement : le commando des bâtards ainsi que la propriétaire du cinéma exécutent leur plan et, par un concours de circonstances, parviennent à tuer Hitler qui assistait au film. Comme le rapporte Éric Dufour, philosophe français qui parle du film de Tarantino dans son ouvrage *Le Cinéma de science-fiction, Inglourious Basterds* se veut être une uchronie (Dufour, 2011 : 164) qui comprend et adapte des éléments à la fois de l'histoire de la Deuxième Guerre mondiale, mais également de l'histoire du cinéma. Ces deux sources dont Tarantino se sert pour bâtir son récit forment deux champs de connaissances que le spectateur sera amené à exploiter pour actualiser les propositions du long-métrage. Dans une scène en particulier, les deux sources historiques se rejoignent et chacune d'elles permet au spectateur d'obtenir une information qui dévoile la conclusion de l'action.

Le commando des bâtards doit protéger un lieutenant de l'armée britannique lors de sa rencontre avec une espionne. Le rendez-vous est donné dans une taverne en sol occupé. Le lieu devait être vide, mais un groupe de soldats nazis est aller y festoyer. La situation est

tendue puisque le commando et l'agent britannique doivent échanger leurs informations tout en se faisant passer pour des nazis haut gradés lors de leur rencontre avec l'espionne, une actrice allemande populaire. Au courant de la soirée, un officier nazi s'invite à leur table et discute cinéma avec le groupe. Il ne reconnaît pas l'accent du Britannique et ne comprend d'ailleurs pas pourquoi il rencontre l'actrice allemande, mais ce dernier invente une histoire comme quoi il est également lié au monde du cinéma et qu'il vient d'un lieu méconnu de l'Allemagne. Toutefois, ce n'est qu'après que l'Anglais a levé la main pour commander trois verres que l'officier nazi démasque l'officier britannique. S'ensuit une fusillade qui mène à la mort de tous les gens dans la salle, excepté l'espionne, qui révélera dans une scène suivante ce qui a causé l'échec de la mission : la façon dont le Britannique a commandé les verres, puisqu'en Allemagne la façon de symboliser le chiffre trois avec sa main est différente de la façon anglaise.

Cette scène comprend trois niveaux de lecture différents, en fonction des connaissances du spectateur. L'un est celui de l'ignorant, qui, sans les connaissances culturelles et historiques, ne peut saisir l'importance du signe de la main de l'officier. Le deuxième, quant à lui, est celui du connaisseur, qui parvient à reconnaître le signe et la manière dont cela trahit le Britannique avant que l'espionne l'explique plus tard dans le film. En ce qui a trait au troisième niveau de lecture, il s'agit de celui du connaisseur en histoire du cinéma, qui constate que les sources citées par l'Anglais ne font aucun sens tandis que l'Allemand parle en expert. Ces trois lectures différentes d'une même scène, en fonction de la compétence encyclopédique du lecteur, font que la scène peut être vue de trois façons différentes. Celle où on découvre en même temps que l'Anglais qu'il a été démasqué, celle

où on repère un indice comme quoi la supercherie a été révélée ainsi que celle où l'on sait que le Britannique est découvert depuis qu'il a parlé de cinéma.