

TABLE DES MATIÈRES

Préambule	7
Chapitre 1 : Le roman géographique	13
L'écriture seconde.....	15
<i>L'aire de jeu</i>	15
<i>La voix ironique: le jeu de l'adulte</i>	19
<i>Le jeu loufoque: la voix de l'enfance</i>	29
Les territoires seconds	38
<i>L'exotisme saboté (l'usage des comparaisons)</i>	40
<i>L'exotisme renversé (l'usage des métaphores et métonymies)</i>	44
Le charme d'une « géographie en estampes »	49
<i>Équivoque des stéréotypes</i>	50
<i>Hasards romanesques</i>	52
<i>Passages</i>	55
Chapitre 2 : Le réalisme	59
Une géographie déréalisante	59
<i>Un espace géométrique</i>	60
<i>Brouillages et interpénétrations</i>	63
Le « réalisme irréel » de Jean Echenoz	68
<i>La « vive lumière mystérieuse » de Stevenson</i>	68
<i>L'effet de romanesque</i>	71
<i>La machine du Méridien de Greenwich: un modèle de simulacre</i>	77
Le goût de l'artifice	79
<i>Solutions chimiques</i>	79
<i>Une esthétique de la façade</i>	82
<i>La fiction dans le décor (de cinéma)</i>	87
Chapitre 3 : Le roman fait son cinéma	91
Cadrages, mouvements, montage	92
<i>Cadrages</i>	92
<i>Mouvements</i>	95
<i>Montage</i>	99
Bande-son	104
Couleur et noir et blanc	108
<i>La couleur</i>	108
<i>Noir et blanc</i>	110
Les trompe-l'œil	113
<i>Des personnages manipulateurs</i>	113
<i>Un narrateur manipulateur</i>	118
<i>Les brouillages de l'écran</i>	125

Chapitre 4 : Géographie du vide	129
Vacuité de l'espace	129
<i>Le vide du Pôle Nord</i>	130
<i>Le vide des lieux touristiques</i>	130
<i>Le vide des « non-lieux »</i>	133
Désorientation du héros	137
<i>Le cercle</i>	138
<i>Lignes anguleuses</i>	140
<i>Le défaut de la ligne droite</i>	140
<i>Croisements aléatoires</i>	142
Des trajectoires vides	145
<i>Le faux touriste: « un candidat au voyage »</i>	146
<i>Le faux explorateur</i>	147
<i>L'automate ambulatoire</i>	148
Chapitre 5 : Le vide du sujet	151
Vacillements de l'onomastique	152
<i>Brouillage intertextuel</i>	153
<i>Brouillage homonymique</i>	155
<i>Usurpation du nom</i>	158
Les troubles de l'identité	161
<i>Relations doubles</i>	162
<i>Relations duelles</i>	165
<i>Identités dédoublées</i>	167
<i>Une écriture redoublée</i>	171
Des personnages-machines	177
<i>L'image automatique</i>	178
<i>Un regard en miettes</i>	182
<i>Ne pas se voir en peinture</i>	186
Chapitre 6 : Une géographie du roman	193
Le puzzle	194
<i>Détails et fragments, prose et poésie,</i> <i>écriture adulte et lectures de l'enfance</i>	195
<i>Fragments poétiques</i>	198
<i>Escarbilles intertextuelles</i>	200
La mosaïque	207
<i>Le liant intertextuel</i>	208
<i>Les liens intra-textuels</i>	210
Une marqueterie mal jointe	216
<i>Coupures, ruptures, syncopes</i>	217
<i>Rhapsodies et raccommodages</i>	221
<i>Le motif dans le tapis</i>	223
Conclusion	227
Index des noms propres	231