



De l'Investissement du regard dans l'écriture contemporaine: l'espace défié

ANNICK GENDRE

Universités Bordeaux III et Cergy-Pontoise

Résumé:

La qualité de l'investissement du regard, dans l'œuvre littéraire, mérite d'être envisagée dans une économie de la vision qui tienne compte de la chose vue en tant que telle et de l'espace créé. Grâce à une approche de quelques scènes de jeu et de rêve qui menacent les perspectives narratologiques traditionnelles et qui réalisent des métalepses fondamentales dans l'histoire fictionnelle, nous distinguons ici deux types d'investissement du regard: le regard hanté et le regard-écran. Cette captation met en évidence un œil spatiophage qui se plaît souvent à mettre en œuvre/en scène le «désinsaisissable du lieu» (expression de Maurice Blanchot) au moyen d'une énumération sérielle redoutablement mélodique.

Mos-clés: focalisation, ocularisation, désinsaisissable du lieu, invisible, réversibilité.

Resumen:

La calidad de la investidura de la mirada en la obra literaria merece ser considerada desde una economía de la visión que tome en cuenta no sólo la cosa vista tal como es sino también el espacio creado. Gracias a un enfoque de algunas escenas de juego y de sueño que ponen en tela de juicio las perspectivas narratológicas tradicionales y que realizan metalepsis fundamentales en la historia ficcional, distinguimos dos tipos de investiduras de la mirada: la mirada hechizada y la mirada pantalla. Esta captación pone de realce un ojo espaciófago que se complace en llevar a cabo / a escena "lo desinasible del lugar" (expresión de Maurice Blanchot) mediante una enumeración serial asombrosamente melódica.

Palabras claves: focalización, ocularización, "lo desinasible del lugar", invisible, reversibilidad.

Summary:

In a literary work, the quality of the involvement of the eye ought to be envisaged in an economy of the vision which includes the thing which is seen as such and the created space. Thanks to a study of some scenes of game and dream which threaten usual narratological perspectives and achieve necessary metalepses in stories, two types of involvement of the eye are distinguished: haunted watching and screen-watching. This rapturing reveals a spatiophagic eye which often stages the "unseizableness of the place" (adapted from Maurice Blanchot's expression) thanks to a melodic serial enumeration.

Key-words: focalisation, ocularisation, —unseizableness of the place—, invisible, reversibility.



«Tel est le pouvoir du langage: lui qui est tissé d'espace, il le suscite, se le donne par une ouverture originaire et le prélève pour le reprendre en soi.», Michel Foucauld, *Dits et écrits*, 1964, «Le Langage de l'espace».

La critique littéraire et la critique d'art ont montré très tôt un intérêt que l'on peut qualifier de «passionnel» pour le regard et le point de vue manifestés dans les œuvres contemporaines. Quels que soient les genres et la personne adoptés, ils ont généré une multitude de tentatives de nomenclatures, de classements, qui sont autant de témoignages non seulement d'une fascination partagée, mais également des résistances qu'oppose le regard aux tentatives de le saisir. Les nouvelles technologies ainsi que l'exploration croissante de la culture visuelle n'ont eu de cesse d'enrichir son investissement dans et par l'écriture. La complexité du regard semble si bien *captiver* la critique que celle-ci tend souvent à ne plus considérer que l'œil visionnaire et l'effet de la vision au détriment de l'effet produit sur l'espace, de ce qui est fait à l'espace produit, créé et recréé. Le désintérêt et parfois le déni critique de l'espace reconstruit paraissent symptomatiques du texte envisagé, si bien que l'auteur comme le lecteur averti semblent quelque peu dérivés dans une illusion commune. Seuls dignes d'être retenus: le voyant et sa vision. Le critique aurait-il l'âme d'un danseur dont le corps fait l'espace dans lequel il évolue? L'œil fabrique l'espace pour lequel il est prêt à réaliser torsions, déséquilibres, voire à se déformer, au point que l'objet envisagé dans l'espace, sélectionné ou de pure invention, ne semble plus relever de la réalité. Le regard porté se fait l'instigateur exclusif de la vision. Cet étrange phénomène qui tend à une duperie communément partagée devait être rappelé avant de proposer les remarques suivantes.

Les focalisations (poétique génétienne) et les ocularisations (analyse écranique dans la perspective de François Jost) ne sauraient rendre compte de tout ce qui se joue dans le regard moderne. Il y faut encore la qualité et plus encore l'investissement de ce regard par l'être ou l'instance qui le porte, le soutient, en répond. Parce qu'il y est question de fascination et d'hallucination, le jeu et le rêve romanesques sont deux scènes dans lesquelles les notions de point focal et de champ de vision requièrent d'autres paramètres et d'autres critères pour déplier l'enjeu de la vision. Si l'espace et la chose vue n'existent pas sans un regard révélateur, c'est que l'incidence de l'espace sur le voyant et sur son corps percevant ressortit à l'intraduisible, à l'ineffable voire à l'indicible. L'analyse des scénarios ludique et onirique menace la richesse de l'analyse de cette critique *révélatrice*, pourtant incontestable dans l'étude du portrait, de



l'*ekphrasis*¹, du paysage, et de la subjectivité dans le discours. C'est pourquoi les réflexions que nous proposons s'intéressent particulièrement à ces deux scènes. Les exemples retenus appartiennent à des fictions du XX^{ème} siècle, européennes et sud-américaines. De plus, ils gagnent à être mis en perspective avec des écritures poétiques qui leur sont contemporaines. Si le choix des œuvres est concerté, il ne saurait en rien prétendre à quelque exhaustivité.

Le dire littéraire du jeu et du rêve lance un véritable défi à l'espace qu'il leur offre comme scène. Le regard qu'il manifeste est-il le jouet de l'espace, l'un de ses actants, ou constitue-t-il son foyer originaire? Quelle relation entretient-il avec l'espace qu'il envisage et qu'il crée?

1. REGARDS HABITÉS, REGARDS HANTÉS

Les fictions qui requièrent notre attention donnent à lire des jeux qui ont en commun de mettre en œuvre des combinatoires d'une facture inédite. Jeux de cartes, jeux de rôles prenant pour support une maquette, boulier, le romanesque s'empare du caractère multiple des combinaisons qu'ils offrent à l'infini. La singularité de ces jeux réside dans le fait qu'ils tendent à se confondre avec la *réalité*, non seulement avec la *réalité* présente mais aussi la *réalité* passée. Simultanément, la création du jeu (*playing*) amalgame l'*advenit* et la production de la réalité (*game*). Le regard aspire à embrasser en eux, à *abîmer*, l'infini de l'aléatoire, le tout et l'un d'une conception de l'univers(iel), ainsi qu'à multiplier les possibles. Du fait de ces réversibilités des temporalités et des réalités, l'espace se définit par une superposition d'espaces, qui se ressemblent sans pouvoir être confondus les uns avec les autres. L'espace mis en œuvre et créé par le jeu implique simultanément la mémoire des personnages, indépendante du jeu, ou *mémoire des joueurs*, qui se distingue de la mémoire relative au *playing*, ou *mémoire du jeu*. Le *playing* ressortit au hors-temps de l'immédiateté. *Le Château des destins croisés* d'Italo Calvino, à l'instar des contes fantastiques, réunit des personnages dans un lieu et un temps indéfinis, pour en faire les témoins de l'autobiographie fictive que leur livre l'un d'entre eux:

¹ Nous rappelons la définition de Théon d'Alexandrie, citée dans l'*Encyclopédie Universalis*: «un discours périégétique qui met sous les yeux avec évidence ce qui doit être montré».



L'un des convives amena vers lui les cartes éparses, débarrassant ainsi une bonne partie de la table; mais il ne les rassembla pas en un seul paquet ni ne les battit; il prit une carte, et la posa devant lui. Nous notâmes tous la ressemblance de son visage avec celui de la figure peinte: il nous parut qu'avec cette carte il voulait dire «je» et qu'il s'apprêtait à nous raconter son histoire². (Italo Calvino, 1985: p. 12).

Dans la note proposée en fin d'ouvrage, l'auteur signale que les cartes dont la reproduction scande le récit sont empruntées au jeu peint au XV^{ème} siècle par Bonifacio Bembo. Ces cartes se révèlent d'entrée plus qu'un prétexte au récit de vie: elles se font à la fois le signe du locuteur, comme l'indique celle que tend l'étrange convive non seulement pour se désigner (syllepse du lexème «figure» et indice de première personne: «je») mais aussi pour solliciter l'écoute et le regard de ses compagnons de route, et les signes des étapes du récit. Simultanément dénomination, formule d'appel, indices et illustrations probantes des faits relatés. Le récit cadre s'empresse d'indiquer que leur manipulation rompt avec les règles de jeu attendues. A l'instar du *Décameron* de Boccace et de *L'Heptameron* de Marguerite de Navarre, les hôtes relatent chacun à leur tour une histoire, leur histoire. La rupture avec les règles attendues ne signifie pas qu'il y a rupture avec le jeu: l'organisation de l'ensemble du récit déploie implicitement au fur et à mesure les règles auxquelles obéit le *playing*.

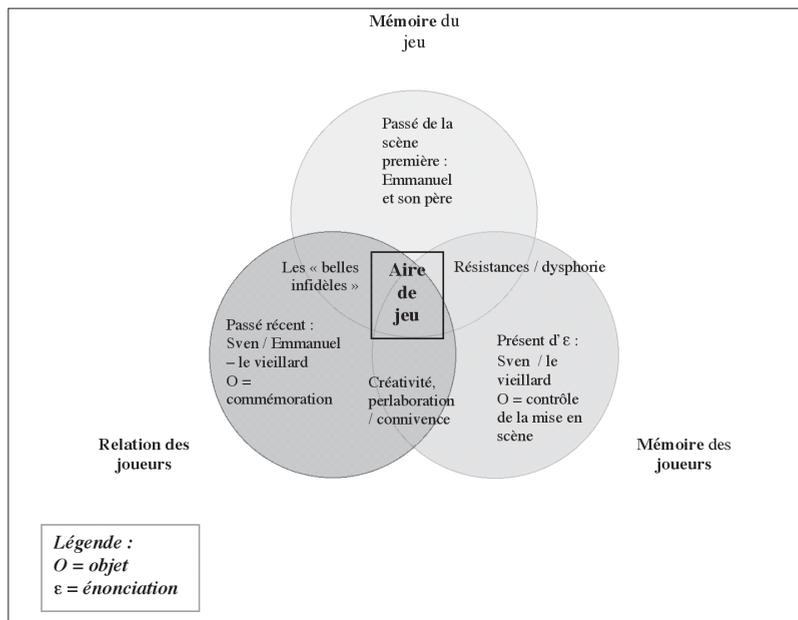
Il en est de même dans le «jeu des personnages» que donne à lire le récit *Sven*, roman francophone, composé par Jean Lods en 1991. Le personnage éponyme vit retiré avec un vieil homme qui semble être son grand-père, dans une demeure à l'abandon, au cœur du cirque de Salazie (île de La Réunion). Un jour, l'adulte extrait du grenier une boîte qui renferme, telle l'outre de Pandore, une maquette et un petit train, miniature qui représente précisément le cirque d'autrefois et la propriété dans laquelle vivent les personnages. Le domaine à son heure de gloire, avec ses plantations, au temps où l'exploitant vivait en famille, avec son fils Emmanuel et sa femme, avant qu'ils ne le quittent pour la France continentale, avant cette retraite forcée et menacée par l'attente folle de leur retour. Le jeu que le narrateur, Emmanuel, qualifie «des personnages», ne cesse de répéter la même scène dont le départ définitif du fils signe l'achèvement. Ainsi

² «Uno dei commensali tirò a sé le carte sparse, lasciando sgombra una larga parte del tavolo; ma non le radunò in mazzo né le mescolò; prese una carta e la posò davanti a sé. Tutti notammo la somiglianza tra il suo viso e quello della figura, e ci parve di capire che con quella carta egli voleva dire «io e che s'accingeva a raccontare la sua storia.», *Il Castello dei destini incrociati*.



l'événement premier constitué des circonstances qui ont précédé la désertion du cirque, hante-t-il la mémoire des deux joueurs, tandis que la mémoire du jeu s'en fait la commémoration. Ces deux mémoires s'interpénètrent, jusqu'à se confondre parfois. Chacune d'elles infère sur la relation et l'intersubjectivité qui unissent l'enfant et l'adulte, ou *relation des joueurs*, et réciproquement. La commémoration de la scène par le jeu de miniatures est d'autant plus efficace et émouvante que les deux personnages, Sven et le vieil homme, ne cessent de rivaliser pour conserver le contrôle des événements. Cette quête de la maîtrise répète, reproduit en les revisitant, et commémore les «duels» passés qui opposent Emmanuel et son père, et se voit de nouveau transformée en une rivalité intergénérationnelle qui donnent libre cours aux fantasmes castrateurs. Ainsi le jeu met-il en abîme le regard présent sur le passé et le regard du passé dans l'événement du jeu en cours. De plus, il produit l'illusion de la visualisation immédiate de cette mise en abîme. La rencontre des deux mémoires et de la relation des deux figures masculines, celle du père et du fils, est le fait de l'aire de jeu, et celle-ci n'est que d'être à la fois *déjà-là* et *in progress*, dans et par les interactions des trois ensembles. On peut figurer par ce diagramme l'économie que met en œuvre le jeu et dans laquelle s'inscrivent les regards hantés des personnages et qui possèdent, gouvernent le présent de la diégèse:

Schéma n.° 1: Figure A,
les Interactions du travail mémoriel avec la relation entre les joueurs





Comment l'écriture fictionnelle rend-elle compte de ce *déjà-là / in progress*? La dramatisation du *drama*, ou événement premier, à laquelle l'aire de jeu permet de se déployer, requiert les mêmes acteurs, réductibles aux figures *père* et *fils*. L'aire de jeu, de nature multiple selon les incidents de la relation des joueurs et la mémoire qui la convoque et l'infléchit, constitue le point nodal autour duquel les trois ensembles s'articulent. L'interaction de la mémoire du jeu avec celle des joueurs suppose une connivence, au sens indifférencié du terme: grâce à cette forme d'empathie, l'aire de jeu devient le théâtre de ce que nous désignons par l'expression «belles infidèles». Celles-ci ressortissent aux nombreux scénarios que le *playing* expérimente. Cette connivence est rendue possible grâce à la mémoire que les joueurs ont en partage. L'aire de jeu est la scène par excellence où le *playing* trouve à résoudre ou à laisser en suspens les résistances, les divergences et les dysphories qui caractérisent notamment la relation entre les joueurs.

Ce regard hanté, possédé, suppose un surinvestissement du sujet ainsi qu'une intrication complexe de l'espace-temps qui présente une parenté avec l'Aleph qui captive Carlos Argentino, le personnage de la nouvelle borgésienne, avec ce point qu'il définit comme «le lieu où se trouvent, sans se confondre, tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles» (*L'Aleph*³, Jorge Luis Borges, 1977, page 203). Le «jeu des perles de verre» qui donne son nom au titre du roman d'Hermann Hesse est également présenté dès l'ouverture du récit comme intimement lié au récit de vie, puisque comme l'indique l'*incipit* «Le propos de l'ouvrage est de fixer le peu d'éléments biographiques que nous avons réussi à découvrir sur Joseph Valet, Ludi Magister Josephus troisième du nom, comme le nomment les archives du Jeu des Perles de Verre.»⁴ (Hermann Hesse, 1943: 61). Apparu à «l'âge de la —page de variétés—»⁵ (Hermann Hesse, 1943: 69), le jeu consiste à l'origine en «un exercice astucieux de mémoire et de combinaisons»⁶ (Hermann Hesse, 1943: 84). L'implication du regard dans sa pratique parachève, dans un deuxième temps, sa valeur d'excellence:

En effet, jusqu'alors, chaque jeu avait consisté à aligner côte à côte, à ordonner, à grouper et à opposer des concentrés de représentations empruntées aux

³ «el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos», *El Aleph*.

⁴ «Es ist unsere Absicht, in diesem Buch das Wenige festzuhalten, was wir an biographischem Material über Josef Knecht aufzufinden vermochten, den Ludi Magister Josephus III., wie er in den Archiven des Glasperlenspiels genannt wird.», *Das Glasperlenspiel*.

⁵ «Das feuilletonistische Zeitalter», *ibidem*.

⁶ «eine witzige Art von Gedächtnis - und Kombinationsübung», *ibidem*.



nombreux domaines de la pensée et du beau, à se remémorer promptement des valeurs et des formes éternelles, à s'élancer en une rapide envolée de virtuose dans les sphères de l'esprit. Ce fut seulement sensiblement plus tard que peu à peu, [...] l'idée de contemplation se dégaga et s'introduisit dans le jeu⁷. (Hermann Hesse, 1943: 92-93)

Le caractère passif que suppose le regard contemplatif y acquiert une fonction essentielle, constitue un actant à part entière. Habité des combinatoires du boulier universel, il valide l'exhibition de ses compositions. L'universalisme auquel aspire le Jeu des Perles de Verre et celui que renferme l'Aleph borgésien («[un Aleph] est l'un des points de l'espace qui contient tous les points»⁸, Jorge Luis Borges, 1977: 203), la *mondification* que propose la maquette lodsienne ont en partage le fantasme de la totalisation de l'espace-temps qui nécessite la réception d'un regard. Maquette et Aleph ont à voir, en raison de cette absence de confusion des espaces, avec le «désinsaisissable du lieu» cher à Maurice Blanchot⁹, inhérent selon lui à l'espace littéraire. Précisons que si, pour les joueurs lodsien, les temporalités et l'espace présent avec l'espace passé tendent à se confondre, l'adresse de l'auteur consiste en le fait que la narration interdit toute confusion pour le lecteur. On reconnaît ce désinsaisissable du lieu et une semblable aspiration à la totalisation dans la vision que met à l'œuvre le récit de rêve. Cependant le regard onirique relève d'une autre qualité d'investissement.

2. REGARDS-ÉCRANS

Le dernier roman de Jean Lods, *Quelques Jours à Lyon*, donne à lire une métalepse onirique dans laquelle le personnage principal rêve un accident de voiture mortel qui précipite sa femme au bas d'une falaise (p.156-157). La construction du récit procède d'une juxtaposition de séquences plutôt que de chapitres, l'écriture cinématographique de l'auteur, ainsi que les références implicites à *Huit et demi* de Federico Fellini et à *La Main au collet* d'Alfred Hitchcock

⁷ «Bis dahin nämlich war jedes Spiel ein Aneinanderreihen, Ordnen, Gruppieren und Gegeneinanderstellen von konzentrierten Vorstellungen aus vielen Gebieten des Denkens und des Schönen gewesen, ein rasches Sicherinnern an überzeitliche Werte und Formen, ein virtuoser kurzer Flug durch die Reiche des Geistes. Erst wesentlich später kam allmählich [...] auch der Begriff der Kontemplation in das Spiel.», *ibidem*.

⁸ «uno de los puntos del espacio que contienen todos los puntos.», *El Aleph*.

⁹ *L'Espace littéraire*, Paris, Gallimard, Folio Essais, 1988.



rendent tout à fait légitime une «analyse écranique»¹⁰ de ce scénario onirique. Un découpage de la scène en fonction des ocularisations¹¹ successives rend évident la relation entre la chose vue et le rythme des événements perçus. L'intérêt de ce récit de rêve réside dans le fait que le rêveur est partout: conscient qu'il rêve, Romain Durieux est aussi la conductrice, sa voiture, le camion qu'Hélène tente d'éviter, le soleil derrière la montagne, ... Le rêveur n'est pas conscient qu'il rêve. Son œil se fait le reflet de la vision, de même qu'il est l'écran qui révèle ce reflet, si bien que l'identité de l'instance regardante devient problématique. L'énonciation se garde de lever les doutes.

L'invention de Morel (Adolfo Bioy Casares, 1973) place dans un vis-à-vis fantastique le regard-écran du narrateur-personnage avec une projection répétée de scènes répétées dans lesquelles évoluent plusieurs personnages, toujours les mêmes, à l'intérieur d'un étrange «musée» abrité par l'île-même où le fugitif a échoué. Le personnage principal met un certain temps avant de comprendre que ces personnages n'appartiennent pas à sa réalité, qu'ils ne sont que pures images produites grâce à une machine d'une invention géniale. En fuite et isolé dans cet espace insulaire, il doute de l'efficacité de ce qu'il vit et de la nature de ce qu'il croit vivre. Afin de ne pas sombrer dans la folie, il se livre à une série d'hypothèses susceptibles d'expliquer les événements dont il est l'unique témoin. Un récit de rêve était la quatrième hypothèse. On reconnaît la multiplication des espaces et des identités:

Hier soir, j'ai fait ce rêve:

J'étais dans un asile d'aliénés. Après une longue consultation (le procès?) avec un médecin, ma famille m'avait conduit là. Le directeur était Morel. Par moments, je savais que j'étais dans l'île; par moments, je croyais être dans l'asile; par moments, j'étais le directeur de l'asile.» (Adolfo Bioy Casares, 1973: 62)¹².

Dans le scénario onirique, ce qui est vu se meut en ce que l'on croit voir. Le narrateur-personnage commente son rêve par cette phrase-paragraphe: «Je ne crois pas nécessaire de prendre un songe pour la réalité, ni la réalité pour de

¹⁰ Expression que nous empruntons à l'essai *Ecranique, Le film du texte*, de Marie-Claire Ropars-Wuilleumier (Lille, Presses Universitaires de Lille, 1990).

¹¹ Notion introduite par François Jost dans son essai *L'Œil-caméra, entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1987.

¹² «Anoche soñé esto:

Yo estaba en un manicomio. Después de una larga consulta (¿el proceso?) con un médico, mi familia me había llevado ahí. Morel era el director. Por momentos, yo sabía que estaba en la isla; por momentos, era el director del manicomio.» *La Invención de Morel*.



la folie.»¹³ (Alfonso Bioy Casares, 1973: 62). Eveillé, le personnage en vient à douter de sa visibilité: «Les intrus ne m'ont pas vu (ou alors ils possèdent une maîtrise de soi surhumaine); [...] Objection: je ne suis pas invisible pour les oiseaux, les lézards, les rats, les moustiques.»¹⁴ (Adolfo Bioy Casares, 1973: 62). Le choix du terme «intrus» permet de douter de la lucidité du narrateur-personnage et de semer un trouble pour le lecteur: qui pénètre dans l'espace de l'autre? Cette question reformule celle qui est relative à l'identité et qui ne manque pas d'être source d'angoisse : qui est qui? C'est avec violence que l'hôte forcé de l'île comprend la *réalité* de la fiction projetée: «J'éprouvai de la répulsion, presque du dégoût, pour ces gens et leur inlassable activité répétée. [...] Vivre dans une île habitée par des fantômes artificiels était le plus insupportable des cauchemars; [...]»¹⁵ (Adolfo Bioy Casares, 1973: 89). Plus le récit progresse, plus le regard-écran tend à devenir un regard hanté, habité par la chose vue, et davantage encore par ce qui, de ce qui est vu, demeure caché. Les figures projetées évoluent indépendamment et sans concertation avec leur unique «spectateur» dont elles ignorent la présence, l'identité et le statut de voyant. Le narrateur-personnage devient un voyeur astreint: s'il voit sans être vu (et cela, parfois contre son gré), il ignore que l'objet de sa vision est une image cinématique. Le quatrième mur n'existe que pour ce dernier, sans qu'il le sache, sans qu'il en soupçonne l'existence. Dans la mesure où les «fantômes artificiels» se meuvent selon des objectifs qui lui demeurent secrets, ils ne cessent de disparaître et de réapparaître, d'agir et de s'exprimer entre eux selon des mobiles qui l'excluent totalement. Ce caractère évanescent et cette mobilité qui échappe à l'entendement génère l'incertitude quant à leur efficience, celle de l'île, celle du voyeur et celle de la nature de l'objet qu'il perçoit. Ce n'est qu'après plusieurs expériences de l'incommunicabilité avec les personnages projetés que cette incertitude le gagne. Son regard se fait écran pour le lecteur qui prend connaissance des événements grâce à ses représentations et grâce à ses lacunes, mais il devient un écran du fait de cette incertitude. Jusqu'à un stade avancé du récit, le narrateur-personnage se perçoit à la façon d'un observateur caché, d'un regard prudent qui épie des inconnus avant d'aller à leur rencontre, alors qu'il ne saurait être vu. La diégèse se plaît à multiplier les quiproquos, comme, par exem-

¹³ «No creo indispensable tomar un sueño por realidad, ni la realidad por locura.», *ibidem*.

¹⁴ «Los intrusos no me vieron (o tienen una disciplina sobrehumana; [...]). Objeción: no soy invisible para los pájaros, los lagartos, las ratas, los mosquitos.», *ibidem*.

¹⁵ «Sentí repudio, casi asco, por esta gente y su incansable actividad repetida. [...] Estar en una isla habitada por fantasmas artificiales era la más insoportable de las pesadillas; [...]», *ibidem*.



ple, lorsqu'il est impossible d'actionner un interrupteur dans la maison, à la nuit tombée:

L'inquiétude me reprit lorsque les autres habitants du musée se retirèrent dans leur chambre. J'entendis leurs pas dans l'escalier et voulus tourner le commutateur, mais cela me fut impossible: il était bloqué. Je n'insistai pas. Aussi bien, une lumière s'éteignant dans une pièce inhabitée eut-elle attiré l'attention¹⁶. (Adolfo Bioy Casares, 1973: 56).

Seul le lecteur peut supposer la transformation du musée en chambre noire. La phrase clause de ce paragraphe est significative: le lecteur sait que ce qui n'est que spéculation comparative aux yeux du personnage est précisément ce qui a lieu: une lumière s'éteint sans aucune intervention humaine dans un lieu désert. La fiction de Bioy Casares décline ainsi plusieurs relations qui unissent le regard, la conscience de ce regard, la connaissance et le savoir qu'il permet, à ce qui est visible et invisible. Cette intrication des dialectiques *visible / invisible*, *savoir / croire savoir*, *voir / croire voir* constitue une mise en scène du désinsaisissable du lieu. S'il est opérant dans ses diverses implications pour le lecteur averti, il se révèle peu à peu à la conscience du narrateur-personnage. Par «désinsaisissable du lieu», il faut entendre ce que l'on peut saisir de ce que l'on ne peut saisir. Dans les œuvres romanesques évoquées ci-dessus, on peut le figurer au moyen du prisme suivant:

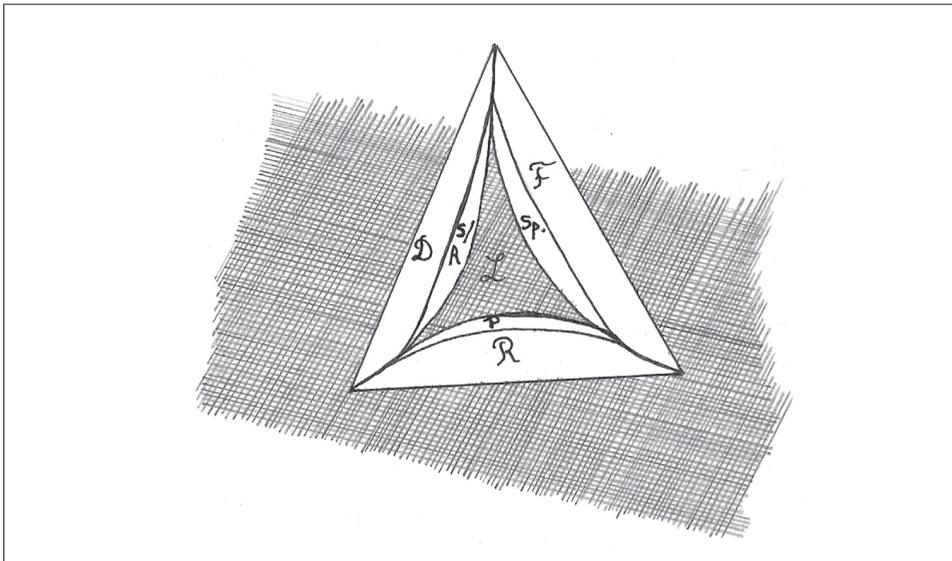
A l'origine du désinsaisissable du lieu, la captation du regard par la chose vue, à la fois visible et invisible, que le regard soit «hanté» ou «écran», implique à des degrés divers l'intervention simultanée de trois facteurs: la fascination, la dissimulation et la réversibilité. La fascination, dans l'acception absolue du terme, suppose un œil «aveugl(é)(e)», qui sait sans savoir qu'il voit, ce qu'il voit. La dissimulation relève à la fois du sujet regardant et de l'objet regardé. Du sujet regardant: dans l'économie du regard, elle correspond aux dialectiques du *vouloir voir / ne pas vouloir voir* et *pouvoir voir / ne pas pouvoir voir*; de l'objet regardé, elle rassemble les analogies possibles, envisagées ou niées, ainsi que le *visible / invisible* de l'objet. Enfin, la réversibilité concerne la juxtaposition paradoxale, voire aporétique, des deux préfixes négatifs qui nuancent l'adjectif *saisissable*. Elle a trait à la dynamique de la reconnaissance de la chose perçue en tant que telle, dans l'instant de l'immédiate perception. Elle est

¹⁶ «Estuve inquieto cuando los otros moradores del museo pasaron a sus cuartos. Oí los pasos en la escalera y quise apagar mi luz, pero fue imposible: la llave se había atrancado. No insistí. Hubiera llamado la atención una luz apagándose en un cuarto vacío.», *ibidem*.



la source des permutations qui signalent l'effacement des frontières entre l'instance percevante et l'objet perçu, le dedans et le dehors, le visible et l'invisible de la chose vue. Ce prisme n'a pas d'autre prétention que de figurer ce qui est en jeu dans ce regard capté, captif de la dévoration de l'espace qu'il crée.

Schéma n.° 2: Prisme du désinsaisissable du lieu (L)



Légende:

F: Fascination

D: Dissimulation

R: Réversibilité

Sp.: spectateur / spectacle / «spectre»

S/R: Similitude / Ressemblance

P: permutation des identifications adversatives

3. D'une rythmique de l'œil spatiophage

Il importe enfin d'attirer l'attention sur une certaine rythmique que partagent la plupart de ces fictions dont l'écriture met en œuvre le désinsaisissable du lieu. Elle ressortit au recours récurrent, parfois systématique, à l'énumération, et rend tout à fait légitime le rapprochement de ces récits non seulement avec le projet de l'*œuvre totale* cher à Mallarmé, mais aussi avec le «Il y a» d'Apollinaire. Le roman d'Olivier Rolin, *L'Invention du monde*, est doté d'une épigraphe empruntée à la *Quatrième ode*, «La Muse qui est la grâce», de Paul Claudel, qui semble en proposer une justification dans cette question rhétorique: «Car à quoi sert l'écrivain, si ce n'est à tenir des comptes?». Enumérer



tout ce qui compose le monde et ce qui est dit de «l'humanité tout entière», en se gardant de classer, tel est l'exercice auquel se livre le narrateur pour consoler sa muse. La simultanéité des visions qui ne se confondent pas est de rigueur dès l'*incipit*:

—Attends, oui, je te vois, je te vois bien, maintenant. Tu es debout sur le bord de la scène... la scène du théâtre de Douchanbé, c'est bien cela. D'autres autour de toi, neuf, dix, onze. Tu te tiens à droite des douze. Dans le même temps, je vois la mer couverte de plumes bleues et vertes, qui fait la roue... mais c'est ailleurs, très loin... [...]— (Olivier Rolin, 1993: 7).

L'espace confiné du foyer d'un théâtre russe où s'achève un concours de beauté concurrence l'horizon marin animalisé. L'analogie de couleurs l'assimile à un paon: le narrateur déploie bel et bien une vision subjective. Mais la vision captatrice, celle qui s'impose aux «yeux hyperesthésiques» (Olivier Rolin, 1993: 134) cède très tôt à la captation de la langue, et plus précisément à la mélodie de la langue. Cet extrait aux accents rimbaldiens, relatif à une *lettre* vocalique, en offre une illustration éloquentة grâce à une combinaison d'analogies visuelles et de reprises des sonorités :

Le U [...] dresse ses sombres courtines entre le ciel et les yeux mourants d'Antônio Taveira de Lima, les yeux mourants de la Mona, il déploie ses dais de vert soufré, chloré, de vert épinard, de vert-de-gris, de vert chou, vert pomme, verre d'eau, Véronèse, émeraude, jade, céladon, bouteille, absinthe, il verse ses liqueurs vitreuses, ses apéritifs pour dames vertueuses au-dessus des pentes où roule la rosée qui formera les grands fleuves de l'Afrique, [...]. (Olivier Rolin, 1993: 105).

Les assonances et les allitérations ne sont en rien étrangères à l'enchaînement des éléments qui composent la vision. L'assertion programmatique, «Je suis le maître des visions, le Kino Kosmos à moi tout seul, ô Modèle de cinéma.» (Olivier Rolin, 1993: 9), invite à lire un contrepoint visuel dont la vocation est d'honorer une femme-image. Il faut lui ajouter cette convocation énonciative vocale, phrasée, syncopée, en tout point lyrique. La mélodie de la convocation préside à la sélection qui affecte la chose vue, si bien que la célébration du monde se mue en une célébration de la langue.

La nouvelle de Jorge Luis Borges envisageait déjà le point mythique de l'Aleph à la fois comme matrice de ce regard qui embrasse l'univers de tout temps et comme déploiement de ce dire du monde. Allongé dans la cave de son ami, le narrateur-personnage énumère:



Je vis la mer populeuse, l'aube et le soir, les foules d'Amérique, une toile d'araignée argentée au centre d'une noire pyramide, un labyrinthe brisé (c'était Londres), je vis des yeux tout proches, interminables, qui s'observaient en moi comme dans un miroir, je vis tous les miroirs de la planète et aucun ne me refléta, je vis dans une arrière-cour de la rue Soler les mêmes dalles que j'avais vues il y avait trente ans dans le vestibule d'une maison à Fray Bentos, je vis des grappes, de la neige, du tabac, des filons de métal, de la vapeur d'eau, je vis des convexes déserts équatoriaux et chacun de leurs grains de sable, [...] ¹⁷. (Jorge Luis Borges, 1977: 208).

Certaines occurrences du lexème verbal «voir» repris en anaphore, disparaissent dans la traduction française proposée par René L.-F. Durand. Si leur proximité semble justifier ce choix, la suppression de quatre d'entre elles transforme le rythme du phrasé borgésien, ainsi que l'énumération en une liste. Au début de la phrase de l'auteur, chaque groupe nominal objet de la vision est précédé du verbe de perception, produisant ainsi une scansion qui confère à l'énonciation de la synopsis une tonalité singulière alliant l'angoisse de la révélation à une solennité déjà empreinte de dévotion. Si elle le suggère, la série traduite minore quelque peu le chant mystique du monde. La description de l'effet spéculaire des regards rend compte du regard-écran du voyant: le miroir qu'il propose aux autres regards ne livre rien de son intériorité. Mirage insolite du grand écrivain argentin affecté par la cécité. Le regard déplié dans le dernier quatrain du «Contre-chant» de Louis Aragon offre un écho troublant à ce singulier jeu de reflets: «Je suis ce malheureux comparable aux miroirs / Qui peuvent réfléchir mais ne peuvent pas voir / Comme eux mon œil est vide et comme eux habité, / De l'absence de toi qui fait sa cécité» (Louis Aragon, *Le Fou d'Elsa*, 1963). L'œil amoureux est un regard-écran fasciné. L'expression du phénomène spéculaire y appelle aussi le balancement musical réalisé par les reprises de lexèmes et de sonorités. Dans ces écrits poétiques et romanesques, le lyrisme de la vision manifeste le regard-écran dans une spatiophagie synesthésique. Dans son «Salut au monde», Walt Whitman livre une synopsis dans laquelle l'ouïe précède la vue. Cependant, les neuf derniers groupements de strophes distinguent un premier tableau silencieux (énumération de groupes nominaux) d'une mo-

¹⁷ Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde, vi las muchedumbres de América, vi una plateada telaraña en el centro de una negra pirámide, vi un laberinto roto (era Londres), vi interminables ojos inmediatos escrutándose en mí como en un espejo, vi todos los espejos del planeta y ninguno me reflejó, vi en un traspatio de la calle Soler las mismas baldosas que hace treinta años vi en el zaguán de una casa en Fray Bentos, vi racimos, nieve, tabaco, vetas de metal, vapor de agua, vi convexos desiertos ecuatoriales y cada uno de sus granos de arena, [...]. (*El Aleph*, 1977).



saïque sonore (énumération de scènes exposées dans des propositions juxtaposées). Ainsi la célébration des mers fédératrices prend-elle prétexte de la dérive gigantesque des navires:

D'autres doublent le cap des Tempêtes, d'autres le cap
Vert, d'autres les caps Guadarfui, Bon ou Bajador,
D'autres la pointe de Dondrah, d'autres passent le détroit
de la Sonde, d'autres le cap Lopatka, d'autres le détroit de Behring¹⁸.
(Walt Whitman, 1997)

Le poète, sujet explicite de la vision, s'identifie à la chose vue, de sorte qu'il en acquiert un rôle actif, participatif à l'intérieur du tableau qu'il crée: «Toute île que gagnent à tire-d'aile les oiseaux je les gagne / Moi-même à tire-d'aile.»¹⁹ (Walt Whitman, 1997). Vision euphorique, la contemplation fascinée donne lieu à une geste hallucinée. Le poète est bel et bien ce qu'il voit. Est voyant celui qui est à la fois le sujet et l'objet du regard.

CONCLUSION

Quelle que soit la forme adoptée, poème, roman, nouvelle, l'écriture lance un défi à l'espace et au penser de l'espace. Nous avons voulu montrer, à travers les œuvres retenues dans ce rapide parcours, le caractère transculturel de cette écriture-espace²⁰. Le regard hanté et le regard-écran relèvent tous deux d'une captation. L'épithète «hanté» signale une possession: absorbé par sa vision, le voyant est habité par son objet, sans se confondre totalement avec celui-ci. En revanche, le «regard-écran» désigne cette qualité de regard halluciné dans laquelle le sujet de la vision s'identifie pleinement et sans en avoir conscience avec l'objet de sa vision. Leur orchestration du jeu et du rêve est explicite. Regards aliénants, ils produisent des espaces aliénés.

Le regard que mettent en scène ces écritures de la modernité ne peut être saisi que dans une économie complexe susceptible de rendre compte du désinsaisissable du lieu dont il est à la fois le jouet et l'auteur. En lui, nous semble résider ce qui résiste le plus au saisissement de l'économie du regard. Aucune

¹⁸ «Some double the Cape of Storms - some Cape Verde, - others Cape Guadarfui, Bon, or Bajadore; Others Dondra Head - others pass the Staits of Sunda - others Cape Lopatka - others Behring's Straits; [...], «Salut au monde», 4.

¹⁹ «All islands to which birds wing their way, I wing my way myself.», «Salut au monde», 13.

²⁰ Expression empruntée à MARIE-CLAIRE WUILLEUMIER (2002).



disparition ne menace la chose vue. L'espace est là, surtout ce qui en lui échappe à toute tentative de perception. Multiple et frayant avec l'éternité, la vision ruse avec la mort en brisant avec les principes de superposition, de transparence, d'opacité et de profondeur. Elle cherche moins à voir, à donner à voir, qu'à créer l'espace, comme il s'agirait de récréer la réalité. Le regard aspire à être de cette récréation. Ainsi la vision moderne revendique-t-elle sa cécité.

L'œil visionnaire s'offre un regard qui n'est pas exclusivement visuel. Volontiers synesthésique, il se soumet à la musique de la langue qu'il feint d'identifier à la musique du monde. Il est cette musique de toute éternité. Le regard hanté et le regard-écran sont moins des regards d'initiés que des regards de dévots. Exaltée, la verve qui n'est qu'échos ignore l'écho. Le regard se veut le premier d'embrasser le tout. A jamais, il veut croire voir.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- ARAGON, Louis (1963) *Le Fou d'Elsa*, Paris, Gallimard.
- BLANCHOT, Maurice (1988) *L'Espace littéraire*, Paris, Gallimard, Folio Essais.
- BORGES, Jorge Louis (1997) *L'Aleph*, Paris, Gallimard, L'Imaginaire, 1977.
- CALVINO, Italo (1985) *Le Château des destins croisés*, Paris, Editions du Seuil, Points.
- CASARES, Adolfo Bioy (1992) *L'Invention de Morel*, Paris, Robert Laffont, 10/18, 1940.
- HESSE, Hermann (2002) *Le Jeu des perles de verre*, Paris, Calmann-Lévy, Le Livre de Poche, 1943.
- JOST, François (1987) *L'Œil-caméra, entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, Linguistique et sémiologie.
- LODS, Jean (1987) *Le Bleu des vitraux*, Paris, Gallimard.
- LODS, Jean (1991) *Sven*, Paris, Calmann-Lévy.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1985) *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, Folio Essais, 1960.
- RAFFINOT, François (2002) *À Force de s'appuyer sur la barre on devient un homme du milieu*, Paris, Editions Séguier Archimbaud, L'Esprit du corps.
- ROLIN, Olivier (1993) *L'Invention du monde*, Paris, Editions du Seuil, Fictions et Cie.
- ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire (1990) *Ecranique, Le Film du texte*, Lille, Presses Universitaires de Lille, Problématiques.
- ROPARS-WUILLEUMIER, Marie-Claire (2002) *Ecrire l'espace*, Saint-Just-La-Pendue, Presses Universitaires de Vincennes.
- WHITMAN, Walt (1997) *Poèmes*, Paris, Gallimard, Poésies/Gallimard, 1992.

