

# Signatures de la fiction et épitaphes du réel

Vincent Souladé

L'univers de Jean-Pierre Melville met en scène de fréquents jeux d'écriture qui se déclinent sous des occurrences très diverses. Épigraphes, enseignes, panneaux, cartes, lettres, étiquettes, etc., inscrivent le récit dans le décor d'une réalité filmique identifiable, réaliste. Melville joue littéralement avec les mots écrits à l'image, réclamant notre part active dans la recherche d'indices narratifs et formels. Qu'elles soient effets de réel, signifiants symboliques ou vérités biaisées, vers quelles lectures plurielles nous guident les diverses modalités d'écriture dans le cinéma melvillien ?

## Il était une fois la réalité

Avant même que le récit n'ait vraiment débuté, Melville aime solliciter directement notre attention en mettant en évidence le pouvoir graphique de l'écriture. L'entrée dans la fiction s'effectue ainsi, de façon quasi rituelle, par une mise en scène des mots. Le plus souvent, ce sont des citations littéraires qui introduisent les films melvilliens et nous donnent accès à l'univers de l'auteur. Les épigraphes placés en amorce de certains films<sup>1</sup> créent donc une ouverture thématique et parfois formelle sur la fiction, elles suscitent notre curiosité et orientent sensiblement notre regard vers « le message » ou « la morale » censément exprimés par l'histoire. Preuve que la signification profonde des citations n'est pas le seul « souci » de Melville : ce dernier prétexte parfois une référence littéraire en se référant à des ouvrages ou des personnages culturels, mais ne propose qu'une intertextualité feinte [01]<sup>2</sup>. L'ouverture du film étant le lieu stratégique de la bonne mise à disposition intellectuelle du spectateur, Melville veille donc surtout à interpeller immédiatement ce dernier, pour mieux le séduire et le leurrer par le pouvoir évocateur des mots. C'est donc par un procédé textuel discrètement spectaculaire que Melville ouvre son récit et lui confère une dimension mythique. Plus singulièrement, en exergue au tout début du *Deuxième souffle*, une longue note d'intention indique que « l'auteur de ce film » se défend de pendre partie pour le criminel ou pour les policiers, dont il affirme réfuter la « morale » et les « méthodes ». Ce message n'est en fait qu'une extension bavarde de la célèbre maxime filmique « toute ressemblance [...] serait purement fortuite ». Cet élément paratextuel, situé en ouverture, ne crée-t-il pas surtout une attente, n'est-il pas comme une « mise en bouche » qui attise notre intérêt ? L'avertissement énoncé par l'auteur à travers ce texte, feint de nous maintenir du côté du réel, de l'espace spectatoriel, pour en fait mieux nous « pousser » d'ores et déjà vers le récit. Melville joue à mettre en image des éléments textuels qui sont surtout des faire-valoir déguisés du monde fictionnel.

En ce sens, il est également important de relever les notations temporelles et spatiales extra-diégétiques qui s'affichent parfois à l'écran au fil du récit (lieu, date, heure précise). Nous reconnaissons le caractère conventionnel de ces marqueurs narratifs, souvent dévolus au polar, qui semblent imposer une énonciation testimoniale. La fonction première de cet artifice est de l'ordre de la transcription fictive, de la pseudo-reconstitution, au présent de narration, d'un événement qu'on devine essentiel. Soit, une mise en valeur du temps et de l'espace fictionnel dans un souci d'ellipse narrative et d'effet dramatique. Or, Melville ne s'en tient pas à cette seule rigueur réaliste. Puisque ces notifications participent du matériau narratif, nous pouvons dire que le récit *émane* d'un temps et d'un lieu définis, donnés pour réel. Les marqueurs spatio-temporels signalent moins le lieu et l'instant auxquels les actions se produisent que le lieu et l'instant auxquels la réalité les accueille. Cette nuance nous semble de taille tant les héros tragiques melvilliens paraissent inféodés à un univers qui les dépasse, qui les encercle. Ainsi, ces précisions parfois superflues et finalement incomplètes : « *samedi 4 avril, 6 heures du soir...* » (*Le Samouraï*) ; « *Paris 23 novembre, 0h25...* » (*Le Deuxième souffle*). Melville a justement précisé son attirance pour les personnages sans passé : « *je les prends un jour, je les abandonne un autre. J'en abandonne la majorité le jour de leur mort d'ailleurs* »<sup>3</sup>. Les héros melvilliens sont ainsi comme des passagers fantômes du monde, épinglés dans leur finitude. D'ailleurs, une mise en scène textuelle plus prononcée préviendra parfois de leur destinée fatidique. Dans *Le Deuxième souffle* et *L'Armée des ombres*, alors que les indications spatio-temporelles se sont jusque-là superposées à l'image, ce sont de solennels intertitres sur fond uni, mention funèbre du drame inéluctable, qui annonceront respectivement le jour du hold-up meurtrier et le jour de l'assassinat de Mathilde (Simone Signoret), signalé comme à la fois imminent et immanent.

### Le langage urbain

L'espace scénique qui est le plus cher à Melville est bien sûr l'environnement urbain. C'est notamment à la faveur des multiples inscriptions disséminées dans le décor que cet espace prend vie. La ville melvillienne se caractérise en effet par une abondance de signes textuels qui creusent l'espace en profondeur. Affiches publicitaires, devantures des commerces, panneaux des cinémas, enseignes des hôtels, des restaurants, des bars, écriteaux horizontaux et verticaux, pancartes incomplètes ou décadrées, prolongent l'espace dans le hors-champ et donnent corps à la réalité diégétique dans laquelle ils s'inscrivent.

Dès son premier film de gangsters, *Bob le Flambeur* (1956), Melville dépeint avec amertume les artifices de la vie urbaine nocturne. Lorsque le héros (Roger Duchesne) traverse Pigalle vide au petit matin, le décalage est saisissant entre le culte de la luxure,

promis par les immenses enseignes éteintes des cabarets et des maisons de passe, et la trivialité du quotidien matinal [02]. Toute l'opulence de la vie nocturne apparaît soudain surannée, affadie dans la lumière grise de l'aube mélancolique. Les « messages » inscrits sur ces enseignes ne trouvent plus de destinataires, ce sont de simples signes fantomatiques qui ne nous renvoient plus que leur propre vacuité. Ici, grâce aux jeux graphiques et formels, Melville fait du décor inerte un motif expressif. Le paysage est d'abord identifié par des *effets de réel* : le texte des enseignes, dépouillé de tout son faste lumineux, appose sur le décor grisâtre un signe d'authenticité, une matérialité architecturale. Ainsi pétrifié par le réel, le décor n'est alors plus un espace d'échange mais une zone de passage maussade et sinistre où les messages écrits dévoilent la crudité de leur commerce. C'est donc dans une *réalité funèbre* que le héros évolue, où tout le paysage connote l'obsolescence d'un monde éteint. Plus tard dans le film, nous découvrirons le même décor de nuit, les néons des enseignes accueillant cette fois-ci des groupes de visiteurs enthousiastes [03]. Pourtant, l'immatérialité provoquée par les lumières nocturnes rend l'espace également désincarné, faussement hospitalier, mensonger. Dans chacune de ces deux images de la ville, diurne et nocturne, palpite encore le souvenir de leur image adverse, chacune pouvant être le spectre de l'autre.

Le motif textuel le plus récurrent dans l'image de la ville melvillienne est sans conteste l'enseigne de bar, où les héros ont pour habitude de passer leur soirée. Le bar nocturne est le lieu de passage obligé, où tous les personnages se croisent, où l'on vient boire, écouter ou jouer de la musique, où l'on pactise avec l'ennemi, où l'on monte des coups, où l'on assassine... Cet espace scénique est bien sûr un héritier de la figure du saloon, comme le connotent les noms systématiquement anglophones qui brillent au dessus de la porte d'entrée : « *Santi's* » (*Le Cercle rouge*), « *Martey's* » (*Le Samouraï*), « *Simon's* » (*Un flic*), « *Ricci's* » (*Le Deuxième souffle*) [04]. Les noms anglophones de ces bars sonnent alors comme un folklore fantasmé, un avatar d'Amérique. Encore une fois, le décor est régité selon une codification mensongère, il promet une ouverture impossible vers un ailleurs mythique. Melville affectionne ces espaces composites, ces lieux d'exception partagés entre appartenance et déterritorialisation qui constituent l'identité imaginaire de la ville et du récit, sa part onirique.

De plus, au cœur de l'abondance oppressive des signaux urbains, le héros melvillien incarne souvent une force de résistance, soit en affectant de se fondre dans le décor, soit en refusant le pouvoir des signes. Dans *L'armée des ombres*, nous découvrons par exemple que le résistant Gerbier (Lino Ventura) occupe dans le civil un poste de directeur de théâtre, pendant que sa comparse Mathilde tient une boutique d'antiquités. Dissimulés derrière les façades de leurs commerces respectifs, bardées de pancartes et d'affiches, les deux héros s'intègrent anonymement dans un univers où les écrits gouvernent par leur