

## ***Lost in the Funhouse* : espace et langage dans le labyrinthe infini de la fiction**

Frédérique GODEFROID

*Everyone begins in the same place ; how is it that most go along without difficulty but a few lose their way ?*

John Barth, *Lost in the Funhouse*

John Barth, malgré qu'il s'en défende, est probablement un des plus éminents représentants de ce groupe d'écrivains des Etats-Unis qu'on a qualifiés de « postmodernes ». Au cours des trente dernières années il a contribué, avec d'autres auteurs comme John Hawkes, William Gass, Donald Barthelme, Robert Coover et Gilbert Sorrentino, à une redéfinition de la fiction américaine. Se détournant des conventions du réalisme et des formes traditionnelles de narration, l'œuvre de John Barth met l'accent sur le processus d'écriture et l'exploration des possibles littéraires qu'ont ouvert avant lui les grands modernistes que sont, entre autres, James Joyce, Samuel Beckett et Franz Kafka.

Auteur « marathonien », comme il le dit lui-même, Barth a surtout produit de très longs romans d'une grande complexité, dont les plus connus sont *The Sot-Weed Factor* (1965) et *Giles-Goat Boy* (1966), de nombreux essais et également deux recueils de nouvelles, dont *Lost in the Funhouse* (paru en 1968). Ce recueil est le fruit d'une réflexion développée dans son essai controversé, « *The Literature of Exhaustion* » (Barth, 1984). Barth y développe une interrogation sur les possibilités de renouvellement de la fiction dans un contexte radicalement différent de tous ceux qui l'ont précédé, alors que la littérature semble avoir épuisé toutes ses ressources et être au bout de sa course historique.

*Lost in the Funhouse* est composé de quatorze nouvelles, dont certaines ont été publiées séparément, entre 1963 et 1968. Barth, dans la « Note de l'auteur » qui ouvre le recueil, insiste cependant sur le fait qu'elles ont été conçues comme une série, qui trouve sa cohérence dans certains thèmes se répondant en écho et formant un cycle qui se referme sur lui-même. (Barth, 1988, VII).

### *Structure du recueil*

#### **L'anneau de Möebius ou le labyrinthe infini**

Le labyrinthe est une figure omniprésente dans *Lost in the Funhouse*, et contamine le texte à plusieurs niveaux. Il est en effet mis en jeu comme figure spatiale, matérielle, explicitement parcourue par Ambrose, le principal protagoniste du recueil, mais représente également l'espace de la littérature et du langage, dans les méandres duquel le personnage et le lecteur s'égarer, à la recherche d'un centre ou d'une sortie également inaccessibles. Le parcours qu'implique la lecture de *Lost in the Funhouse* est semé d'embûches, d'embranchements et de culs-de-sac, et c'est un voyage d'autant plus périlleux que la structure même qui ordonne les textes constitue un labyrinthe infini et vertigineux, un éternel recommencement.

La structure particulière que Barth a prise comme modèle pour construire son recueil ne forme pas un simple cercle mais, grâce à une torsion sur elle-même, un anneau de Möebius. Cette forme tridimensionnelle à une seule surface trace un trajet infini qui répond à la définition que donne Hofstadter des *Strange Loops* (figure auto-réflexive par excellence) : « Implicit in the concept of Strange Loops is the concept of infinity, since what else is a loop but a way of representing an endless process in a finite way. » (Hofstadter, 1980, 15)

La première nouvelle du recueil, « Frame-Tale », est à la fois la figure structurante et la porte d'entrée du « funhouse » dans lequel le lecteur pénètre. Cette forme à « découper selon les pointillés », pour former justement un anneau de Möebius, est l'histoire infinie d'un éternel commencement (« once upon a

time there was a story that began once upon a time there was a story that began once upon a time there was... »). C'est la première figure du labyrinthe qui annonce l'importance que prendra cette forme tout au long du recueil. Elle annonce aussi au lecteur qu'il ne lui sera pas facile de se sortir de ce texte où toute fin ouvre sur un nouveau début et qu'il lui faudra probablement refaire plusieurs fois la route, c'est-à-dire recommencer plusieurs fois sa lecture avant d'en épuiser le sens, s'il y arrive jamais.

### Organisation des nouvelles

En incluant « Frame-Tale », qui fournit, comme son nom l'indique, un cadre à l'ensemble du recueil, les quatorze nouvelles forment deux parties distinctes qui se répondent par un système d'écho et de jeux de miroirs. Les six premiers textes sont placés sous le signe de la tradition littéraire. Les narrations retracent, sur le mode conventionnel, le développement du personnage d'Ambrose, depuis le spermatozoïde philosophe de « Night-Sea Journey » jusqu'à la découverte de sa vocation d'écrivain dans la nouvelle éponyme du recueil, « Lost in the Funhouse » ; un voyage en six étapes de la procréation à la création. En plus de rappeler les formes traditionnelles du *bildungsroman* et du *künstlerroman*, ces nouvelles explorent l'autobiographie (celle d'une fiction assumant la narration de sa propre conception), et la correspondance (« Petition »).

L'ombre de Dédale plane sur toute cette première partie, avec le déploiement, en filigrane intertextuel, du *Portrait of the Artist as a Young Man* de James Joyce (1992). La différence fondamentale entre Stephen Dedalus et Ambrose est qu'il n'y a plus, pour le héros de Barth, d'épiphanie possible. Dédale, le grand créateur, est resté enfermé dans son labyrinthe et, au cri d'espoir que lui lance Stephen Dedalus à la fin de *Portrait of the Artist* « Old father, old artificer, stand me now and ever in good stead » (Joyce, 1992, 253), répond le désespoir de la fiction autonarrative d'« Autobiography » : « Father have mercy, I dare you ! Wretched old fabricator, where's your shame ? Put an end to this for pity's sake ! Now ! Now ! » (Barth, 1988, « Autobiography », 32). Pour la seconde fois, le génial architecte a créé un monstre hybride, un Minotaure textuel conscient de sa propre monstruosité.

Le moment où Ambrose entre dans le labyrinthe du « funhouse » à la fin de la première partie du recueil, est également hanté par la figure de Joyce. Cette fois c'est l'auteur lui-même qui est évoqué, et son nom vient marquer le lieu où la fiction se heurte aux limites du réalisme et entre dans la modernité. Dans la nouvelle « Lost in the Funhouse », ce sont clairement les œuvres tardives du génial irlandais qui sont posées comme origine et repère incontournable de la fiction moderne, l'affirmation sans appel que rien ne sera plus désormais comme avant : « The Irish author James Joyce once wrote. Ambrose M\_\_\_\_\_ is going to scream. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 89) Pour le protagoniste de la nouvelle la littérature est devenue un piège, un univers dans lequel les repères rassurants de la tradition ne sont plus d'aucun secours dans une recherche de maîtrise du langage.

La nouvelle « Echo », qui reprend le mythe de Narcisse amoureux de son propre reflet et de la nymphe condamnée à répéter sans fin le discours des autres, est à la fois une mise en abyme de la structure du recueil et une métaphore des possibilités de la littérature. L'opposition entre la reprise de la tradition (Echo) et le vertige de l'autoréflexion (Narcisse) reflète les deux parties distinctes de l'œuvre. Les six nouvelles qui suivent cette pièce centrale explorent les possibilités de la littérature au moment de l'histoire où tout paraît avoir été dit et redit, où le genre romanesque semble s'enliser dans la répétition de formes dépassées ou dans l'inintelligibilité d'une expérimentation vide de sens.

La nouvelle « Lost in the Funhouse » permet d'envisager l'hypothèse qu'Ambrose est l'auteur, le *deus ex machina* de tout le recueil que nous sommes en train d'explorer, comme il en est également chacun des personnages principaux. La seconde partie du recueil, avec des nouvelles cessant d'explorer la formation de l'artiste pour montrer les explorations de la maturité, correspond à un questionnement sur la possibilité de créer de nouvelles formes de fiction. Si Ambrose est clairement associé à la figure de Dédale, comme créateur de labyrinthes de fiction, il s'agit, comme nous l'avons dit plus haut, d'un Dédale égaré dans les méandres de son œuvre, aux prises avec un langage en mutation

qu'il n'arrive plus à maîtriser. L'angoisse de cette situation aux allures de cul-de-sac prend forme dans deux courtes nouvelles apocalyptiques, « Two Meditations » et « Glossolalia », mais s'exprime de façon beaucoup plus explicite dans les deux textes fortement autoréflexifs que sont « Title » et « Life-Story ». Narcisse, amoureux de son reflet, finit par se noyer dans son propre miroir : « everything blossoms and decays, does it not, from the primitive and classical through the mannered and baroque to the abstract, stylized, dehumanized, unintelligible, blank. » (« Title » 108). Le seul moyen pour le personnage écrivain de « Life-Story » de se sortir de la spirale narrative vertigineuse dans laquelle il s'est engagé malgré lui, est de reboucher son stylo, de cesser d'écrire.

Mais, dans ce recueil en forme d'anneau de Möebius, une fin n'est jamais qu'une porte qui s'ouvre sur un nouveau commencement, et c'est le retour aux origines, le retour au mythe déjà annoncé dans « Echo », qui permettra la création de nouvelles formes inspirées des anciennes ; la fusion de Narcisse et de la nymphe, de l'autoréflexivité et de la tradition. C'est là le principal accomplissement des deux dernières nouvelles « Menelaïad » et « Anonymiad » qui reprennent le contexte et les personnages de *L'Iliade* et de *L'Odyssee* pour mettre au monde une nouvelle forme et refermer la boucle ouverte avec le voyage du spermatozoïde de « Night-Sea Journey ».

## ***Funhouse et labyrinthe***

### **Le recueil comme labyrinthe**

L'image du labyrinthe est à ce point présente dans la série de textes qui constitue *Lost in the Funhouse*, que la traduction française n'a pu trouver de mot plus adéquat pour exprimer l'essence du mot « funhouse », (en français, *Lost in the Funhouse* devient *Perdu dans le labyrinthe*.) Le titre du recueil fait plus qu'emprunter celui d'une des nouvelles centrales, il place d'emblée le lecteur à l'entrée d'un texte-labyrinthe où il pourrait très bien, lui aussi, se perdre. Chacune des nouvelles est une pièce de cette attraction de foire, un labyrinthe de miroirs dont il faut

explorer les détours avant de pouvoir passer à la pièce suivante. John Barth lui-même, dans « The Literature of Exhaustion », donne un indice de la tâche à accomplir par le lecteur de ses textes : « a labyrinth, after all, is a place in which, ideally, all the possibilities of choice [...] are embodied, and -barring special dispensation like Theseus's- must be exhausted before one reaches the heart. » (Barth, 1984, 75). Inutile de dire que l'espace sera ici insuffisant pour épuiser chacune des pistes que nous propose la lecture de *Lost in the Funhouse*, en admettant même que cela soit possible. Quelques grandes lignes peuvent cependant être esquissées pour tenter de tracer un chemin au cœur des méandres d'un texte qui est à la fois le labyrinthe dans lequel on se perd et le fil qui permet d'en sortir victorieux.

### **Le lecteur comme Thésée sans fil**

La notion de choix dont parle Barth, est une des caractéristiques fondamentales de la fiction moderne (Faris, 1988, 10). Or, avec la possibilité de choisir naît celle de se tromper. Pour le lecteur, entrer dans le labyrinthe de *Lost in de Funhouse*, c'est prendre le risque de se perdre, c'est affronter le chaos apparent d'un univers fragmenté et complexe dont il a la responsabilité de recréer la cohérence « fondamentale ».

Ce n'est en effet qu'arrivé à la dernière nouvelle du recueil, « Anonymiad », que le lecteur peut avoir une vision du chemin parcouru, et mesurer l'ampleur de son égarement. Dans le labyrinthe infini que forme l'anneau de Moëbius, cette fin est également le centre et le commencement de toute la narration et laisse entrevoir un vertigineux processus d'auto-engendrement qui donne naissance à la fois au personnage protéiforme d'Ambrose et à l'ensemble des nouvelles dont il est le héros et, selon l'une des possibilités ouvertes par le texte, l'auteur.

Le ménestrel anonyme d'« Anonymiad », perdu sur une île au temps mythique de *L'Iliade*, « sending messages to whom they might concern » (« Anonymiad », 196) emplit neuf jarres, représentant les neuf muses, de son sperme et de ses manuscrits, puis les jette à la mer en espérant qu'elles trouvent un interlocuteur. Ces jarres, qui résolvent l'opposition

création/procréation qui sous-tendait la problématique de tout le recueil, donneront naissance au spermatozoïde de la première nouvelle, « Night-Sea Journey », et donc au personnage d'Ambrose, et l'une d'entre elles parviendra jusqu'à lui sous la forme du message énigmatique de « Water-Message ». Ce message lui ouvrira la possibilité de l'écriture, lui permettant de créer à son tour le ménestrel anonyme, dont un des spermatozoïdes reprendra de nouveau le parcours labyrinthique, devenant tour à tour Ambrose trouvant le message de la bouteille à la mer, Ambrose adolescent perdu dans le « funhouse » et décidant de devenir écrivain, l'auteur mature de « Life-Story », désespéré par l'impossibilité d'écrire à une époque où tout semble avoir été dit, Méléna égaré dans les méandres d'une narration protéiforme, et tous les autres narrateurs du recueil, traversant l'histoire littéraire jusqu'au retour au mythe originel qui l'engendrera de nouveau. L'anneau de Möbius se referme sur lui-même, englobant à la fois le destin du personnage et celui de la littérature « envelop[ping] the narrative [...] in a dual story line continuously «progressing» in reverse directions and alluding simultaneously to origins and closures, progenitors and progeny. » (Schulz, 1990, 5.)

La quête, une des trames fondamentales du recueil, fait surgir la figure du labyrinthe comme trajet initiatique permettant de passer à un niveau supérieur de maturité et de compréhension : « In each text it informs, [the labyrinth] operates as an overriding design that figures the desire to explore the world, the self, and the processes of writing and reading that embody and transform them » (Faris, 1988, 12). Pour le lecteur, le parcours à travers le texte est donc une quête labyrinthique de sens, de compétence narrative, dont le succès ou l'échec sera déterminé par les choix qu'il fera au fil de sa lecture. Arrivé à la fin de son périple dans la trame sinueuse du recueil, le lecteur se voit ramené au début de celui-ci, sachant que s'il veut atteindre la véritable sortie, l'illumination que procure le point de vue de Dédale planant au-dessus de son œuvre, il devra recommencer de multiples fois le parcours labyrinthique en étant désormais muni du fil d'Ariane qu'il a lui-même tissé lors de ses précédentes lectures.

### Le labyrinthe dans le texte

Le trajet à travers *Lost in the Funhouse* est donc l'expérience d'un passage de la confusion à la maîtrise - relative - du texte. La quête d'Ambrose, qui est à la fois une recherche d'identité et une exploration des possibilités de la littérature et de la création, se bâtit sur une opposition fondamentale, exprimée dans la nouvelle éponyme du recueil : d'un côté se trouvent les amoureux qui vivent dans un monde non problématique, pour qui le labyrinthe n'est qu'un jeu, la majorité des « lovers for whom funhouses are designed » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 97) ; et de l'autre se trouvent ceux qui, comme Ambrose, se perdent dans la marge, dans le dédale d'un univers dont ils ne peuvent trouver le sens (le centre), condamnés à créer des labyrinthes pour les autres, « [to] construct funhouses for others and be their secret operator [...] » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 97).

Cette dualité joue sur différents niveaux de sens qui sont clairement illustrés dans plusieurs des nouvelles du recueil. Métaphoriquement, on retrouve évidemment l'opposition entre lecteur et auteur, exprimée par la distance entre les amoureux qui explorent le « funhouse » et en sortent indemnes, et l'opérateur, prisonnier de sa propre construction. Mais pour Ambrose, le labyrinthe est également le lieu où s'exprime la dichotomie corps/esprit, souvent mise en scène dans les textes comme opposition entre procréation et création. L'acte sexuel et l'acte d'écriture s'opposent et Ambrose découvre non sans peine, qu'il doit renoncer à l'amour et à son identité, pour réaliser sa vocation d'écrivain, comme en témoigne le ménestrel anonyme de la dernière nouvelle.

Répondant à cette opposition fondamentale, le labyrinthe se présente donc sous deux formes principales dans le recueil : sous une forme spatiale, comme espace que les personnages peuvent parcourir ; mais également sous une forme textuelle et linguistique, alors que le langage lui-même devient un lieu de confusion et d'égarement, à la fois pour les protagonistes et pour le lecteur. Le labyrinthe comme espace est caractéristique de la première moitié du recueil, plus

traditionnelle, alors que les méandres textuels sont le résultat de l'exploration métaphictionnelle de la deuxième partie.

### **Labyrinthe spatial**

Bien que le mot « labyrinthe » n'apparaisse qu'une fois dans tout le recueil, et que le mot « maze », son équivalent, n'y revienne que deux ou trois fois, on retrouve des labyrinthes spatiaux dans les nouvelles « Water-Message », et « Lost in the Funhouse ». Chacun de ces labyrinthes contient en son centre un mystère auquel le personnage d'Ambrose n'aura pas accès, ce qui, venant confirmer sa marginalité, le poussera à devenir écrivain.

Dans « Water-Message », le labyrinthe est un bosquet touffu, un lieu aux odeurs organiques rendu mystérieux par « un labyrinthe de sentiers entrecroisés<sup>14</sup> » (Barth, 1988, « Water-Message » 48). Au centre de ce bois se trouve le lieu de réunion du club secret du grand frère d'Ambrose. Considéré trop jeune pour avoir accès aux secrets que s'échangent ses membres, le petit garçon est tenu à l'écart jusqu'au jour où, poursuivant son frère et ses amis jusqu'à la cabane, il en voit sortir un jeune homme débraillé et une jeune infirmière dont il est secrètement amoureux. Parmi les rires et les sous-entendus des autres, Ambrose se doute bien qu'un des grands mystères de l'existence vient de se dérouler dans la hutte, ayant un lien avec ces « choses de la vie » dont on parle avec un petit sourire dans sa famille. Mais il est bien vite renvoyé par les grands hors des limites du labyrinthe, forcé de retourner dans son monde imaginaire, un monde lui offrant les possibilités que lui refuse la réalité. C'est cet échec à percer le secret du labyrinthe qui lui permettra de trouver la bouteille contenant le message anonyme, premier indice de sa vocation d'écrivain. Ambrose est un anti-Thésée, sa logique n'est pas celle de l'action mais de la création et au centre du labyrinthe se cache le côté bestial de l'homme auquel il opposera le pouvoir de l'écriture, répondant au cri farouche du spermatozoïde de « Night-Sea Journey », au moment où il s'anéantit dans son union avec l'ovule : « Hate love ! [...] there is no sense, only senseless love, senseless death. Whoever echoes

<sup>14</sup> « a labyrinth of intersecting foothpaths »

these reflections : be more courageous than their author ! An end to night sea journeys ! Make no more ! » (Barth, 1988, « Night-Sea Journey », 13).

Le labyrinthe de la nouvelle « Lost in the Funhouse » oppose également la création à la procréation. Encore une fois Ambrose, devenu adolescent, ne pourra en trouver le centre, mais se perdra dans des couloirs qu'il est le seul à avoir jamais explorés. Mais le labyrinthe où Ambrose s'est égaré se confond avec le labyrinthe du texte, et c'est au centre exact de la nouvelle qu'il est mis face à la scène qui lui était restée obscure quelques années auparavant. Dans un lieu sombre, sous la promenade au bord de la mer, il surprend un couple faisant l'amour. Dans le désordre des phrases qui suivent cette découverte capitale, et juste avant qu'il ne se retrouve plongé dans le cœur du labyrinthe pour la première fois, lui revient le souvenir de sa première expérience sexuelle avec son amie Magda, suivi de l'illumination qu'il vient d'avoir : « Magda clung to his trouser leg ; he alone knew the maze's secret. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse » 87). La découverte du couple sous la promenade est la révélation, pour Ambrose, de l'aspect sexuel omniprésent de la nature humaine : « [It] was the whole point, Ambrose realized. Of the entire funhouse ! [...] all that normally *showed* [...] was merely preparation and intermission. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse » 89). À la fin de la nouvelle, Ambrose prend conscience qu'il ne fera jamais partie de la majorité des gens pour qui le « funhouse » est un lieu de plaisirs et de séduction. Pour lui, le labyrinthe de foire est devenu une prison de langage, et c'est par le langage qu'il peut garder un faible espoir d'en trouver la sortie.

### **Labyrinthe linguistique**

C'est dans la nouvelle « Lost in the Funhouse » que s'opère la fusion du labyrinthe comme espace dans le texte avec le texte comme espace labyrinthique. Cette fusion, inscrite sous le signe de la modernité, avec *Ulysses* de Joyce (1922) comme modèle, place le lecteur dans la même position de perte de repères linguistiques et textuels qu'Ambrose-personnage pris au piège du « funhouse », et incapable d'en trouver la sortie, et

qu'Ambrose-narrateur aux prises avec un récit qui lui échappe, alors que les artifices du réalisme sont désormais impuissants à représenter un univers fragmenté et dépourvu de centre.

Tout texte peut, à la rigueur, être considéré comme un labyrinthe initiatique dont l'exploration permet d'acquérir une certaine maîtrise et de passer ainsi à un niveau supérieur de connaissance. Cependant, certains d'entre eux multiplient à tel point les possibilités de choix et les ambiguïtés sémantiques que le lecteur peut littéralement s'y perdre, et ne jamais atteindre l'illumination que l'on a associée à la position de Dédale. Dans ces textes d'une grande complexité, dont le modèle inégalé reste encore *Ulysses*,

the labyrinthine potential of the langue is heightened by the syntactical shaping of these particular paroles. As Iser suggests, narrative is transformed into a trial for the reader. In this sense the text's paroles do not provide an escape from the labyrinth of the langue, but rather a deeper entry into and an expansion of its potential convolutions. (Faris, 1988, 21)

« Lost in the Funhouse », « Title », « Life-Story », ainsi que « Menelaïad », sont des nouvelles qui poussent à son extrémité le potentiel labyrinthique de la langue dont parle Faris. Le style fragmenté force le lecteur à choisir le tracé entre les fragments, comme il doit également créer des liens entre les nouvelles. Sa progression est entravée par l'indétermination des sujets : souvent on ne sait pas qui est le sujet de l'énonciation, comme par exemple dans le triple monologue schizoïde de « Title », et le lecteur est obligé de faire des choix qu'il devra éventuellement corriger. De nombreuses possibilités sont laissées ouvertes et, parfois, la finale du texte elle-même reste ouverte, s'interrompant au milieu d'une phrase. Dans « Menelaïad », les narrations s'emboîtent les unes dans les autres, engendrant une multiplication de guillemets qui forcent le lecteur à s'arrêter constamment pour retracer le parcours de l'histoire que tente de raconter Ménélas à ses multiples interlocuteurs.

Les principales manifestations de ce travail sur le langage peuvent être illustrées par des métaphores spatiales qui rappellent les difficultés du parcours labyrinthique. Quelques exemples tirés des nouvelles du recueil permettent de voir comment le langage peut reproduire ces obstacles dans le texte. Il

y a tout d'abord la *bifurcation*, figure du choix par excellence, par laquelle le texte ouvre plusieurs possibilités, ou se corrige lui-même :

- « Ambrose wondered what Magda would have done, Ambrose wondered what Magda would do [...] » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 78)

- « Naturally he didn't have the nerve to ask Magda to go through the funhouse with him. With incredible nerve and to everyone's surprise, he invited Magda, quietly and politely, to go through the funhouse with him. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 90)

- « At this point they were both smiling despite themselves. At this point they were both flashing hatred despite themselves. » (Barth, 1988, « Title », 112)

Une autre de ces figures reproduisant la perte de repères propre à l'exploration du labyrinthe est la *boucle*. La narration s'engage dans un cercle vicieux et la phrase continue à tourner en rond jusqu'à ce que le lecteur la quitte, reproduisant non seulement la structure de la nouvelle, mais aussi celle de tout le recueil :

- « Why could he not begin his story afresh X wondered, for example with the words why could he not begin his story afresh et cetera ? » (Barth, 1988, « Life-Story », 119)

Cette forme en spirale utilise la locution adverbiale « et cetera », qui revient comme un leitmotiv dans « Life-Story » et dans « Menelaïad » comme manifestation textuelle de la *boucle* mais également, dans certains cas, comme un raccourci donnant également un effet de désorientation :

- « [...] Why'd you you-know-what ditto-whom et cetera ? » ( « Menelaïad » 159)

L'*imbrication*, artifice narratif utilisé dans la nouvelle « Menelaïad », rappelle davantage les boîtes chinoises, ou les poupées russes qui s'insèrent les unes dans les autres, mais l'effet d'égarement que cette nouvelle produit sur le lecteur l'apparente à la perte de repères que suppose toute expérience du labyrinthe :

- 'With your last breath tell me : Why ?' " " " "  
" " (" ) ( (" What ?") ) (" )'

" " " " 'Why?' I repeated, 'I repeated,' I repeated, 'I repeated,' I repeated, 'I repeat.

" " " " And the woman with a bride-shy smile and hushed voice, replied : 'Why what ?'

(Barth, 1988, « Menelaïad », 152)

Le *cul-de-sac* est reproduit textuellement par un brutal arrêt de la phrase, comme si un mur venait de se dresser devant le lecteur (ou devant le narrateur dans certains cas) ou qu'un vide s'ouvrirait devant lui :

- « The fellow's hands had been tatoood ; the woman's legs, the womans fat white legs had. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 87)

- « [...] if someone seemed lost or frightened, all the operator had to do was. » (Barth, 1988, « Lost in the Funhouse », 97)

- « Let the *dénouement* be soon and unexpected, painless if possible, quick at least, above all soon. Now now ! How in the world will it ever » (Barth, 1988, « Title », 113)

Tous ces « accidents » syntaxiques, toutes ces indéterminations contribuent à faire de *Lost in the Funhouse* une œuvre ouverte au sens où l'entend Umberto Eco (1965), une œuvre mouvante dans laquelle, comme dans la majorité des textes de métafiction, l'emphase est mise sur la participation du lecteur. Le sens n'est pas donné comme univoque et immuable, mais doit être recréé par le parcours du lecteur et se transforme avec chaque passage dans le labyrinthe du texte. Au miroir qu'on promène le long de la route si cher aux réalistes, Barth oppose le labyrinthe de miroirs, dans lequel les possibilités du langage se multiplient et se répondent à l'infini.

La figure du labyrinthe telle qu'elle se manifeste dans *Lost in the Funhouse* permet de faire jouer, dans toute sa complexité, l'infini des possibles du langage et de la littérature. Loin de manifester un épuisement de la fiction narrative, comme les critiques ont souvent voulu comprendre ce que Barth entendait par « literature of exhaustion », ce recueil de nouvelles rappelle encore une fois que le retour aux mythes permet à la littérature de réaliser le but qu'elle a en commun avec ceux-ci « as each tries to suppress the void of consciouness, the failure to understand fully. » (Eric Gould, in Faris, 1988, 12)