



Américanité et critique de la communication

- Guildo Rousseau: *L'image des Etats-Unis dans la littérature québécoise (1775-1930)* son interprétation de l'histoire – déroulement linéaire, à cela s'oppose une nouvelle lecture:
- **Idéologie de la communication**
- « L'histoire contemporaine n'est pas seulement celle qui prend en vue les années qui nous sont chronologiquement les plus proches; plus rigoureusement, elle est l'histoire de cette époque où, par le biais de l'utilisation de nouveaux moyens de communication (la TV en particulier), tout tend à s'écraser sur le plan de la contemporanéité et de la simultanéité, produisant ainsi une déshistoricisation de l'expérience (G. Vattimo, *La fin de la modernité*, p. 16).
- « Le thème de la communication apparut au milieu du siècle, véritable *alternative* aux idéologies politiques perçues à l'époque dans ces milieux comme ayant fait faillite dans la gestion des affaires humaines ».

- Henry James: L'Amérique est un pays sans archives ni mémoire où le terreau culturel n'est pas un humus ancien, mais rien qu'une mince strate superficielle, pauvre et stérile.
- *La guerre du faux* (Umberto Eco)
- Vattimo: Le monde actuel correspond à une réalité allégée, car moins nettement divisée entre le vrai et la fiction, l'information ou l'image: monde de la médiatisation totale où nous nous situons déjà pour une bonne part.
- Ere des médias électroniques
- Village global/Global Shopping Center – la connaissance = gigantesque bazar, chacun prend ce qu'il veut – myriade de messages à toutes fins utiles.

- Eclatement du réel – effet de séduction/fascination des mass medias
- Ere de l'Image
- Jeu du capitalisme moderne: détruire tous vestiges de la tradition, toute idéologie orthodoxe, toutes formes continues et stables du réel afin de stimuler des niveaux plus élevés de consommation. (Gerald Graff)
- Impossibilité de poser un regard englobant sur un phénomène (Chassay)
- Impression illusoire (fallacy) que la multiplicité des canaux de l'information signifie une meilleure information.
- Théories cybernétiques et de l'information: Wiener, Von Neumann, Shannon/Kotelnikov (information/entropie).

- Roman: hétérogénéité du discours romanesque, mouvement de décomposition/recomposition autour des techniques de communication
- L'univers américain est un univers médiatique
- Écrivains américains: Coover, Pynchon, Barth, McElroy, Gaddis

Québec/E.-U.

- Rapport schizoïde au monde américain frappe le sujet québécois et sa quête identitaire (haine & amour, rejet & identification)
- Glissement: ce rapport concerne désormais la communication

3 étapes de la notion de la communication

- Philippe Breton *L'explosion de la communication*, 1989
 - 1942-1948:cybernétique
 - 1948-suivantes Norbert Wiener – rapporter aux domaines de la politique et sociologie
 - Années 1950, 1960 – rapport à toute la société occidentale (rapport métaphorique)

● Métaphore communicationnelle:

- les phénomènes du monde visible peuvent se comprendre en termes de relations, d'échange et de circulation d'information
- Les relations comptent plus que le contenu

● Penseurs:

- G. Vattimo: *Fin de la modernité*
- Jürgen Habermas: *Théorie de l'agir communicationnel*
- Henri Atlan: autoorganisation
- Bateson: *Ecologie de l'esprit*
- Lucien Sfez: *Critique de la communication*
- George Gebner, Stuart Hall, Paul Virilio

- **Nouvel Âge et débordement: idée de communication au développement de la société américaine – thèse de la frontière**
- **F.J. Turner: *The Frontier in American History***
- **Multiplication de la volonté de perfection de soi – extériorisation de l'esprit américain**
- **La transparence originelle de l'information se dégrade en monde informatique hypertrophié
Claude Duchet: roman=sociogramme de la communication**

Monique LaRue: *Copies conformes*

- Boréal, Montréal, 1989.
- Espace: Montréal/Californie (San Francisco)
- Temps: contemporain, orienté vers l'avenir (science-fiction), temps de la narration alterne entre le passé et le présent
- Personnages: Claire Dubé (narratrice), Brigid O'Doorsey (femme fatale), Ron O'Doorsey (son frère), Diran Zarian, Bob Mason (référence littéraire)
- Intertextualité, réécriture: *Faucon maltais* (Dashiell Hammett)
- Cadre littéraire & cinématographique: roman policier, « film noir »

● Thématiques et questions centrales:

- Rôle de l'identité et de l'imitation (reproduction), réalité et son reflet virtuel, factice
- Question du double
- Question gnoséologique d'ordre général: comprendre et interpréter la réalité et la vérité
- Communication, technologies, énigme, labyrinthe

● Frontière:

- Québec (sécurité, intériorité, chez-soi « Tout rentrerait dans l'ordre. Au foyer, l'épouse. Hors d'atteinte. »)
- E.-U.- (Californie - folie)

Illusion du double: relation vrai/faux

- Véhiculée par trois notions: **technologie, littérature, ville**
- Claire Dubé/Brigid O'Doorsey: Claire est fascinée par son visage, sa façon de s'habiller, sa supériorité; elle discerne dans le visage immobile un mystère impénétrable (elle la « copie »)
- « Doubler » le parcours urbain: Claire va sur les traces de Sam Spade du Faucon maltais (« Lire la description en regardant les lieux leur donnait un deuxième degré de réalité. Ou de fiction » (CC, 100).
- Ville réelle/(effet de) fiction –Montréal/San Francisco
- Copie technologique – problème post-moderne qui nie toute possibilité d'authenticité: « Le problème de Silicon Valley n'est-il pas celui de la copie? Qu'est-ce que l'original, n'est-ce pas, quand on vient d'inventer une machine à pirater! ... Je renonce à la vérité. Je ne sais plus distinguer le vrai du faux. » (CC, 163).
- Régis Debray: le Visible = le Réel = le Vrai

Illusion du double: relation vrai/faux

● Frontière floue:

- Homme/machine (test de Turing, cyborg, réalité virtuelle)
- Original/copie
- Vrai/faux
- Réalité/illusion (apparence)
- Physique/virtuel
- Hypocrisie/sincérité

Conclusions: réalité incertaine, rien n'est authentique: « Je renonce à la vérité. Vous avez voulu me rendre fou. Je ne comprends plus rien. Je n'ai plus aucune référence réelle. Je ne sais plus distinguer le vrai du faux. »

Le jeu intertextuel

- Roman de Hammett: *Le faucon maltais (FM)*
 - Compagnie informatique *The Maltese Falcon Inc.* travaille sur un jeu électronique inspiré du roman de Hammett – il s'agit de trouver le vrai faucon
 - Personnage dédoublé Brigid (O'Shaugnessy: FM | O'Doorsey: CC)
 - Claire Dubé décrit les lieux du roman américain
 - Son identité devient floue lorsqu'elle porte les bijoux de Brigid
 - La même chambre d'hôtel pour la scène finale de CC et FM

La ville

● Réalité urbaine

- San Francisco - la ville américaine vidée de son contenu – des lieux sans réalité : Gertrude Stein: « There is no there, there ».
- « Ici, on était toujours un peu dans un film, de l'autre côté de l'écran. Il fallait se cramponner à la réalité. Et en réalité, la seule chose qui importait, c'était de rentrer [à Montréal] (p. 24) ».
- Ville fantôme, fictionnelle, de film