

## Voyage immobile

Lire un roman comme on vivrait un voyage : s'immerger, rencontrer d'autres visions du monde, perdre ses repères. Cette impression de voyager en lisant est, sans doute, partagée par nombre de lecteurs et lectrices. Elle n'intervient pas nécessairement derrière chaque première de couverture tournée, ce qui rend son surgissement d'autant plus marquant. Dans ces romans-là s'ouvre une porte vers un univers nouveau et inconnu qui nous captive entièrement. La lecture nous transporte, sans que nous ayons à poser le pied hors de chez nous – chose particulièrement attrayante en période de confinement\*. Une fois le livre terminé, un sentiment nostalgique s'installe : à l'image d'un voyage qui touche à sa fin, on repense aux moments que l'on a préférés et on chérit les impressions qu'il nous a laissées, triste toutefois que le périple soit parvenu à sa fin. À cette nostalgie s'ajoute une question : comment certaines œuvres font-elles naître en nous cette illusion du voyage ? Par quels moyens y parviennent-elles ?

Pour tenter de répondre à ces questions, j'ai choisi de parler du dernier livre qui m'a donné cette impression de voyager : *A Land More Kind Than Home* de Wiley Cash. Ce roman publié en 2012 constitue une enquête autour du décès d'un jeune garçon autiste, Christopher Hall, survenu durant une messe menée par un pasteur. Le récit est divisé en chapitres où différents personnages prennent la parole : tour à tour, ils livrent leur idée de ce qui a pu se passer, évoquent leur relation avec le pasteur, l'enfant ou sa famille, au gré d'analepses significatives. Peu à peu se dessine le portrait d'une communauté rurale isolée des Appalaches, à l'ouest de la Caroline du Nord. Wiley Cash, lui-même originaire de cette région des États-Unis, parvient selon moi à nous transporter dans son récit avec une facilité remarquable, notamment, cela peut sembler évident, grâce à la description des lieux.

L'esquisse d'un paysage inconnu permet au lecteur de se projeter dans un lieu nouveau. *A Land More Kind Than Home* s'ouvre sur la description de l'église où Christopher est mort, ou plutôt sur les différents usages que le même bâtiment a connus au cours des cinquante dernières années. Le personnage à l'origine de cet historique est Adelaide Lyle, une vieille dame en charge de la *Sunday school*, l'équivalent du catéchisme. Du *general store* à l'église, elle se remémore le comptoir où les repas étaient servis (*lunch counter*), la queue au distributeur de sodas (*soda fountain*), les bonbons qu'on achetait à la livre (*hard candy by the quarter pound*), et avant tout cela, les chevaux couverts de poussière au poteau d'attache, le livreur de glace (*iceman*), le claquement de la porte moustiquaire<sup>1</sup>

---

\* Cet article a été rédigé pendant la période de confinement mise en place le 16 mars 2020 dans le cadre de la lutte contre la propagation du virus Covid-19.

<sup>1</sup> WILEY CASH, *A Land More Kind Than Home*, 1st ed. New York : William Morrow, 2012, p. 1.

(*screen door*). Autant d'éléments invoquant la culture américaine, bien qu'ils n'en relèvent pas exclusivement. Car c'est bien l'énumération de ces éléments disparates qui, en plus d'enrichir la description, permet au lecteur de situer la scène spatialement pour s'y projeter. Plus tard, la description du champ situé à l'arrière de l'église par Jess Hall, petit frère de Christopher, transporte à nouveau le lecteur. Cette fois, c'est en faisant appel à nos sens que le narrateur y parvient : le vent balaie les herbes hautes, la chaleur humide est suffocante – le t-shirt de Jess colle à sa peau – et la stridulation des grillons et des sauterelles recouvre les gargouillis de la rivière, la *French Broad River*. Non loin, les traverses de la voie ferrée, chauffées par le soleil, dégagent une odeur poussiéreuse de vieux bois<sup>2</sup>. Dans ce passage, l'ouïe, le toucher et l'odorat sont ainsi engagés – en plus de la vue – afin de captiver encore davantage le lecteur et de provoquer ce sentiment d'immersion dans le récit.

Cette immersion a été décrite par Norman Holland. En s'appuyant sur des travaux en sciences cognitives et en neuropsychanalyse, ce chercheur en littérature tente d'expliquer les processus mentaux associés à la lecture. Il vise notamment à expliquer l'effet décrit précédemment : la sensation d'être plongé dans la lecture, qui nous transporte dans un ailleurs qui n'est ni en nous, ni dans le livre. Parmi ses conclusions figure ainsi l'idée d'une double union, d'une fusion entre nous, lecteur ou lectrice, et l'œuvre :

La frontière entre nous et l'œuvre d'art se désintègre de deux façons : de nous à l'œuvre ; de l'œuvre à nous. Nous projetons l'œuvre à l'extérieur de nous-même lorsque notre cerveau traduit automatiquement les sensations internes, celles de notre corps, vers un texte, objet tridimensionnel externe et indépendant à notre corps. Mais nous nous projetons également à l'intérieur de cette œuvre littéraire, située "là-bas". Nous étoffons les personnages, les événements, leur langage. Nous comblons les ellipses du récit. Nous prêtons des pensées aux personnages ou imaginons les recoins non décrits d'un lieu. Mais nous nous projetons également dans l'autre direction. Nous nous intra-jetons. Nous assimilons notre compréhension des actions et des descriptions du récit, si bien que ce qui est "là-bas", au sein de l'œuvre littéraire, semble avoir lieu "ici", dans notre imagination<sup>3</sup>.

On retrouve l'idée de l'engagement des sens pendant la lecture mentionné précédemment. Si l'on accepte cette analyse, si ce qui est « là-bas » a aussi lieu en nous, alors la lecture peut être considérée comme un voyage. Il s'agit d'un voyage immobile, qui captive notre attention et nous fait oublier, tant que notre niveau de concentration reste optimal, l'espace où notre corps se trouve. On oublie par exemple, comme le note Holland, que l'on tourne les pages du livre au fur et à mesure que le récit avance<sup>4</sup>. Ainsi, ce ne serait pas tant le lieu de l'action (dans l'exemple choisi pour cet article, la petite ville de Marshall) qui permet ce voyage mais bien la lecture elle-même, à partir du moment où le récit nous captive suffisamment. Le terme de « transporté<sup>5</sup> » est d'ailleurs utilisé à plusieurs reprises par

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 24-26.

<sup>3</sup> Norman N. HOLLAND, *Literature and the Brain*, 1st ed. Gainesville, FL : PsyArt Foundation, 2009, p. 42-43. (Notre traduction)

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>5</sup> *Ibid.*, *passim*. (Notre traduction)

Holland pour évoquer l'effet de la littérature sur le lecteur, l'idée de mouvement et de déplacement n'étant pas sans rappeler le voyage.

On pourrait toutefois avancer que l'exotisme d'un lieu ou d'une époque éloignés, voire complètement imaginaires, participe à la puissance de l'illusion du voyage. Si les descriptions de tels lieux suscitent l'immersion, la mention d'un objet, d'un animal ou d'une plante étrangers à celles et ceux habitant notre quotidien agit comme une piqure de rappel en nous mettant face à ce que l'on ne connaît pas. Dans le roman dont il est question ici, la présence d'un crotale des bois<sup>6</sup> ("*a timber rattle*"), une espèce de serpent endémique de l'est des États-Unis, par exemple, ne renvoie pas à un animal de nos contrées – en partant du principe que l'on est en France. Si l'on est curieux, une recherche Internet nous montrera à quoi ressemble ce spécimen en particulier : la vue de celui-ci rendra peut-être l'expérience du voyage immobile encore plus concrète. Aux images des mots s'ajoutent les pixels de l'écran, qui viennent paradoxalement confirmer la tangibilité et la réalité du décor de cette fiction, tout en interrompant notre concentration et notre voyage dans le monde du récit. Norman Holland rappelle qu'au premier abord, la lecture n'exige pas de tri entre faits réels et « faits » fictifs. Tout ce que nous lisons serait dans un premier temps accepté comme vrai avant d'être classé ou non comme fiction<sup>7</sup>. La suspension consentie de l'incrédulité, telle que définie par Samuel Coleridge, est remaniée : l'incrédulité n'étant pas le réflexe premier face à la lecture ou à l'appréhension d'un fait nouveau, nul besoin de décider de la suspendre. Et, en effet, il semble que si l'on devait interrompre notre propension au doute pour pouvoir se plonger dans un roman, il serait bien plus difficile de rester concentré. L'inverse faciliterait quant à lui l'immersion et le voyage : il nous faut plutôt « construire l'incrédulité<sup>8</sup> ». En ouvrant un livre, on accepte d'emblée que ce qui s'y trouve est vrai, c'est seulement dans un second temps, en le refermant ou si l'on se déconcentre, que notre incrédulité peut intervenir. Il faut ensuite se replonger dans la lecture et, à nouveau, accueillir la fiction et son homologue, le voyage.

Si le roman évoqué dans cet article a été retenu, c'est parce que cette impression de voyage a été particulièrement présente tout au long de sa lecture, puisqu'au talent de son auteur s'ajoute une attirance toute subjective pour la Caroline du Nord. La photographie qui accompagne cet article a été prise lors d'un voyage dans cet État, à Stone Mountain. Cette minuscule église en bois, perdue au milieu de la forêt, m'a immédiatement rappelé le voyage immobile que j'avais vécu grâce au récit de Wiley Cash, comme si le texte présageait les souvenirs de mon séjour dans la région.

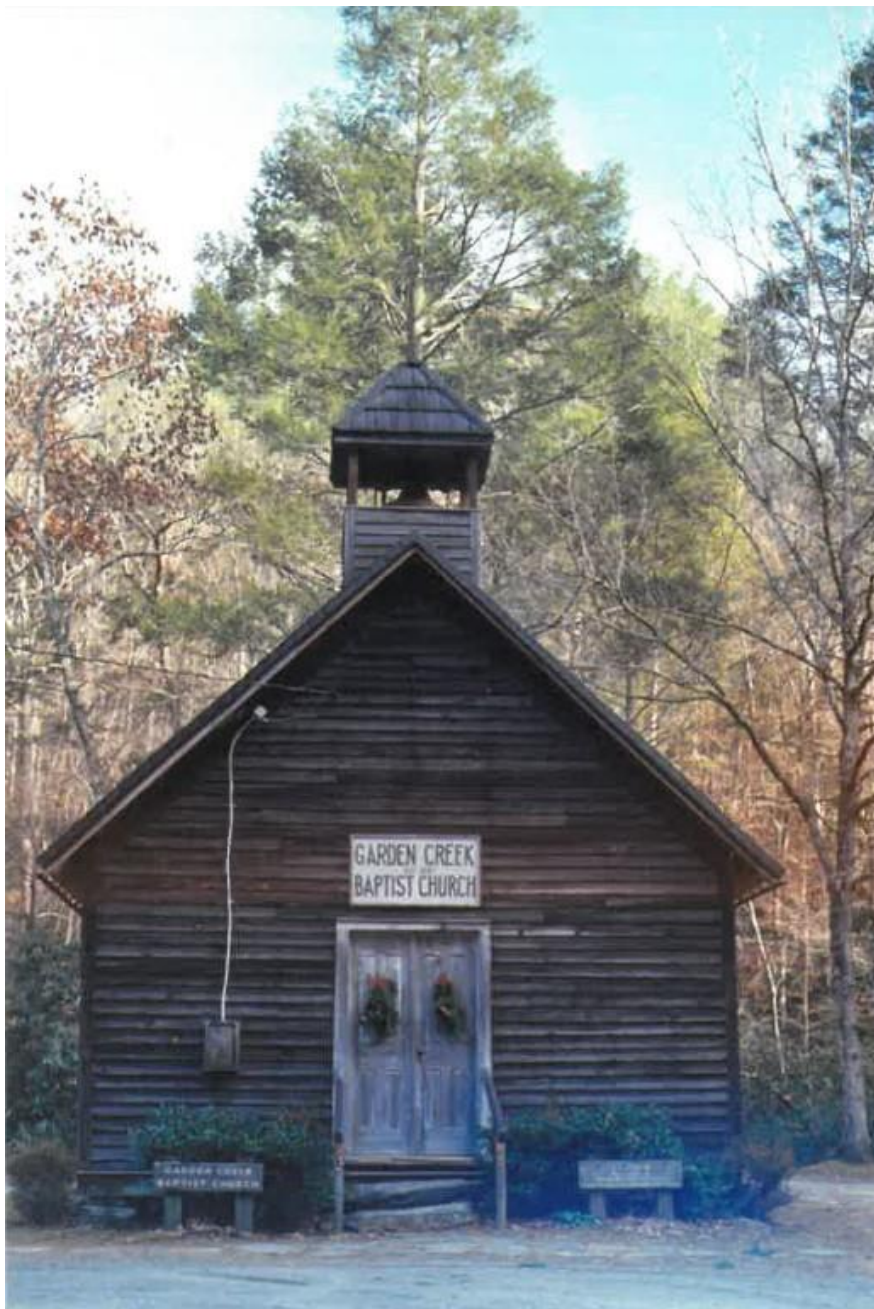
---

<sup>6</sup> Wiley CASH, *A Land*, *op. cit.*, p. 65.

<sup>7</sup> Norman N. HOLLAND, *Literature and the Brain*, *op. cit.*, p. 62.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 64. Il cite ici le psychologue Richard Gerrig.

Les conclusions de Norman Holland sont transposables à bien des romans, ainsi qu'aux œuvres cinématographiques, théâtrales, voire musicales. Selon lui, notre passion pour les fictions, quelle que soit leur forme, et le fait qu'elles nous transportent sont liés à l'absence de choix. Sachant que nous ne pouvons pas agir sur la suite des événements, nous oublions temporairement où nous nous trouvons et qui nous sommes pour nous immerger dans le récit<sup>9</sup>. On pourrait nuancer ces propos en prenant l'exemple des jeux vidéo, où le joueur est face à une série de choix qui n'empêche en rien la sensation d'immersion et de voyage. Plus que l'absence de choix, c'est l'absence de conséquences sur notre existence qui permet alors ce détachement complet – quoique certaines compétitions de jeux vidéo aient des conséquences bien concrètes sur la vie de leurs participants.



---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 40-41.