



N° 6 Cinesthétique

- Marie-Pascale Huglo

Au seuil du fabuleux : la cinématographie comme traversée des monde  
chez Don Delillo, Christine Montalbetti et Patrick Chatelier

On envisage encore le monde de la fable<sup>1</sup> comme un espace-temps gouverné par l'action des personnages auquel *se greffent* des descriptions qui, aussi amples soient-elles, en circonscrivent et en concrétisent l'image. La description du visible nous apparaît comme un *morceau* dans un ensemble englobant, elle emboîte le pas au récit, projette une imagerie du monde raconté, ou encore sert d'indice<sup>2</sup>. Quand bien même les passages descriptifs ne se laissent jamais complètement assimiler, ils restent avant tout un moyen efficace pour représenter le monde fabuleux des personnages et de l'action. L'œuvre de Claude Simon (pour ne mentionner que celle-là) a certes donné à la description visuelle une autonomie qui a, depuis, fait son chemin, mais si tant est que l'on accorde à la fable un rôle déterminant, si tant est qu'une histoire ressort, la description tend à donner consistance et sens au monde de l'action, à renforcer l'effet d'une réalité dans laquelle se projeter. Pour le dire autrement, les images mentales suscitées au fil de la lecture concrétisent et modélisent le monde raconté sans en déconstruire la vraisemblance.

---

<sup>1</sup> Par fable, c'est à l'histoire racontée que je renvoie, autant qu'à l'univers, au *monde* construit au sein de cette histoire, et dans lequel le lecteur se projette.

<sup>2</sup> Voir notamment Ph. Hamon, *Du descriptif*, Paris, Hachette Supérieur, 1993. Mon propos, on l'aura compris, se limite ici aux descriptions visuelles, à l'imagerie.

Mais que se passe-t-il quand le monde des images lui-même émerge à partir d'une esthétique ouvertement cinématographique, sans nécessairement impliquer un horizon de sens réaliste ? La question se pose à partir du moment où la description du monde visible non seulement ralentit le cours de l'action, mais en bouscule les frontières et le cadre de compréhension. Loin de stabiliser le monde représenté, l'imagerie relevant de codes visuels et de scénarios cinématographiques aurait alors la capacité d'en déplacer les limites et de repousser les attentes d'ordre vraisemblable sans renoncer pour autant à la puissance des fables. Dans l'hypothèse où la visualité « cinesthétique » double le cadre spatio-temporel de l'action et multiplie les mondes possibles, je m'interrogerai sur la configuration et la compréhension des fables dérivées d'un répertoire et d'une *imagerie* cinématographiques. Aussi différents soient-ils, les récits de Don DeLillo, Christine Montalbetti et Patrick Chatelier renvoient tous explicitement au cinéma : ils le convoquent et le réfléchissent à plusieurs niveaux, problématisant, chacun à sa manière, le seuil à partir duquel toute fable se délimite.

### **DeLillo : la porte entr'ouverte**

*Point Oméga*, roman récent de Don DeLillo, se passe en grande partie dans un désert où trois personnages – un professeur à la retraite, sa fille et un jeune cinéaste – se retrouvent, formant le récit dépouillé d'une rencontre qu'encadre, au début et à la fin, deux chapitres liminaires. Ces chapitres portent sur l'expérience intime d'un spectateur fasciné par la projection vidéo de *Psychose* de Hitchcock dans une salle du MoMA à New York<sup>3</sup>. Entre ces deux univers narratifs sans rapport, la lenteur fait lien, lenteur bien évidemment réfléchie à travers l'expérience du spectateur anonyme campé des heures durant devant le film projeté en boucle et au ralenti, « sans dialogue ni musique, sans aucune bande-son »<sup>4</sup>. Le dérèglement de la vitesse est tel que le spectacle se mue en méditation sur l'attention perceptive et le temps, comme si

---

<sup>3</sup> L'expérience renvoie explicitement, selon la quatrième de couverture, à « la projection au ralenti du film d'Hitchcock, proposée sous le titre *24 Hour Psycho*, par le plasticien Douglas Gordon » dans une salle du MoMA à New York (D. DeLillo, *Point Omega*, trad. de l'américain par Marianne Véron, Arles, Actes Sud/Leméac, 2010, quatrième de couverture).

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 12.

le ralenti avait la capacité de rendre à nouveau sensible la dimension visuelle, temporelle et cinétique de l'esthétique cinématographique<sup>5</sup>.

Le dispositif du musée Moma mis en récit par DeLillo consiste, comme le signale la quatrième de couverture, « à faire l'expérience de perceptions inédites à la faveur d'une temporalité mutante, et à prendre la mesure secrète du monde »<sup>6</sup>, mais les changements de vitesse ainsi éprouvés ne vont pas jusqu'à bousculer les frontières spatio-temporelle de l'univers raconté. Certes, dans *Point Oméga*, le monde est ralenti, désertifié pour ainsi dire et, par là, rendu étrange, mais le spectateur anonyme a beau spéculer sur les bouleversements engendrés par une telle projection, nous, lecteurs, ne perdons jamais de vue la salle où il se trouve. Cette salle stabilise le cadre réaliste de l'action. Elle délimite l'expérience, la situe entre un dehors et un dedans dans un laps de temps correspondant aux heures d'ouverture du musée. Les entrées et les sorties incessantes de visiteurs éberlués complexifient certes la scène de vision, mais elles tracent aussi les contours d'un espace et d'un temps encadrants, non *absorbés* par les images.

La frontière entre le monde vécu et le monde projeté sur grand écran n'est pourtant pas *complètement* étanche. Il n'y a, entre les deux, qu'une porte, porte partageant l'espace entre le monde, hallucinant de réalité, des images de *24 Hour Psycho* et l'environnement étrangement familier du musée :

Tout donnait l'impression d'être réel, le rythme était réel, paradoxalement, des corps qui se mouvaient musicalement, des corps qui bougeaient à peine, une dodécaphonie, des choses qui se passaient à peine, cause et effet si radicalement séparés que tout lui paraissait réel, à la façon dont sont dites réelles toutes les choses du monde physique que nous ne comprenons pas.

La porte s'entrouvrit et un lointain bruit d'activité à l'autre bout de l'étage se fit entendre, des gens qui prenaient l'escalator, un caissier qui passait une carte de crédit, un employé qui enfouissait des achats dans d'élégants sacs de musée. Lumière et son, tonalité sans paroles, la suggestion d'une vie au-delà du film, l'étrange réalité criante qui respire et mange là-bas, cette chose qui n'est pas du cinéma<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> La durée de la projection s'étire au point qu'elle risque d'absorber le spectateur : « Le film original avait été ralenti de manière à étirer sa projection sur vingt-quatre heures. Ce qu'il regardait c'était comme du film pur, du temps pur. L'horreur du vieux film d'épouvante était absorbée dans le temps. Combien de temps allait-il devoir rester-là, combien de semaines ou de mois, avant que le temps du film n'absorbe le sien, ou bien était-ce déjà en train de se produire ? » (*Ibid.*, pp. 14-15).

<sup>6</sup> *Ibid.*, quatrième de couverture.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 24.

La porte figure le renversement dans l'ordre des choses qu'une longue immersion dans l'univers ralenti des images cinématographiques provoque : l'évidence de la vie dite active paraît, soudain, irréaliste. DeLillo étire ce moment d'entrouverture capable de faire basculer l'ordre de la réalité, sans égaliser ni confondre les images et « le reste » pour autant. Il réinsère plus subtilement une perception cinématographique<sup>8</sup> au cœur de *cette chose qui n'est pas le cinéma* en construisant l'environnement – « lumière et son » – comme un bruitage hors-champ. C'est donc à travers une esthétique cinématographique diffuse que la perception du monde hors écran se modèle et se raconte. La porte entr'ouverte montre en quoi le cinéma, que le ralenti exacerbe, déborde de l'écran pour infléchir le récit de la réalité « banale » du musée. Mais la confusion ne s'installe jamais entre les différents niveaux au sein de l'histoire : si l'esthétique cinématographique impressionne la perception de ce qui *n'est pas du cinéma*, les deux scènes ne se confondent pas. On ne perd jamais de vue, en lisant *Point Omega*, que le spectateur anonyme de *24 Hour Psycho* n'habite qu'un seul monde (la salle du musée) : le vagabondage de ses perceptions et de ses impressions ne trouble pas les repères spatio-temporels. L'exposition d'une esthétique cinématique ralentie donne à méditer sur « la mesure secrète du monde » – celle du temps – sans brouiller les frontières de la « réalité ». Représentatif, ne serait-ce que par son titre, d'une littérature des confins, *Point Omega* donne au ralenti une portée exemplaire débouchant sur l'ouverture méditative d'une fable à l'action dépouillée, déconnectée de l'agitation de la vie dite active (le désert, comme la salle du Moma, sont en retrait), faisant de la limite – du seuil – le lieu d'une infra-narrativité traversée de gestes, de mouvement, d'une lenteur qui tempore le récit sans en bousculer les frontières constitutives.

### **Montalbetti : dramatiques du visible**

Mais l'étirement de la durée peut aussi devenir le moteur d'une euphorie littéraire et donner lieu, paradoxalement, à un foisonnement « hors-cadre » de la fable. J'en prends pour témoin un *western romanesque* révélateur de l'imprégnation du

---

<sup>8</sup> Cette perception reste de l'ordre de l'implicite, sans référence affichée au cinéma : sa reconnaissance et son actualisation, en dehors de formes ou de marques explicites, s'inscrit dans un pacte de lecture dont A. Vermetten a montré les modalités dans « Un tropisme cinématographique. L'esthétique filmique dans *Au-dessous du volcan* de Malcolm Lowry », *Poétique*, no 144, 2005, pp. 491-508.

cinéma (et de l'Amérique) dans la littérature narrative contemporaine en France. *Western*, de Christine Montalbetti, raconte la journée d'un héros trentenaire entre lever et coucher du soleil, avec, pour finir, un duel dont le héros sort vainqueur<sup>9</sup>. Un tel résumé pourrait laisser croire que ce roman ne manque pas de suspense ni de péripéties, mais c'est compter sans le tempo. A force d'être ralenti par des *pauses* descriptives interminables truffées de digressions et de périphrases (qui incorporent et dramatisent, dans la phrase, l'étirement temporel), le duel apparaît comme une convention, un bouclage aussi incontournable, dans le genre, que l'image du cow-boy « [s'éloignant] vers le couchant, contre le fond chamarré duquel, comment faire autrement, sa silhouette s'amenuise, en un tranquille respect des lois de la perspective »<sup>10</sup> – image sur laquelle le roman se clôt. La curiosité du lecteur n'est pas orientée vers l'action, mais plutôt vers la théâtralité des scènes que la narratrice décrit et pointe du doigt. La réflexivité et la mise à distance ne sont cependant pas les seuls moyens employés pour ruiner notre adhésion naïve à l'histoire, que tout nous invite à ne pas lire au premier degré. La lenteur et le rapprochement de la vision constituent, chez Christine Montalbetti, de véritables *embrayeurs narratifs*<sup>11</sup>, capables de faire surgir un monde et un drame insoupçonnés au détour d'une semelle de botte. L'attention au visible ramène l'univers typé des plaines de l'Ouest à une surface susceptible d'être altérée par de brusques changements de plans, de perspectives ou d'échelles, auxquels le cinéma nous a habitués. Dès lors, la scène du visible peut basculer dans un microcosme fabuleux, toute image menaçant – tel un écran magique – de déboucher sur un autre monde jusqu'alors insoupçonné<sup>12</sup>. Alors, et alors seulement, la conduite

---

<sup>9</sup> Chr. Montalbetti, *Western*, Paris, P.O.L., 2005.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 212.

<sup>11</sup> L'idée d'embrayage narratif est dérivée du concept d'embrayage discursif, sans présupposer pour autant une « grammaire universelle ». L'embrayage discursif permet, on le sait, de relier une instance et une situation d'énonciation à un énoncé. Par analogie, l'embrayage narratif serait un motif permettant de relier un premier niveau de l'histoire à un deuxième niveau. Or, dans le cas de Christine Montalbetti, le motif déclencheur (une semelle de botte, par exemple) est indissociable d'un changement d'échelle dans la vision : la cinesthésie des descriptions motive donc la conduite du récit et la multiplication, à l'intérieur de l'univers diégétique, des niveaux. C'est à partir d'une vision rapprochée, ralentie à l'excès, que le motif devient opératoire et *embraye* sur un autre univers narratif.

<sup>12</sup> Citons ici le moment où l'on bascule – non sans en être averti – d'un plan rapproché (la botte du héros) à un autre plan encore plus rapproché qui, dévoilant l'univers des fourmis, présente une scène épique en miniature en adoptant momentanément « leur point de vue » (Chr. Montalbetti, *Western*, *Op. cit.*, p. 12) : en même temps qu'une échelle de grandeur, c'est la coupure cognitive présupposée entre le monde humain, auquel appartient encore (à peine) la botte, et le monde animal qui s'évanouit : « Si l'on excepte cette botte, et le mouvement de bascule dont nous avons essayé de rendre compte

du western devient imprévisible, excessivement mobilisable, infiniment susceptible de bousculer la mesure d'une histoire située, *a priori*, à hauteur d'hommes agissants. Et c'est bien cette mesure d'une vision « à hauteur d'hommes » que l'optique cinématographique bat en brèche. On dévie alors sans cesse de la fable principale par l'éclosion visuelle d'épopées minuscules et de micro-événements réels ou virtuels, dramacules florissants qui ralentissent le train de l'action principale et en déplacent l'intérêt, entraînant une progression narrative en circonvolutions, par *déboîtements* successifs bien orchestrés<sup>13</sup>.

La narration distanciée et le constant rappel au lecteur des moyens de la littérature (notamment par le biais d'adresses et de commentaires métadiégétiques sur la conduite du récit<sup>14</sup>), empêchent toute lecture immersive de *Western*. Les ruptures de niveaux et la multiplication des artifices ruinent la vraisemblance et l'autorité de la fable première en même temps qu'elles accumulent avec brio les péripéties futiles qui la distendent. Le western fait l'objet d'un ralentissement polymorphe qui détourne le roman de ses prétentions sérieuses et sape notre adhésion à un duel archétypal *sans le rendre illisible* pour autant.

Quel serait alors l'enjeu de ce roman ? On peut y voir la parfaite manifestation d'une littérature postmoderne vouée au recyclage et à la parodie, tirant tout son panache d'une écriture seconde brillante, dont l'histoire, aussi convenue que loufoque, ne serait que le prétexte. C'est bien à une lecture ludique et distanciée que cette épopée de papier prédispose, reléguant *Transition city* à un décor, les personnages à des figurants, les événements à un défilement d'images manipulables, comme autant de (fabuleuses) chausse-trappes. Le récit emprunte allègrement au cinéma un

---

(...), les événements, dans ce matin engourdi qui tarde à paraître, ne sont pas légion, et pour l'heure, il m'est difficile de vous en dire beaucoup plus, sauf à m'approcher de la poutrelle sur laquelle se profile la botte et de remarquer que tiens, alors qu'on croyait avoir dénombré exhaustivement tout ce qui dans cette scène relevait du vivant, il y a, regardez-moi ça, une cohorte d'hexapodes, tout frétilants (...), et si bien qu'en attendant que le jour se lève et que notre homme (...) formule des bribes de monologue plus précises, on peut toujours se pencher sur leur colonne sinueuse, sur ce pointillé exact, régulier, mobile qu'elle trace là, et, *en vision macroscopique*, reconnaître qu'ils ont assez fière allure avec leur lot de tarières, crochets, pinces et autres aiguillons, et visez-moi celui-là, avec son labre dégoûtant, qu'il fait monter et descendre dans l'air matinal comme s'il parlait tout seul, ressassant quelque vieillerie qui ne lui sort pas de la tête./Adoptons un instant leur point de vue [...]» (*Ibid.* ; je souligne).

<sup>13</sup> Le *déboîtement narratif* indique un changement du cadre narratif, qui se passe de l'intermédiaire d'un personnage ou d'un sujet parlant. Le changement d'échelle dans la vision permet de tels déboîtements sans recourir à la fiction d'une fable racontée (emboîtée) dans la fable racontée.

<sup>14</sup> Jusque dans la toute dernière phrase qui, on l'a vu plus haut, montre l'amenuisement de la silhouette du cow-boy et les lois de la perspective, et souligne le caractère incontournable du *finale*.

scénario archétypal, matériau connu que l'on peut étirer à loisir sans perdre le fil. Nul retentissement existentiel du ralentissement descriptif ici, mais un plaisir affiché de l'artifice et du détournement : depuis la trame galvaudée de l'action encadrante jusqu'au découpage du roman faisant de la sieste du héros un morceau de bravoure étiré sur quelques soixante-six pages<sup>15</sup>, *Western* colle parfaitement à l'idée d'une littérature seconde, quand le plaisir de raconter des fables déconstruit la vraisemblance des fables...

Impossible, donc, d'entrer dans cet univers comme dans des « possibilités d'existence orientées », formes et forces éprouvées « comme des directions possibles de notre vie mentale, morale ou pratique »<sup>16</sup>. *Western* nous engage dans un mode de lecture plus ludique – plus réflexif aussi – à partir d'un schéma d'action et d'un cadre spatio-temporel tous les deux surcodés, dont l'artifice est exposé. La ville de *Transition City* n'est pas plus habitable que le héros trentenaire n'est source d'identification : les reconnaître, c'est reconnaître des modèles et des codes, mais aussi la possibilité de mener, dans un tel décor, une histoire à son terme. Les détournements parodiques et la mobilité cinématographique de la vision ne déconstruisent pas le monde des fables : la médiateté affichée de nos représentations narratives et de nos manières de voir a un impact sur la conduite de l'histoire. La cinématographie avouée du monde de la fable déstabilise la singularité présumée du cadre de l'action et, multipliant les échelles du visible, fait émerger *l'imprévisible* à partir de la vision *macroscopique* d'un objet qu'on aurait cru sans histoire (épopée des fourmis sous une semelle de botte). Ou encore, animant une comparaison (autre forme d'image), elle précipite, pour clore la description en gros plan du front du héros et de ses ondulations mutiques, une séquence sous-marine impossible à anticiper<sup>17</sup>. Dans ce dernier cas de figure, ce qui s'énonce d'abord comme une analogie, un *comme si*, se

---

<sup>15</sup> La sieste constitue la troisième partie du roman (qui en contient quatre).

<sup>16</sup> M. Macé, *Façons de lire, manières d'être*, Paris, Gallimard, « NRF essais », 2011, p. 14.

<sup>17</sup> « Elle ondule plutôt, cette intranquillité [de Dirk], dans un gouffre de silence, comme si son esprit oui, palmé, gangué d'une combinaison étanche, évoluait en eaux profondes, là où la lumière céleste ne parvient plus, avec juste, on peut l'imaginer, une petite lampe accrochée au bandeau qui ceint son masque, et suivant ainsi, d'un battement continu de ses chevilles, le faible faisceau lumineux dont elle scie la masse aquatique, désignant ici ou là quelques algues épatées, des pierres trouées de toutes sortes d'alvéoles, un banc de poissons plutôt placide, entre les cerveaux desquels la pensée ne paraît pas trop circuler non plus, et, sur des kilomètres, le sable boueux, mêlé de toutes sortes d'éléments végétaux et animaux dont la décomposition produit un sédiment foncé qui s'étend par longues taches noirâtres, olivâtres, où tressaille parfois un reflet roux » (Chr. Montalbetti, *Western*, *Op. cit.*, p. 61).

mue en une scène aquatique autonome, pure virtualité faisant monde à son tour, greffant à la description principale un petit drame suspendu et sans suite, à la manière d'un insert extra-diégétique. La résurgence du cinéma dans le texte nous arrache ainsi à des habitudes de lecture fondées sur le partage, communément admis, entre le monde réel et le monde symbolique : dans l'image qui s'anime et s'impose, les frontières du *comme si* se brouillent.

Ce type d'insertion fait ressortir l'espace intermédiaire des fables et des appareils de vision comme autant de seuils, de zones de transition (à l'instar de *Transition city*, dont le nom figure, en quelque sorte, un programme) : tout objet peut devenir un embrayeur narratif, toute vision est susceptible de s'animer et, du même coup, de déplacer le terrain de l'action. La déflation du vraisemblable ne coïncide pas avec un déni de la fable, mais avec sa démultiplication artificielle ou hypothétique (dégagée qu'elle est d'une réalité *première* dont elle serait la représentation). La conduite narrative réfléchit les moyens de la vision et du récit, tout en faisant de ces *moyens* une force d'invention propulsant des histoires en des *lieux* inattendus. Le répertoire et l'esthétique cinématographiques font retour comme possibilité d'entrouvrir des mondes, de rouvrir le visible et, par là, de bousculer notre appréhension *territoriale* de la fable stabilisée à « hauteur d'hommes agissants ». Les changements de plan et d'échelle introduisent, au sein du cadre conventionnel de l'action, un grouillement de scènes possibles investies de narrativité, dont des fourmis ici, une ondulation là, sont les acteurs. L'omniprésence de l'éclairage et du découpage du visible creuse des sortes de tropismes, les petits drames sarrautiens devenus, chez Christine Montalbetti, micro-séquences. L'enjeu n'est pourtant pas de révéler, à la manière de Sarraute, le remuement sous la surface tranquille. Il s'agit plutôt de relancer la fable à plusieurs niveaux par des manipulations avouées du visible empruntant leurs scénarios aux techniques cinématographiques comme à la panoplie littéraire. L'histoire se déploie dans la mobilité de la vision, dans une germination des possibles débarrassée du souci de vraisemblance.



Déplacée, hybridisée dans l'espace du roman, la vision cinématographique engendre des avenues inédites sans jamais perdre de vue son propre appareillage<sup>18</sup>. En perturbant le cadre spatial de l'action, en jouant sur les frontières du dedans et du dehors, de l'animé et de l'inanimé, de l'humain et du non humain, du propre et du figuré, les micro-fictions bousculent l'ordre réaliste de la fable et des savoirs qu'elle convoque. Le suspense tient dans la manière de reporter l'issue – connue d'avance – du duel au sein d'une promenade digressive renouant avec les proses jubilatoires d'un Laurence Sterne<sup>19</sup>. Cahin-caha, le cinéma mène le roman au seuil du fabuleux : il ouvre sur des possibles *sans les rendre habitables*, petites scènes qui ne stabilisent pas le monde mais le démultiplient sur fond, ralenti à l'extrême, de western<sup>20</sup>. Christine Montalbetti s'intéresse plus aux potentialités de la fable qu'à sa totalisation romanesque<sup>21</sup>, d'où son détournement à travers un foisonnement de fictions minuscules redéployant le terrain du racontable.

### ***Pas le bon pas le truand* : « à la fois au milieu et hors »**

Patrick Chatelier, dans *Pas le bon pas le truand*, n'emprunte pas la voie de la parodie<sup>22</sup>. Délaissant la légèreté postmoderne, il propose un « western sensoriel », aux accents parfois lyriques, dérivé d'une scène du « célèbre film de Sergio Leone »<sup>23</sup>. Le

---

<sup>18</sup> Le terrain de l'action ne se distribue plus entre extérieurs et intérieurs (grand-rue de Transition City, chambre, etc.) : la bouche de « notre héros » ou la plante de ses pieds, décrits en très gros plans, deviennent la scène de micro-fictions fantasques, non « enchaînées ».

<sup>19</sup> L'ouverture du chapitre quatre de la troisième partie, « la sieste », semble faire écho à l'épisode dilatoire de la mule dans *Tristram Shandy* : « Car, tel est le sens de cette question sous-jacente qui vous animait depuis un moment déjà et tandis que vous écoutiez mes fariboles au sujet du muletier, quelle est donc cette épopée terrible dont Harry lisait sous ses doigts quelques épisodes ? » (Chr. Montalbetti, *Western, Op. cit.*, p. 147).

<sup>20</sup> Marielle Macé rappelle en quoi la notion de monde et celle d'habitabilité vont ensemble. « Ce "monde" correspond pour M-L Ryan à quatre critères : un ensemble connecté d'objets et d'individus ; un environnement habitable ; une totalité raisonnablement intelligible pour les observateurs extérieurs ; et un champ d'activité pour ses membres. (...) la notion de monde « fait la différence », en introduisant le critère de la densité ontologique mais aussi axiologique, c'est-à-dire ce que l'on pourrait appeler, ainsi que le fait M.L. Ryan après Paul Ricœur, "l'habitabilité" » (M. Macé, « "Le total fabuleux" : les mondes possibles au profit du lecteur », dans *La Théorie littéraire des mondes possibles*, sous la direction de Fr. Lavocat, Paris, CNRS éditions, 2010, pp. 208-209).

<sup>21</sup> On peut dire des fictions cinématographiques de Montalbetti ce que Marielle Macé dit des fictions théoriques de Valéry. Les « poussées fictionnelles » mettent l'accent non pas sur une histoire mais sur son possible. En maintenant le monde à l'état de possible, Valéry résiste à la fiction et en « ruine les plaisirs », la rendant spéculative, hypothétique, inhabitable : il reste « au seuil du fabuleux » (M. Macé, « "Le total fabuleux" », art. cit., p. 212). D'où le titre de cet article.

<sup>22</sup> P. Chatelier, *Pas le bon pas le truand*, Paris, Verticales, 2010.

<sup>23</sup> *Ibid.*, quatrième de couverture (pour les deux citations).

récit commence (de nouveau) avec l'aube et le héros, jeune homme à la vision étrange<sup>24</sup>. Son ami Jesse l'a surnommé l'idiote parce qu'il voit le monde comme une éclosion d'images sans épaisseur ni « fond »<sup>25</sup>. Lorsque des garnements l'enferment dans une cabane hantée, l'idiote prend tout ce qu'il voit là-dedans pour la réalité :

Enfermer l'idiote avec le fantôme : voilà le jeu loufoque de Jill et Frank. Quand, après deux heures, ils finissent par ouvrir la porte de la cabane, ils demandent si ça lui a plu. Ebloui, il hausse l'épaule et s'éloigne en zigzaguant la gorge nouée. Il a vu des choses incroyables dans cette cabane. Derrière les cent pas fantomatiques du trappeur fondu aux braises de la cheminée, s'étendant sur le mur jusqu'aux poutres, des univers ont surgi pour le happer. (...) Quand une locomotive a fait mine de foncer sur lui, il s'est retenu de hurler. Quand un petit personnage avec une canne est tombé plusieurs fois à terre, il a trouvé ça drôle. Quand un landau s'est mis à dégringoler l'escalier, il a couru malgré lui pour sauver l'enfant. Mais il n'a attrapé que le vide. Car le trappeur s'est dissipé avec ses univers dans un dernier tour de magie fantomatique comme la porte se rouvrait<sup>26</sup>.

Pour l'idiote, fantômes, images et mondes, c'est tout un : sa vision est celle des premiers temps du cinéma, celle des commencements, justement, quand la magie opère à plein. Pour le lecteur, par contre, la cabane semble à moitié campée dans l'univers de la fiction : d'un côté, elle situe les mésaventures de l'idiote ; de l'autre, elle figure l'histoire du cinéma. Du coup, on hésite sur le mode de lecture à adopter en regard de cette cabane, trop allégorique, trop abstraite, pour faire monde bien qu'elle contribue à la représentation épurée de l'espace de l'action.

Au commencement, donc, une manière idiote de voir, un dispositif cinématographique difficile à stabiliser et une voix récitante annonçant la venue d'une chose encore inconnue<sup>27</sup>. Cette chose se met en place à partir de la maison qui peu à

---

<sup>24</sup> Cette vision est précédée d'une voix, d'un chant : c'est véritablement par une sorte de récitatif que le récit commence.

<sup>25</sup> « Quand un jour l'idiote, que personne n'appelait encore ainsi, s'est penché en désignant des formes à la surface de l'eau, Jesse a vainement essayé de distinguer les mêmes. Quand il a vu la surface bouger et former de nouvelles images, Jesse a dit que c'était lui-même qu'il voyait sans se reconnaître. Mais il a insisté, a vu tant de choses qu'il décrivait à mesure, images jusqu'à des milliers qui se succédaient, ils décrivait leurs tableaux, leurs horizons, des paysages et des scènes extraordinaires. Jesse a dit qu'il était bigleux, ou bien malade, ou bien fou, et que de toute façon la surface d'une seule rivière ne pouvait pas contenir autant d'images. L'idiote s'est énervé et a renvoyé les insultes. Ils se sont battus (...). C'est ainsi que Jesse l'a nommé idiot, et les gens ont adopté sa vision » (*Ibid.*, pp. 45-47).

<sup>26</sup> *Ibid.*, pp. 41-42.

<sup>27</sup> « Elle vient. Oui, elle vient. Elle devait venir. Ce matin quelque chose annonçait. Quelque chose de rampant, quelque chose courant avec les choses, sous les choses, au dos des choses la rumeur » (*Ibid.*, p. 15).

peu se dessine et prend forme, elle et ses trois personnages, tous bientôt nommés, bientôt réintégrés dans l'histoire immémoriale de l'engendrement :

Oui, elle est venue, annoncée, apparue : la maison était prête. (...) Des bibelots ramenés de Coyote City, charrettes, malles-poste, diligences en bois s'alignaient sur le bahut ciré. (...) Qu'attendait-elle, cette maison en trompe-l'œil ? Le décor est installé, la maison des Butler est prête, le jour s'est levé sur elle dans une coloration de dernier jour. Tout s'éclaire<sup>28</sup>.

La maison des Butler s'apprête (...). Elle tasse les morts pour leur river le clou. Elle tranquillise la femme, le mari et le fils qui de toute façon ne voient rien venir, aveugles comme tous les Butler depuis le premier du nom, celui qui rejetant le froc préférera honorer une paysanne dans un tas de foin, incapable de prévoir le futur et ses désastres<sup>29</sup>.

Parce que la maison en trompe-l'œil s'est métamorphosée en scène domestique, parce que, dès lors, elle condense le monde de la fable, tout peut arriver. Le passage de l'imparfait (« la maison était prête ») au présent (« la maison des Butler est prête ») performe l'avènement d'un lieu et d'un temps situés, dans lequel couvent et le passé *aveugle* et le futur *imprévisible*. L'énumération des objets produit un effet de réel : ils meublent un espace d'abord abstrait, le muent sous nos yeux en un lieu chargé d'histoires et de possibles, en un lieu *habitable*. L'adoption du point de vue de la maison permet enfin de replacer l'histoire de la famille Butler dans la longue durée, entre le temps de l'engendrement et celui, annoncé, du désastre. En ce sens, le *décor* recouvre celui d'une scène antique emportant les personnages vers une tragédie qu'ils ne voient pas venir.

L'idiot, lui, s'introduit dans la maison Butler, il « se fond dans un fauteuil pour voir sans être vu »<sup>30</sup> l'espace domestique où George, Carlotta et Jesse Butler s'apprêtent à se mettre à table tandis que l'ombre d'un étranger « vient doucement mourir sur le seuil »<sup>31</sup>. Le spectacle commence, la fable s'actualise dans cette maison à deux entrées : celle de la porte de derrière, menant à la *scène de vision*, celle de la porte de devant, menant à la *scène de l'action*, sur laquelle plane l'ombre du malheur<sup>32</sup>.

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, pp. 50-51.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 67.

<sup>31</sup> *Ibid.*

<sup>32</sup> Dans un article consacré au roman de Chatelier, Elisa Bricco note que « l'action de l'écrivain ne s'est pas contentée de reproduire la séquence source, mais il a construit un récit qui l'inclut et qui n'est pas celle du film, bien qu'elle en reprenne les raits fondamentaux. En somme, il a ajouté le personnage de

La séquence du massacre – qui dure huit minutes dans le film de Leone – est au cœur du récit de Chatelier : la rencontre meurtrière de la Brute avec la famille Stevens est amplifiée par le biais d'une série d'arrêts sur image décomposant l'action à partir de spaghettis en gros plan<sup>33</sup>, d'une immobilité, d'un regard, d'un changement de posture, d'un sourire... La fragmentation du flux cinétique en instantanés fixe et détaille *le corps* de l'échange. Le centre de gravité de la scène se déplace : les gestes et les réactions physiques meuvent l'action, non l'inverse. Tout cela sur le fond d'une histoire typique, reconnaissable, laquelle gagne en épaisseur sensorielle et tragique. L'attente du pire se décompose en autant de mouvements cristallisés qui, parce qu'ils sont saisis avant leur point d'aboutissement, sont chargés de possibles. En circulant du dehors au dedans, l'instance narrative – bien distincte du personnage de l'idiote – interprète les apparences, en déploie les hypothétiques significations<sup>34</sup>. On passe ainsi d'un personnage à l'autre<sup>35</sup>, leurs rêves, leurs souvenirs, leurs méditations se dépliant comme autant de petits drames chargés de tension narrative. La transparence intérieure, toute romanesque, et la succession d'arrêts sur image<sup>36</sup>, toute cinématographique, se combinent dans une fable herméneutique faisant résonner le moindre des gestes. Ce faisant, les fabulations hypothétiques élargissent les frontières du sujet et du temps au-delà de la sphère intime des personnages. Elles donnent accès à l'enchevêtrement temporel des engendremens, des filiations, des tragédies qui ont mené jusque dans cette pièce où la mort porte un sourire. La vision du visage

---

l'idiote et l'a placé en contexte [...] » (E. Bricco, « [Lenteur et vision : l'empreinte du western dans le roman français contemporain](#) », *Cahiers de narratologie*, n°23, 2012, mis en ligne le 29 décembre 2012 (page consultée le 23 juillet 2014).

<sup>33</sup> Le motif est récurrent. Il s'agit manifestement d'une allusion au « western spaghetti ». Les héros du film de Leone, quant à eux, s'attablent autour d'un plat relativement indistinct, mais apparemment dénué du moindre spaghetti.

<sup>34</sup> L'usage du mode conditionnel et du « semble-t-il » signalent, dans le texte, la modalité du possible.

<sup>35</sup> Le passage d'un personnage à un autre adopte parfois la technique de l'alternance champ/contre-champ : « Il jette un regard à sa femme puis à son fils, et rate son clin d'œil./Jesse n'a jamais entendu parler de ce Mulock » (P. Chatelier, *Pas le bon pas le truand*, *Op. cit.*, p. 78) ; « Mais l'étranger ne s'y arrête pas, il passe indifféremment sur tout ce qui constitue Jesse. Son regard l'efface d'un léger mouvement de l'intérieur des orbites, dédain superbe dans le creux des pattes d'oie d'où son air malin rayonne, caustique, pour se poser sur Carlotta avec une nuance d'intérêt qui fusille et surprend./Surprise, Carlotta tressaille et se raidit fusillée sous le regard » (*Ibid.*, p. 89). Dans le deuxième exemple, les anaphores relient le passage d'un personnage à un autre par le biais du regard, mais dans les deux cas, la ronde des personnages suit le jeu du champ/contre-champ qui épouse ici le geste (la geste) des regards. Ainsi passe-t-on de George à son fils Jesse, puis de Jesse à sa mère Carlotta par l'intermédiaire de « la brute ».

<sup>36</sup> Le motif de l'arrêt revient à quelques reprises : « scène d'intérieur figé » (*Ibid.*, p. 97) ; « quatre statues de cire formant une table » (*Ibid.*, p. 102).

défait de George ne provoque pas seulement, chez son fils Jesse, le rejet d'une « paternité fantoche »<sup>37</sup>. Elle donne aussi voix, à travers lui, à une plainte plus diffuse :

Que sont nos héros devenus ? entend Jesse comme une phrase tirée d'un vieux livre qui résonne. Qu'ont-ils fait de leur courage, de leur humanité, de leur vision ? (...) Les pères ont manqué à leur tâche, continue la voix des murs, la voix de la chaux, celle qui a été délayée puis jetée sur la pierre vivante, et dont la parole ne peut être mise en doute<sup>38</sup>.

Porté par ces voix, le visage du père secoué d'un tic devient le visage de tous les pères qui n'ont pas tenu leur place de héros « dans la suite des générations »<sup>39</sup>. L'arrêt sur image est au fondement d'une métamorphose redistribuant, dans les possibles qui s'exacerbent, les rôles.

L'idiote, invisible dans son fauteuil, participe à la ronde herméneutique, ajoutant ses propres réactions à celles des personnages et de l'instance narrative (dont le foyer invisible et actif ne s'énonce ni ne se montre). L'idiote s'ennuie face à « la scène d'intérieur figé »<sup>40</sup>, médite, visualise des fables alternatives, prend la mesure des possibles, multiplie les angles. Ses images mentales – des « songes »<sup>41</sup> – prolongent les gestes et les mouvements du drame dans des petites fables, rendant poreuse la frontière entre l'actuel et le virtuel. Plongé dans le drame mais protégé par son invisibilité, « à la fois dans la pièce et à l'abri, à la fois au milieu et hors »<sup>42</sup>, l'idiote ne se contente pas de regarder sans être vu : il voit les anges et les fantômes que les personnages ne voient pas, mais qui hantent la maison Butler.

La séquence du meurtre s'étend ainsi sur une centaine de pages, dans un lent déploiement d'images et de voix donnant corps au spectre d'un massacre archaïque. Mais la réalisation du meurtre ne sonne pas le glas du récit de Chatelier. Alors que, son forfait accompli, la brute s'éloigne sous le soleil, l'idiote franchit la frontière invisible qui le tenait à l'écart : il sort de la maison à la poursuite du meurtrier, « écarte les bras à l'imitation de tous les cow-boys qu'il a vus sur le point d'en

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 84.

<sup>38</sup> *Ibid.*

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 97.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 103.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 70.

découdre »<sup>43</sup> et, dans un combat de David et Goliath, tue la brute armée en catapultant des cailloux. La métalepse narrative permet de renverser les rôles, mais la transformation du spectateur tapi dans son fauteuil en acteur vengeur et victorieux n'annonce toujours pas la fin du récit. Ce serait oublier le cinéma qui, encore une fois et de nouveau, dédouble toute la scène.

La brute enfin morte, une fois accomplie la plainte du « chœur de la famille Butler et de tous les autres, le chœur des opprimés, des vaincus, des révoltés qui à chaque génération grossit [...] »<sup>44</sup>, voilà que la porte s'ouvre, non pas celle de la maison Butler située au cœur de l'action, *mais celle de la cabane*, celle du début, la cabane hantée qui, *in extremis*, revient en avant-plan. « Alors, ça t'a plu ? »<sup>45</sup> demandent les garnements à l'idiot, qui sort de cette cabane comme un diable de sa boîte... Ce retournement n'a rien de réaliste. Ce n'est manifestement pas sur le terrain de la vraisemblance que l'issue de cette histoire nous place. L'idiot repart en titubant, « alors que persistent les milliers d'images en Technicolor, la famille, l'étranger, le repas »<sup>46</sup>, et il court vers la maison Butler « prévenir Jesse avant qu'il soit trop tard »<sup>47</sup>. C'est la fin cette fois, fin circulaire poussant l'indistinction des frontières de la fable à son terme : dans les images, les frontières du réel et de la fiction se brouillent, le vraisemblable s'abolit pour laisser place à la vérité de ce qui apparaît et à l'écho d'une longue mémoire. Le saut métaleptique par-dessus la frontière invisible séparant le spectateur de la scène du drame emporte la fiction toute entière et donne un dernier tour à la revenance<sup>48</sup> qui l'anime.

Comme Montalbetti et de Lillo, Chatelier réfléchit le dispositif cinématographique à travers des allusions et des renvois intertextuels nombreux, mais contrairement à la première, il l'intègre au monde de la fiction par le biais du personnage de l'idiot. Et cet idiot – figure par excellence du spectateur naïf –, finit par accomplir le fantasme du spectateur immobile de *Point Omega* : il se laisse happer

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 164.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 175.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 177.

<sup>46</sup> *Ibid.*

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 178.

<sup>48</sup> J'emprunte librement le terme de « Revenances » à l'essai de J.-Fr. Hamel, *Revenances de l'histoire. Répétition, narrativité, modernité*, Paris, Minuit, 2006. Il désigne tant les poétiques de la répétition que *l'éternel retour* des fantômes, des spectres et des revenants, dont les fables cinématographiques seraient, en quelque sorte, emblématiques.

par les images, crève l'écran d'invisibilité pour venger les vivants devenus morts et prévenir la mort des vivants qui ne savent pas encore ce qui les attend, dans un éternel retour circulaire dont le cinéma est, d'un même tenant, le moteur et l'image. En plongeant dans l'univers de la fable, le spectateur devient l'acteur d'un improbable renversement, dont la réalité ne serait autre qu'un songe – peut-être prémonitoire – sorti de la cabane à images.

Le ralentissement de la fable a pour pendant l'amplification et la dramatisation de ce qui, dans chacun des plans, couve. La *résonance* des corps et des visages en arrêt traverse les frontières entre individus, familles, générations, morts et vivants, êtres animés et inanimés. L'univers de la fable devient poreux et, à travers les passages qui se creusent, il se multiplie en petites poches de possibles que les images actualisent ou, du moins, font apparaître. La grande différence entre Chatelier et Montalbetti vient de ce que, si tous les deux désignent la médiateté du spectacle des fables, le geste ne relève pas, chez Chatelier, de la tradition comique consistant à dénuder le procédé. On ne saurait, cependant, minimiser la force d'invention qui, dans ces deux westerns littéraires, renouvelle la fable à partir d'une secondarité avouée, comme si les scénarios typés et les manières de voir marquées (entre autres et surtout) par l'esthétique du cinéma, loin de dénoncer l'illusion de la fable, en reconduisaient la force illusoire sans souci de vraisemblance : les petites fables secondes – digressives, virtuelles, hypothétiques – multiplient les mondes et en bousculent les frontières sans jamais perdre de vue la scène de vision qui les trame. La contamination cinesthétique de la réalité, que le personnage de DeLillo envisage, contamine, chez Montalbetti et Chatelier, la fable toute entière, faisant émerger des mondes inattendus, instables, tout en redessinant le partage du visible et du narratif.

Pour Chatelier, la médiateté des fables n'a rien d'une comédie. C'est plutôt un moyen de redéployer de l'intérieur la tragédie en puissance d'une scène western, entremêlant ainsi les genres et les esthétiques. Les emprunts de ce récit au cinéma nous ramènent à la fascination première pour le *spectacle* d'une violence archaïque qui *revient*. La scène de la vision et la scène de l'action parviennent ainsi, dans *Pas le bon pas le truand*, à se répondre. Pourtant, à faire de la scène de vision une figure allégorique du cinéma, à renoncer à la transparence, à nous rappeler les frontières et les seuils qui la définissent, la fiction hésite à construire un monde total dans lequel le

lecteur s'immergerait pour, comme l'idiote et avec lui, en éprouver la magie. Sans prétendre ruiner l'illusion qu'elle porte, la conscience réflexive du dispositif et de l'histoire du cinéma fait appel au savoir du lecteur et dédouble son regard. Contrairement à l'idiote, le lecteur ne peut pas s'installer à la fois « au milieu et hors »<sup>49</sup> du monde des images et des histoires qu'elles portent. Il se tient, jusqu'au bout, moitié dedans moitié dehors, sur le seuil du fabuleux.

\* Cet article s'inscrit dans le cadre d'une recherche portant sur le « cinéma de la littérature » financée par le Fonds Québécois de Recherche en Science et Culture.

---

<sup>49</sup> P. Chatelier, *Pas le bon pas le truand*, *Op. cit.*, p. 70.