**Italo Calvino : *Si par une nuit d’hiver un voyageur*, 1979**

Le roman commence dans une gare de chemin de fer, une locomotive souffle, un sifflement de piston couvre l’ouverture du chapitre, un nuage de fumée cache en partie le premier alinéa. Dans l’odeur de gare passe une bouffée d’odeur de buffet. Quelqu’un regarde à travers les vitres embuées, ouvre la porte vitrée du bar, tout est brumeux à l’intérieur, comme vu à travers des yeux de myope ou que des escarbilles ont irrités. Ce sont les pages du livre qui sont embuées, comme les vitres d’un vieux train ; c’est sur les phrases que se pose le nuage de fumée. Soir pluvieux ; l’homme entre dans le bar, déboutonne son pardessus humide, un nuage de vapeur l’enveloppe ; un coup de sifflet s’éloigne le long des voies luisantes de pluie à perte de vue.

Quelque chose comme un sifflet de locomotive et un jet de vapeur sortent du percolateur que le vieil employé met sous pression comme il lancerait un signal : c’est du moins ce qui résulte de la succession des phrases du second alinéa, où les joueurs attablés replient contre leur poitrine l’éventail de leurs cartes et se tournent vers le nouveau venu avec une triple torsion du cou, des épaules et de leur chaise, tandis que d’autres consommateurs au comptoir soulèvent leurs petites tasses et soufflent à la surface du café, les lèvres et les yeux entrouverts, ou bien aspirent le trop-plein de leurs chopes de bière avec des précautions extrêmes, pour ne rien laisser déborder. Le chat fait le gros dos, la caissière ferme la caisse enregistreuse, qui fait drin. Tous signes qui tendent à vous informer qu’il s’agit d’une de ces petites gares de province, où celui qui arrive est aussitôt remarqué.

Les gares se ressemblent toutes ; peu importe que les lampes ne parviennent pas à éclairer au-delà d’un halo imprécis : c’est une atmosphère que tu connais par coeur, avec son odeur de train qui subsiste bien après le départ de tous les trains, l’odeur spéciale des gares après le départ du dernier train. Les lumières de la gare et les phrases que tu lis semblent avoir la tâche de dissoudre les choses plus que de les montrer : tout émerge d’un voile d’obscurité et de brouillard. Cette gare, j’y ai débarqué ce soir pour la première fois, et il me semble déjà y avoir passé toute une vie, entrant et sortant de ce bar, passant de l’odeur de la verrière à celle de sciure mouillée des toilettes, le tout mélangé dans une unique odeur qui est celle de l’attente, l’odeur des cabines téléphoniques quand il ne reste plus qu’à récupérer les jetons puisque le numéro ne donne pas signe de vie.

L’homme qui va et vient entre le bar et la cabine téléphonique, c’est moi. Ou plutôt : cet homme s’appelle « moi »,et tu ne sais rien d’autre de lui, juste comme cette gare s’appelle seulement « gare », et en dehors d’elle il n’existe rien d’autre que le signal sans réponse d’un téléphone qui sonne dans une pièce obscure d’une ville lointaine.

**Plan très rapide du commentaire**

**Introduction :**

Italo Calvino (1923 - 1985) est un romancier italien qui a participé à la formation de l’Oulipo avec Georges Pérec et Raymond Queneau.

Dans son roman *Si par une nuit d’hiver un voyageur*, paru en 1979, Calvino joue avec les recettes de rédaction d’une fiction et il met en scène à la fois le lecteur et le narrateur. Les chapitres sont tous des incipits de romans possibles dont le lecteur ne connaîtra jamais la suite. Dans la perspective de ce jeu, l’étude de ce premier incipit sera intéressante pour comprendre le fonctionnement même de la création d’un récit. Dans une lecture méthodique, nous parlerons de la mise en place d’une ambiance que le lecteur peut très bien connaître, mais nous étudierons aussi la forme de l’incipit comme jeu entre le narrateur et le lecteur à partir d’une confusion volontaire sur les personnages.

**Lecture**

**Plan très rapide de l’étude :**

**1) Caractéristiques traditionnelles de l’incipit**

a) cadre spatio-temporel (gare - nuit - pluie)

b) les personnages (un homme - clients - JE/TU)

c) intrigue : caractéristiques d’un roman policier.

**2) Mise en place d’une atmosphère**

a) imprécisions (voile - flou visuel et intellectuel)

b) sensations (vue - ouïe - odorat)

c) jeu sur les regards (enquête - suspicion - souci du lecteur)

**3) Jeu sur le récit**

a) Le roman est le livre (voca du livre en train de s’écrire)

b) Le narrateur est le personnage (+ présence du lecteur)

c) L’incipit comme fin en soi et mise en évidence des codes, dénonciation de l’illusion romanesque.

**Conclusion :**

Calvino joue ici avec le lecteur en mettant en évidence les artifices de la fiction. Il casse toute distanciation, l’illusion romanesque n’existe plus car on assiste à un roman en train de s’écrire qui montre toutes les règles qu’un incipit se doit d’observer. Membre de l’Oulipo, Calvino a souvent opéré ce jeu sur la création littéraire mais il s’inscrit également dans un courant de réflexion sur la création que l’on retrouve dès le XVIII° chez Diderot dans *Jacques le Fataliste* dont nous rappelons ici les premiers mots :

 « Comment s’étaient-ils rencontrés? Par hasard, comme tout le monde. Comment s’appelaient-ils? Que vous importe? D’où venaient-ils? Du lieu le plus prochain. Où allaient-ils? Est-ce que l’on sait où l’on va? Que disaient-ils? Le maître ne disait rien; et Jacques disait que son capitaine disait que tout ce qui nous arrive de bien et de mal ici-bas était écrit là-haut. »