

# Le Jeu

Cahiers de l'école doctorale

sous la direction de  
Sylvain Santi

# Le Jeu

SOUS LA DIRECTION DE

SYLVAIN SANTI



LANGAGES, LITTÉRATURES, SOCIÉTÉS  
COLLECTION ÉCOLE DOCTORALE

2

Mise en page : Catherine Brun,  
Laboratoire L.L.S.

© Université de Savoie  
Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés  
Route du Sergent Revel  
Campus de Jacob Bellecombette  
BP 1104  
73011 CHAMBERY CEDEX  
<http://www.univ-savoie.fr>

ISBN : 2-915797-04-8  
Dépôt légal : juin 2005

DIRECTEUR DU LABORATOIRE

Christian Guilleré

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

Sylvain Santi

COMITÉ DE RÉDACTION

Jean-Marie Barthélémy, Jean Derive,  
Dominique Lagorgette, Jean-Pol Madou, Sylvain Santi

DANS LA MÊME COLLECTION

*La Communauté, Fondements psychologiques et idéologiques d'une représentation identitaire*, sous la direction de Sylvain Santi et Jean Derive, Grenoble, Publications de la MSH Alpes, 2003.

*La Métamorphose*, sous la direction de Sylvain Santi et Jean Derive, Cahiers de l'école doctorale n° 1, Chambéry, Université de Savoie, Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés, 2004.

À PARAÎTRE

*Le Lien, la rupture*, Cahiers de l'école doctorale n° 3, Chambéry, Université de Savoie, Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés.

*Le Visage*, Cahiers de l'école doctorale n° 4, Chambéry, Université de Savoie, Laboratoire Langages, Littératures, Sociétés.

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier Éliane Burnet, Florence Clerc et Jean-Pierre Perrot pour leur précieux travail de relecture.

Nous signalons également que, dans un souci de rigueur scientifique et pour respecter la cohérence de l'école doctorale, les articles des doctorants et des étudiants de master 2 sont placés sous la responsabilité des directeurs de thèses ou de mémoires. Ainsi, les articles de Laetitia Leonelli, Julia Ogier-Guindo, Kobenan N' Guetia Kouadio et Mariana Tortolo sont publiés avec l'autorisation du professeur Jean Derive. L'article de Magali Croset avec l'autorisation du professeur Jean-Pol Madou, celui de Magali Plattet avec l'autorisation de Dominique Lagorgette, celui de Laetitia Salabert avec l'autorisation du professeur Jean-Marie Barthélémy.

## SOMMAIRE

<i>Avant-propos</i> Sylvain Santi .....	7
<i>Le jeu : entre mystère et métamorphose</i> Jean-Pol Madou .....	15
<i>Jeu gratuit, jeu payant : jeux et enjeux de la parodie dans une société africaine</i> Jean Derive.....	23
<i>« Le conte africain : récréation et récréation », le lééb comme jeu dans la littérature orale wolof</i> Laetitia Leonelli.....	35
<i>Le jeu du sens dans les discours cérémoniels mélanésiens</i> Julia Ogier Guindo .....	53
<i>Le jeu de la ruse dans quelques contes ouest-africains</i> Kobenan N'guettia Kouadio.....	71
<i>Les jeux de l'art</i> Éliane Burnet .....	85
<i>Bona ou la fonction heuristique du jeu : du surréel au réel</i> Magali Croset.....	107
<i>Le finale hors-jeu d'Une Femme sous influence de John Cassavetes</i> Jonathan Degenève .....	117

SOMMAIRE

<i>Le motif du jeu dans l'œuvre romanesque de Milan Kundera</i> Marianna Tortolo.....	133
<i>Le jeu baroque avec la langue</i> Odile Schneider-Mizony .....	147
<i>Jouer avec le feu : blasphémie et euphémie en diachronie</i> Dominique Lagorgette .....	169
<i>Néologisme et jeux poétiques : du néologisme au ludisme</i> Magali Plattet.....	201
<i>Le jeu pathologique : Étude sur la genèse d'une addiction</i> Laetitia Salabert.....	223
<i>Machiavel, le jeu, la politique</i> Pascal Bouvier .....	241

## AVANT-PROPOS

Sylvain Santi

Toute la complexité de la notion de jeu apparaît sitôt que l'on essaie de définir ce qui pourrait être son exact contraire<sup>1</sup>. Il en va par exemple ainsi de l'opposition du jeu et du sérieux qui, à l'évidence, relève davantage d'une distinction un peu hâtive que d'une réelle antinomie. Si le sérieux désigne l'application et la rigueur avec lesquelles une tâche est exécutée, l'attention accordée aux conditions concrètes d'une action, il est alors clair que le sérieux n'est en rien étranger au jeu. À l'inverse, toute conduite considérée comme sérieuse, parce qu'elle dépend d'un contexte toujours plus ou moins incertain qui relativise la pertinence des choix et des prises de décisions qu'elle implique, admet et reconnaît à son tour sa part de jeu. Loin d'être contradictoires, les notions de jeu et de sérieux se révèlent donc pleinement complémentaires comme nous le rappelle cette simple constatation : il n'existe pas de sérieux sans enjeu et, cela va de soi, pas d'enjeu sans jeu. Cette complémentarité se retrouve également entre le jeu et le travail. Dans une perspective purement économique, le jeu, en tant que loisir ou amusement, s'oppose certes au travail, mais, en revanche, le travail, considéré au

---

1. Cette complexité est notamment due au fait que le mot jeu peut renvoyer à trois choses distinctes : le jeu désigne aussi bien l'acte même de jouer (pratique ludique) ou la chose à laquelle on joue (structure ludique) que la chose avec laquelle on joue (matériel ludique).

sens ergonomique, ne lui est en rien étranger : tout jeu est en partie lié au travail, qui demande concentration, patience, ténacité, goût de l'effort, réflexion, mise en œuvre d'une organisation de moyens en vue d'une fin déterminée, etc. D'une manière plus générale, et ces deux exemples nous le montrent à leur manière, le jeu ne peut être réduit à une activité qui se situerait en marge de l'ensemble des activités majeures qui définiraient ce que l'on pourrait nommer, faute de mieux, le quotidien. Si Caillois a pu écrire que le jeu « s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu »<sup>2</sup>, s'il a pu affirmer que « jeu et vie courante sont constamment et partout domaines antagonistes et simultanés »<sup>3</sup>, force est de constater que de telles propositions ne rendent pas assez compte de la véritable analogie de structure qui existe entre le jeu et les situations concrètes dans lesquelles l'homme décide de sa conduite et organise son existence. À cet égard, la position de Winnicott<sup>4</sup>, pour qui le contraire du jeu n'est pas le sérieux mais la réalité, a la mérite de ne pas ignorer cette homologie. Selon lui, jouer consiste à faire semblant de faire ce que l'on ferait si l'on ne jouait pas. Une même action donc, mais sans la même implication. Jouer consiste avant tout dans une manière de garder ses distances avec la situation dans laquelle le joueur se trouve plongé. L'espace du joueur est ce que Winnicott appelle un "espace potentiel", un espace intermédiaire, entre présence et absence, imaginaire et réel. La position de Winnicott ne signifie pas cependant que le jeu est déconnecté de la réalité : le jeu n'est pas un rêve, ni un délire, il est au contraire du côté de la lucidité et de l'attention rigoureuse.

L'approche de Caillois, comme celle de Huizinga<sup>5</sup>, insiste sur le caractère de rupture d'un jeu qui relève alors de la récréation, du

---

2. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* (1958), Gallimard, 1967, p. 134.

3. *Ibid.*, p. 135.

4. Cf. D. W. Winnicott, *Jeux et réalité* (1971), Gallimard, 1975.

5. Cf. J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), Gallimard, 1951.

loisir et de la fête. À ce titre, les deux auteurs soulignent la liberté du jeu. Huizinga le définit essentiellement comme une action délimitée dans le temps et l'espace, située hors des préoccupations du quotidien, comme une action libre, puisque dépourvue d'utilité et d'intérêt matériel, qui se déroule selon certaines règles et dans un groupe au sein duquel elle favorise les relations entre les différents membres. Caillois retient la plupart de ces éléments en apportant quelques précisions visant notamment à prendre en compte les jeux qui présentent un intérêt matériel et que l'approche de Huizinga délaisse quelque peu. Pour lui, le jeu se présente ainsi comme une activité libre, réglée ou fictive, et qui demeure incertaine dans son déroulement, improductive même dans les cas où elle implique une circulation de propriétés à l'intérieur du cercle des joueurs. On le voit, ces définitions du jeu sont liées à des thèmes qui emportent généralement l'adhésion de tous : le jeu est une activité essentiellement *libre, gratuite*, qui procure du *plaisir*. Il serait en effet absurde de contester la liberté du joueur dont l'activité ne relève ni de la contrainte ni de l'obligation. En revanche, cette liberté n'est pas propre au jeu mais concerne toute activité volontaire. Il en est d'ailleurs de même pour le plaisir que procure le jeu : le jeu entraîne bien, comme l'écrit Piaget<sup>6</sup>, "un plaisir d'agir", mais ce plaisir n'est finalement guère différent de celui qui accompagne les conduites dont on décide de se faire l'exécutant. À cet égard, la gratuité du jeu, qui le soustrait à tout déterminisme, est une notion ambiguë qui risque de faire du jeu un phénomène inexplicable. Alors que la liberté et le plaisir qui lui sont liés le rapprochent des conduites motivées, la gratuité interdit d'appréhender le jeu comme une forme de conduite parmi d'autres qui se décide à partir de motivations et de causes précises et isolables. Purement gratuit, le jeu est vite réduit à la conscience qu'en a le joueur, réduction qui, à n'en

---

6. Cf. J. Piaget, *La Formation du symbole chez l'enfant*, Neuchâtel-Paris, Delachaux Niestlé, 1945.

pas douter, ne permet pas de rendre compte de toute la richesse de l'activité ludique.

La difficulté d'opposer franchement et définitivement le jeu aux autres conduites humaines nous indique que la singularité de celui-ci n'est pas à chercher en marge des activités dont la vie courante est composée mais plutôt dans l'équilibre particulier qu'il réalise entre la liberté et la contrainte. Un sens en apparence secondaire du mot pourrait nous mettre sur la voie. On dit d'une pièce qui n'est pas entièrement prise dans un mécanisme qu'elle a du jeu, c'est-à-dire une certaine indépendance par rapport à la machine dont elle fait partie. Pour qu'un système ou une machine fonctionne correctement il faut qu'il existe ce minimum de jeu entre les différents éléments qui les composent : trop de jeu, et la machine s'emballe ; pas assez, et le mouvement ne se produit pas. L'exemple de la machine montre bien que le jeu définit un équilibre entre deux types de notion au premier abord éloignées : d'un côté, la liberté, et en l'occurrence l'ouverture et l'espace vide qui existe entre les différents éléments de la machine ; de l'autre, la fermeture, l'ajustement précis, la clôture systémique. Le jeu se situe dans cet "entre deux" qui, on l'a vu, complique son approche, empêche les distinctions univoques entre le jeu et le travail, le jeu et le sérieux ou la réalité, et, par ailleurs, établit des rapports étroits entre la liberté et le plaisir du joueur et ceux de l'homme qui agit volontairement. Cet équilibre particulier qui définit le jeu permet notamment de mieux comprendre pourquoi et comment cette notion peut être étendue à des réalités aussi diverses que des opérations stratégiques de nature politique ou économique ou encore certaines situations sociales : le jeu ne permet pas seulement de souligner la part de risque ou d'incertitude qui les accompagne, mais révèle également quelque chose de leur fonctionnement même.

La définition du jeu devra donc prendre en compte cet "entre deux" qui oscille entre la gratuité et la contrainte sans négliger pour autant un autre facteur déterminant : la conscience du joueur qui,

dans tous les cas, fait du jeu l'action de quelqu'un. Il n'existe en effet pas de jeu sans conscience de celui-ci. Autrement dit, le jeu ne peut pas être involontaire ou inconscient, mais se présente toujours comme un acte dont on connaît parfaitement le sens. La conscience de jouer s'accompagne également d'une prise de distance par rapport aux déterminations sociales qui, dans le quotidien, assignent une place précise à l'individu dans le monde qui l'entoure. Cette prise de distance que permet le jeu pourrait faire de lui un processus important dans la socialisation des individus : en offrant la possibilité de s'approprier les différents rôles que propose la vie sociale, le jeu serait une sorte d'apprentissage de la vie collective. C'est à cette dimension sociale que sont consacrés les premiers articles du présent volume. Le jeu y apparaît non seulement comme un principe permanent de la vie sociale mais aussi comme l'une des dimensions essentielles des pratiques autour desquelles les sociétés se fondent. Jean Derive revient ainsi sur les jeux et les enjeux de la parodie dans une société africaine et Laetitia Leonelli, quant à elle, s'attache à montrer comment le conte wolof, qui a une visée éducative, est aussi un jeu dans la mesure où il possède une fin attractive et divertissante aussi bien pour le conteur que pour son auditoire. Son propos, qui définit ces contes comme étant à la fois des récréations et des récréations qui laissent une place à l'aléatoire et à l'imaginaire du conteur, rejoint alors celui de Julia Ogier-Guindo qui analyse comment, dans les discours cérémoniels mélanésien, la tradition orale, matière malléable et vivante, devient inévitablement pour l'orateur l'objet d'un jeu qui fait du texte traditionnel un texte pluriel sans cesse re-créé par ce qu'elle nomme des "acteurs joueurs". Dans la même perspective, N'guettia Kouadio tente de décrire, à travers la notion de ruse, comment, dans quelques contes de l'ouest-africain, le sens se déploie entre le respect des règles pré-établies et leur transgression.

Fait suite à ce premier groupement de textes un ensemble d'articles consacrés aux relations complexes qui existent entre le jeu

et l'art. En s'appuyant sur les œuvres de trois artistes contemporains (Daniel Buren, Pierre Soulages et Christian Boltanski), Éliane Burnet met au jour les différentes modalités d'un jeu artistique qui s'adresse autant à la raison qu'à la sensibilité et à leur interaction en ayant pour but de réconcilier l'homme avec sa double nature intelligible et sensible. Parmi les artistes qui ont accordé une place déterminante à la notion de jeu au sein de leur création figure également Bona de Mandiargues qui évoque sans détour les liens qui unissent sa pratique artistique et les jeux de son enfance. Magali Croset montre comment ces jeux préfigurent et orientent les préférences esthétiques de cette artiste et dévoile son étonnante capacité à les décliner. Les études consacrées à Cassavetes (Jonathan Degenève) et à Milan Kundera (Mariana Tortolo) permettent, chacune à leur manière, d'analyser des appréhensions singulières du jeu. Chez Cassavetes, l'improvisation, qui consiste à jouer en tâchant d'oublier les règles, invite à appréhender une liberté sous contrainte, un jeu qui nous renverrait au trait d'union de l'expression « hors-jeu », soit au lien entre le jeu et ses dehors que sont la réalité ou la vérité. L'œuvre de Kundera, quant à elle, se situe sur deux axes : sur le premier se situe un jeu au premier degré, sorte de jeu de rôle, qui bénéficie du support concret que sont les personnages de fiction ; le second définit le jeu auquel nous convie l'ironie kundérienne, désireuse de nous prouver « le non-sérieux » de notre destin.

Un troisième groupe de textes s'attèle à décrire et à approfondir des jeux de langage. Odile Schneider-Mizony montre comment le Baroque allemand est le lieu d'une écriture "boursoufflée", qui paraphrase et reformule à l'infini de la page. Parmi ses diverses pratiques stylistiques, le jeu avec la langue occupe une place de choix. Les calembours, devinettes, exercices de virtuosité sur l'alphabet ou les sonorités sont le propre d'une classe sociale qui a accédé au luxe des mots et peut manifester ses loisirs et son raffinement dans cet oral aimable qui est la parure du code langagier. Dans une autre perspective, Dominique Lagorgette montre, à partir de l'étude d'un

corpus de textes en diachronie, comment le blasphème, puni selon les époques plus ou moins vigoureusement par la loi, a amené les locuteurs à générer des formes euphémisées, leur permettant de continuer à exprimer les diverses émotions fortes qu'ils ressentaient. Elle évoque alors « un jeu avec le feu » dans la mesure où, pour que l'euphémie soit possible, celle-ci doit continuer à entretenir des liens plus ou moins apparents avec l'expression interdite. L'évolution des formes et leur évaluation par les locuteurs est au centre de cette étude, et elle est étayée par une enquête qui montre qu'en fait tout figement peut donner lieu à des opérations de réinterprétation mais aussi de retour vers le sens étymologique. Ce groupement consacré au langage se termine avec Magali Platet qui propose une étude des mots-valises dans le *Fictionnaire* de Finkelkraut.

Notre volume s'achève enfin avec deux études originales. La première (Laetitia Salabert) explore la dimension psychologique du jeu en analysant comment le jeu peut devenir ce qu'elle appelle « un jeu pathologique ». La deuxième (Pascal Bouvier), en partant d'un classique de la psychologie (le jeu chez l'enfant de Piaget), distingue deux types de jeu (soit un jeu qui reproduit les règles imposées par la figure paternelle, soit le jeu comme autonomie qui est création de conventions) et se demande ce que vaut cette opposition en politique. À partir de Machiavel, l'auteur propose d'apercevoir une autonomie du politique face à tout ordre extérieur. Après avoir examiné la rupture avec la conception monarchique et hétéronome du pouvoir, il tente de comprendre pourquoi la pensée de Machiavel a un intérêt pour appréhender une politique qui se réduit de plus en plus à un jeu formel.

## LE JEU : ENTRE MYSTÈRE ET MÉTAMORPHOSE

Jean-Pol Madou

Rien ne serait-il plus sérieux que le jeu ? Opposée au sérieux de la vie, aux exigences du monde du travail, à la politique économique de l'investissement et de l'épargne, à l'éthique du devoir et de la responsabilité, au cours implacable de l'Histoire, l'activité ludique finit toujours par renvoyer, par-delà le Bien et le Mal, à l'insoutenable légèreté des dieux. Aussi placerais-je en guise d'exergue à cette étude, le fragment 52 d'Héraclite : « La vie est un enfant, qui fait l'enfant, qui pousse ses pions ; royauté d'un enfant » (παιδός ἢ βασιληίη). Ce que nous traduisons par la « vie » et d'autres traducteurs par le temps, Héraclite en grec l'appelait « Aion », mot qui, intraduisible en français, désigne le cycle de la vie et de la mort, le jeu du hasard et de la nécessité, de l'origine et de la fin, du temps et du destin, le mouvement d'une existence trouvant dans l'éternel retour et l'innocence du devenir sa seule et authentique justification. Aussi l'Aion ne nous est-il accessible qu'à travers l'image d'un enfant qui, poussant ses pions sur l'échiquier du monde, n'en demeure pas moins, fût-il enfant d'esclave, investi des insignes d'une royauté invisible mais non moins glorieuse. Dionysos, lui aussi, sera l'un des noms de cette divine innocence, lui qui, enfant, joua aux osselets sous le regard prédateur des Titans.

Dès le matin grec de la pensée le jeu fut élevé au rang d'opération souveraine, dépense sans réserve, pure générosité de l'être, image de la vie divine en roue libre. Mais cette vie divine, loin d'être séparée de notre existence, lui est en vérité immanente. Le fragment 103 d'Héraclite dit : « Chose commune que commencement et fin sur le pourtour du cercle ». Jouer, pour nous, pauvres mortels, c'est se débarrasser du lourd fardeau de l'existence, se délester des soucis de la vie quotidienne, se masquer pour une autre vie, entrer dans l'espace du simulacre pour y mimer cette vie divine qui puise indéfiniment en elle-même les énergies de son propre déploiement. Mais c'est plus profondément s'en remettre à la justice de l'être puisque, comme nous le rappelle Roger Caillois, le jeu introduit à l'intérieur de l'égalité des chances qu'il garantit aux joueurs une inégalité proportionnelle à leur habileté ou ingéniosité<sup>1</sup>. Et c'est aussi l'image d'une joute, d'une lutte entre athlètes ou lanceurs de javelots qui s'impose à Héraclite lorsqu'on lit dans le fragment 80 : « Il faut savoir que la guerre est universelle, et la joute justice, et que, engendrées, toutes choses le sont par la joute, et par elle nécessitées ».

Bientôt l'heure de midi se marque au cadran solaire de la Grèce. Et la vision matinale et embaumée des Présocratiques s'évapore au soleil de l'Idée platonicienne. Aussi le jeu se dépouillera-t-il de sa force dionysiaque. De « symbole du monde » comme l'appelle Eugen Fink, il devient chez Platon un outil pédagogique au service de la Cité. Exit l'enfant divin et la Muse tragique. Entre en scène le Pédagogue. Le jeu se voit alors intégrer à l'ordre du Logos dont il annonce sur le mode du balbutiement l'avènement, comme le jeu de l'enfant constitue aux yeux du psychologue un apprentissage de la vie adulte. Cessant d'être la répétition d'une vie divine, le jeu n'est désormais plus que « la répétition d'une vie qui ne joue pas »<sup>2</sup>. À l'âge adulte il ne cessera d'œuvrer au service de la vie sérieuse dont il

---

1. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard/ Idées, 1958, p. 51.

2. Eugen Fink, *Le Jeu comme symbole du monde*, Éditions de Minuit, 1965, p. 85.

atténué les rigueurs, dont il desserre l'étau. Comme l'écrit Eugen Fink :

Le jeu adoucit la loi inexorable du sérieux de la vie, la tristesse qui découle du rétrécissement incessant de nos possibilités qui nous accompagnent tout au long de notre vie. En effet, dans le jeu nous jouissons de la possibilité de récupérer les possibilités perdues et même de parvenir par-delà celles-ci jusqu'à l'étendue ouverte d'un mode de vie non-déterminé et que rien ne lie.<sup>3</sup>

C'est bien cette vie indéterminée que le jeu préserve en nous. Alors que par l'action nous nous déterminons et que par le choix qu'exige toute détermination nous rétrécissons fatalement à l'instant même l'éventail des possibles, le jeu maintient en nous ouverte toute la gamme des virtualités dont se nourrit notre imaginaire et à travers elle notre rapport à l'Inconnu. « La Poésie ne rythmera plus l'action. Elle sera *en avant* », écrit Rimbaud. Aussi la poétique contemporaine ne manquera-t-elle pas de conférer à la structure de l'imaginaire la fonction du jeu. S'agit-il ici d'un usage purement métaphorique ou d'une véritable détermination ontologique ? Ajoutons-y déjà que, si le fonctionnement de l'Imaginaire déploie l'espace d'un jeu, son écriture, quant à elle, s'égène au rythme d'un travail parfois pénible et laborieux. C'est peut-être cela le processus de la création : un jeu qui est *déjà* un travail, un travail qui est *encore* un jeu sans que l'on puisse déterminer avec certitude par où passe la barre qui les sépare. Sans doute sont-ils inextricablement liés comme le sont pour le meilleur et le pire la joie et la souffrance, Éros et Thanatos. De l'enfant d'Héraclite qui pousse ses pions au « Coup de dés » de Mallarmé, celui qui n'abolira jamais le hasard, du tric-trac de l'enfant Dionysos aux échiquiers de Borges, Nabokov, T.S Eliot, Wittgenstein ou Ingmar Bergman, le jeu n'a cessé de revêtir, par-delà sa fonction culturelle, pédagogique et sociale, une signification métaphysique.

---

3. *Ibid.*, p. 80.

Dans l'espace qu'il s'est creusé en marge de la vie sérieuse et laborieuse, le jeu entre à son tour en résonance avec la sphère du sacré qui lui est voisine mais dont il ne saurait franchir les limites sous peine de cesser d'être un jeu. Certes, les religions ont souvent organisé des spectacles et des jeux solennels. Mais le jeu, fût-il théâtral, ne saurait entrer trop profondément dans l'espace du culte et du mystère qu'on y révère. Telle est toute l'ambiguïté du jeu dans ses rapports au sacré, mais aussi celle du sacré dans ses rapports au religieux dans la mesure où se ce dernier s'efforcera à son tour de s'en approprier l'aura et l'énergie dans ses institutions sacramentelles et juridiques afin d'en canaliser et maîtriser la force périlleuse. Ainsi, comme l'a montré Pierre Klossowski, les jeux scéniques (jeux sanglants et spectacles érotiques) étaient pour l'État romain sous le règne des douze Césars une façon de fonder par la représentation de l'immoralité des dieux l'ordre moral et juridique :

Dans les cultes, l'État invoque la divinité pour qu'elle se reconnaisse dans les buts que l'État poursuit ; en revanche, dans les jeux solennels, il remet sa propre activité en question, il accepte que ses sujets imitent ce qui, dans la divinité, est contraire aux mœurs, pour se la concilier. En d'autres termes, il achète son ordre propre en payant son tribut aux « désordres » des dieux.<sup>4</sup>

Le sacré, le religieux et l'institution cernent de toutes parts l'espace du jeu, lui signifiant les limites à ne pas transgresser. Roger Caillois souligne cette incompatibilité entre le mystère et le jeu :

Sans doute, le secret, le mystère, le travesti enfin, se prêtent à une activité de jeu, mais il convient d'ajouter aussitôt que cette activité s'exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. Elle l'expose, le publie, le *dépense*. En un mot elle tend à le désaffecter de sa nature même. Au contraire quand le secret, le masque, le costume remplissent une fonction sacramentelle, on peut être assuré qu'il n'y a plus de jeu, mais institution. Tout ce qui est mystère ou

---

4. Pierre Klossowski, *Origines culturelles et mythiques d'un certain comportement des dames romaines*, Fata Morgana, 1968, p. 14.

simulacre est par nature proche du jeu : encore faut-il que la part de la fiction et du divertissement l'emporte, c'est-à-dire que le mystère ne soit pas révéralé et que le simulacre ne soit pas début ou signe de métamorphose et de possession.<sup>5</sup>

Mystère et métamorphose marquent donc les limites du jeu. Seule la tragédie grecque a réalisé ce miraculeux équilibre du jeu, du sacré, du religieux et de l'institution. Mais ce fut un cas unique dans l'histoire.

Roger Caillois distingue dans son essai quatre types de jeu : les jeux de compétition et d'adresse où l'on affronte un adversaire ; les jeux de hasard où l'on s'abandonne au destin ; les jeux de simulacres où l'on s'affuble d'un masque pour s'identifier à un personnage imaginaire ; les jeux de vertige où l'on s'adonne à l'extase avec tout ce que cela comporte de transe, d'hypnose, de rotation frénétique et de contagion panique (derviches tourneurs, culte vaudou, transe chamanique). Les philologues se sont demandés à quoi joue véritablement l'enfant du fragment 52 d'Héraclite lorsqu'il déplace ses pions. Joue-t-il aux dés (jeu de hasard) ? Au tric-trac ? À un jeu de dames (jeu de compétition) ? Mais alors avec qui joue-t-il ? Qui est son invisible partenaire ? Le Temps ? Le Destin ? Serait-il semblable au chevalier Block qui, dans le film *Le Septième Sceau* d'Ingmar Bergman, engage une partie d'échecs avec la Mort<sup>6</sup> ?

De retour de croisade, se reposant allongé sur la plage, un échiquier posé à ses pieds, le Chevalier bergmanien semble affronter un invisible partenaire. Tout se passe comme s'il jouait une partie contre lui-même. Bientôt l'œil de la caméra s'attarde en gros plan sur l'échiquier, qui aussitôt en fondu enchaîné rejoint l'image de la mer d'où surgit enfin, dans toute sa beauté ténébreuse, drapée de noir, la silhouette de la Grande Faucheuse. Tout se passe comme si l'échiquier précédait la Mort, comme si la Mort n'en était à son tour

---

5. R. Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, pp. 33-34.

6. S. Brusorio, « Les lendemains de l'Apocalypse », À propos du *Septième Sceau* d'Ingmar Bergman, dans Jacques Berchthold (éd.), *Échiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les Lettres*, Genève, Droz, 1998, pp. 571-583.

sans doute qu'une pièce. La Mort accepte la condition que lui pose le Chevalier : « tant que je résiste, je vis. Si tu me fais mat, tu me libères ! »<sup>7</sup>.

S'étendant sur toute la durée du film, la partie d'échecs s'ouvre et se ferme sur la citation du verset 8.1 de l'Apocalypse de Jean : « Et lorsque l'Agneau ouvrit le septième sceau, il se fit dans le ciel un silence, environ une demi-heure ». Dans un confessionnal dont le grillage reproduit la structure de l'échiquier (8x8 carrés), le Chevalier dévoile imprudemment sa stratégie en cours de confession au prêtre dont il ignore que les habits cachent la Mort elle-même :

La Mort : Tu crois pouvoir la vaincre ?

Le Chevalier : Elle n'a pas encore découvert ma combinaison. Au prochain coup, je détruirai l'un des ses flancs.

Nous retrouvons dans le film de Bergman trois des quatre types de jeu que distingue Caillois : le jeu agonique (le jeu d'échec) sur lequel viennent ensuite se greffer les jeux de simulacres et les jeux de vertige. En effet, le Chevalier et son écuyer rencontrent sur le chemin du retour une troupe de comédiens ambulants qui comptent parmi les pièces de leur répertoire une parodie vaudevillesque des aventures de la Grande Faucheuse. Ce jeu de masques et de simulacres confère au chef-d'œuvre de Bergman une structure spéculaire, le statut d'un vertigineux jeu de miroirs faisant passer l'un dans l'autre la scène du jeu dans la scène du monde. L'échiquier n'était sans doute que l'envers du labyrinthe du monde. Mais le labyrinthe est-il encore un jeu quand même de nombreux jeux en reproduisent la structure ?

Ne sommes-nous pas reconduit à la question des rapports du jeu et du mystère à laquelle seule la poésie est à même de répondre ? Pourvoyeur de métaphores, le jeu est particulièrement apte à repré-

---

7. *Le Septième Sceau* d'Ingmar Bergman, *Avant-Scène Cinéma*, n° 410, mars 1992.

senter les processus de la création poétique et artistique dans leur double dimension de stratégie conquérante et d'errance labyrinthique, de lucidité calculatrice et d'aveuglement passionnel. Car, si le joueur peut s'avérer un habile calculateur, il est aussi toujours joué à son insu par un Tiers invisible, lequel inscrit la partie en cours dans une série infinie de parties virtuelles, l'échiquier dans une échelle infinie d'échiquiers toujours plus vastes. Loin de se confondre avec la transcendance d'un Dieu quelconque, cet invisible partenaire n'est autre que le *fou* d'un jeu de puissance supérieure. À moins qu'il ne soit *personne* comme le suggèrent les tercets du sonnet *Ajedrez* de J-L Borges : jeu du temps et de la mort ?

De même le joueur est prisonnier  
(La phrase est d'Omar) d'un autre échiquier  
De noires nuits et de blanches journées.

Dieu meut le joueur, et celui-ci la pièce  
Quel dieu derrière Dieu commence l'intrigue  
De poussière et de temps, de rêve et d'agonies<sup>8</sup>

Du tric-trac du divin enfant Dionysos au Jeu suprême du « Coup de dé » mallarméen, de l'échiquier à la scène théâtrale, de l'outil pédagogique à la structure de l'univers, de statut d'instrument à celui de détermination ontologique, le jeu se révèle comme l'une des modalités fondamentales de notre être-au-monde, la source de toute connaissance et de toute signification. Évoquons encore ici le nom de Wittgenstein qui, dans la seconde partie de son œuvre (plus pragmatique que théorique), définissait le langage non plus comme un tableau où les propositions élémentaires réfléchissent comme dans un miroir la structure du monde (*Tractatus*)<sup>9</sup> mais comme un jeu d'échecs dont chaque pièce prise isolément ne signifie rien indépen-

---

8. Nous reproduisons la traduction de Claire Monnier. Voir Claire Monnier, « *Ajedrez* de Borges : un Roi sans divertissement », dans J. Berchthold, *op cit.* pp. 387-389.

9. L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, suivi des *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, 1961, traduction Pierre Klossowski.

damment des autres pièces de l'ensemble avec lesquelles elle constitue la somme de tous les coups possibles (*Investigations philosophiques*) : « Mais nous parlons des mots comme des pièces d'un jeu d'échecs, en indiquant les règles de jeu, non pas en décrivant leurs propriétés physiques »<sup>10</sup>. Qu'il s'agisse du langage idéal de la logique formelle, des propositions mathématiques ou de la grammaire, toujours défectueuse, des langues naturelles, nos différents systèmes de signes ne sont jamais que des *jeux de langage* : autant de jeux, autant de « formes de vie » dont la connaissance et l'application des règles déterminent la constitution et l'articulation du sens. Le concept wittgensteinien de jeu nous amène à celui de règle. Il n'y a de jeu que s'il y a des règles. Et il n'y a de règles que celles que l'on observe en commun comme fondement d'une volonté de vivre ensemble. Le concept de jeu retrouve chez le second Wittgenstein cette signification éthique que nous avons écartée ci-dessus. Le jeu rejoint ainsi le sérieux de toute vie collective. L'œuvre de Wittgenstein nous invite ainsi à retrouver le sens du jeu, non par delà le Bien et le Mal, dans les transgressions dionysiaques, mais au cœur de la vie éthique, dans l'humilité de la vie quotidienne.

---

10. *Ibid.*, aphorisme 108, p. 164.

## JEU GRATUIT, JEU PAYANT : JEUX ET ENJEUX DE LA PARODIE DANS UNE SOCIÉTÉ AFRICAINE

Jean Derive

La pratique parodique qui va retenir ici notre attention a cours dans une société du nord-est de la Côte-d'Ivoire, les Dioula de Kong, du nom de la capitale régionale. Cette société, dans l'ensemble rurale, entièrement islamisée depuis un siècle environ, a conservé beaucoup de ses traditions. Dans le domaine de son patrimoine culturel verbal, elle les exprime sous une forme essentiellement orale et possède une gamme très riche de genres.

Parmi ceux-là, nous allons commencer par nous intéresser à un certain nombre de genres qu'on pourrait qualifier de « cérémoniels », dans la mesure où ils sont dits rituellement à l'occasion d'une des cérémonies qui ponctuent normalement la vie d'un Dioula : l'attribution officielle du nom musulman après la naissance, la célébration de la fin du cursus à l'école coranique, le mariage, la fin du Ramadan, la célébration du retour de pèlerinage à la Mecque, etc. Chacun de ces événements importants donne lieu à l'énonciation de chants conventionnels, thématiquement adaptés à l'occasion et consignés dans des répertoires spécifiques, dûment mémorisés. Leur nature même leur donne un contenu plutôt solennel et, dans cette société à forte prégnance islamique, ils ont même

souvent un caractère plus ou moins sacré. Ce sont donc des chants à prendre, en principe, très au sérieux.

Or lorsqu'ils sont interprétés, à l'occasion des cérémonies correspondantes, on peut assister à une assez curieuse pratique. Avant de la décrire, pour permettre de bien la comprendre, il faut d'abord expliquer certains aspects de la structure sociale dans cette communauté. La société dioula est composée de deux grands groupes : d'une part, les hommes libres de naissance qui forment si l'on veut la partie noble du corps social et qu'on appelle les *horon*, et, d'autre part, les *woloso*, un autre groupe formé des personnes qui, autrefois, appartenaient à l'ensemble des captifs domestiques, acquis par achat ou prise de guerre à l'époque de l'esclavage.

Bien entendu, dans l'état ivoirien moderne, il n'y a plus d'esclaves « en droit » et ces citoyens ont juridiquement les mêmes droits et devoirs que les autres (certains ont même fait parfois d'assez brillantes carrières politiques). Il n'empêche que, dans la société rurale traditionnelle, la distinction entre *horon* et *woloso* n'a pas été effacée des esprits, même si elle n'a plus de fondement juridique, et que les deux groupes restent très largement endogènes dans les faits. Dans les villages dioula comme à Kong même, on sait donc toujours très bien qui est *horon* et qui est *woloso*. Et cette distinction n'est pas tout à fait théorique car, comme nous allons le voir, dans la vie culturelle traditionnelle, les *woloso* jouent toujours un rôle bien particulier. Ils ont droit à la grossièreté, dans leurs manières comme dans leur discours, ce que la bienséance interdit en principe aux *horon*.

C'est ce qui les amène à tenir un rôle spécifique à l'occasion des cérémonies qui viennent d'être évoquées. Lorsque, dans les familles de *horon*, à l'occasion d'une fête quelconque, est interprété le répertoire de chants traditionnels qui doit conventionnellement l'accompagner, il est d'usage bien établi que les *woloso* fassent alors irruption au beau milieu de la cérémonie et donnent à leur tour, à vrai dire en même temps que les autres interprètes et parallèlement à

eux, des parodies grossières et insultantes des chants en question, sur les mêmes airs. Ce rituel se déroule d'ailleurs dans un climat moins agressif que « bon enfant ». En voici quelques illustrations, empruntées à différents répertoires, qui aideront à avoir une idée plus claire de ce dont il s'agit.

À l'occasion du baptême des enfants par exemple (entendre la cérémonie d'attribution officielle du nom propre), il est d'usage de chanter un certain nombre de panégyriques que les folkloristes africainistes appellent souvent « devises ». Ces chants sont destinés à honorer l'ascendance de l'enfant baptisé par des allusions aux hauts faits de ses ancêtres les plus prestigieux (c'est ce qu'en dioula on appelle les *lasiri donkili*, c'est-à-dire les chants de généalogie). Ainsi, à l'occasion du baptême d'un enfant dont le nom patronymique est Baro, on rencontrera par exemple le chant suivant :

Salut à toi, Baro, tueur de lion,  
Baro, salut à toi, tueur d'albinos,  
À qui on ne peut comparer le reste des Dioula.

Ces périphrases, « tueur de lion », « tueur d'albinos », sont des allusions à des exploits d'ancêtres de ce lignage et le chant a pour fonction de glorifier l'enfant à travers son ascendance. Les *woloso*, arrivant (sans y avoir été invités bien sûr) à la cérémonie du baptême donneront quant à eux le chant suivant :

Salut à toi, Basiri<sup>1</sup>, enfant des Baro,  
C'est grâce à toi que la pine a été créée,  
C'est grâce à toi que les couilles<sup>2</sup> ont été créées,  
C'est en ton nom que la queue du Dioula a été créée.

---

1. C'est le nom qu'on vient de donner à l'enfant qu'on baptise.

2. Nous avons traduit à dessein par des mots grossiers car les termes utilisés en dioula pour désigner ces parties de l'appareil génital masculin appartenaient très explicitement à ce registre.

On voit bien, dans cette illustration, comment le chant de *woloso* est effectivement la parodie dérisoire de l'autre. On évoque « pour rire » les prétendus exploits, non plus d'un ancêtre, mais de ce Baro nouveau-né, en inversant burlesquement le rapport de causalité qui a prévalu à sa naissance : dans la réalité, c'est grâce aux parties génitales que l'enfant a pu être créé. Dans le chant, c'est sa naissance même qui est donnée comme étant à l'origine de la création des parties génitales, inversion qui produit un effet de comique par l'absurde.

De même, à l'occasion de la célébration de la sortie de l'école coranique est organisée une fête appelée *kalanjigi* (littéralement, « la déposition du savoir ») où l'enfant interprète un certain nombre de chants qui ont pour fonction de remercier le maître qui lui a appris les versets du Coran et de célébrer ses qualités, comme dans l'exemple qui suit :

Au moment où mon maître Balaji nous enseignait,  
À ce moment-là, la parole de Balaji était bonne.  
La parole du maître, rien n'est plus agréable que cela,  
Tout le monde se découvre devant le maître coranique.

Au moment où ce chant particulier a été interprété, à l'occasion d'un *kalanjigi*, il s'est retrouvé parodié ainsi par les *woloso* qui, une fois de plus, ont remplacé systématiquement la louange par la grossièreté la plus outrancière :

Au moment où mon maître Balaji nous enseignait,  
À ce moment-là, la queue dioula de Balaji était bonne.  
Le con, rien n'est plus agréable que ça.  
Tout le monde se découvre devant le maître coranique,  
Le maître coranique se découvre devant le con.

Quelques autres illustrations peuvent encore être apportées à propos de la célébration du mariage qui, chez les Dioula, donne lieu à différents rituels pendant deux semaines, auxquels correspondent, à cha-

que étape, des répertoires spécifiques de chants. L'un de ces répertoires, celui des chants dits du *nangbe*, est exécuté la veille de la nuit de noces par des femmes mûres qui viennent par ce moyen encourager et conseiller la future épousée. Plusieurs de ces chants rappellent à la mariée l'exigence de sa virginité et l'exhortent, de façon très allusive, à se soumettre à l'autorité de son mari, notamment pendant la nuit de noces. Dans la parodie des femmes *woloso*, cette thématique devient explicite et revêt la crudité la plus directe :

Hé, c'est pour cette affaire de con tout neuf que nous sommes venues,  
 Quelles que soient nos manières<sup>3</sup>, c'est pour cette affaire de con tout neuf  
 que nous sommes venues,  
 De quelque manière que cela se fasse, c'est pour cette affaire de con tout  
 neuf que nous sommes venues,  
 Hé, c'est sur cette affaire de queue dioula que nous avons siégé,  
 C'est bien dans cette affaire de couilles que nous sommes engagées.

À l'occasion d'un autre rituel de mariage (le *konyon kurun*), il est aussi d'usage de donner des devises (*lasiri donkili*) censées honorer le lignage de la mariée. Les *woloso* vont tourner en dérision cette fonction valorisante consistant à évoquer une ascendance prestigieuse dont peuvent se targuer les *horon*, en jouant sur le mot « sortir » qui, en dioula comme en français, peut s'employer dans un sens figuré pour signifier l'origine (« sortir d'une grande famille ») ou dans un sens propre (« s'extraire d'un lieu ») :

Hé, la queue tralala, la queue tralala,  
 La queue du Dioula ne sait même pas d'où elle sort,  
 La queue dioula est sortie du con.  
 Hé, la queue lala, la queue lala,  
 Je dis qu'elle ne sait même pas d'où elle sort,  
 La queue du Dioula est sortie du con.

---

3. Allusion à la grossièreté des *woloso*.

Pour bien saisir toute la portée de cette dernière parodie, il faut savoir qu'épouser une femme dont on ne saurait pas d'où elle sort, c'est-à-dire dont on ne connaîtrait pas l'origine en termes de lignage, est tout à fait impensable. Le chant devient donc ici doublement insultant. D'une part, il suggère que la personne dont on parle (dont la queue – i. e. le pénis – est ici la métaphore) n'a pas d'ascendance connue (elle ne sait pas d'où elle sort), ce qui revient à l'accuser implicitement de bâtardise ; d'autre part il est insultant aussi par la nature même de la métaphore qui assimile cette personne aux organes sexuels, ce qui, en dioula comme en d'autres langues, est une caractéristique fréquente de l'injure. C'est un peu comme si les *woloso* disaient aux *horon*, lorsque ceux-ci se vantent de sortir d'une grande famille : « Et ta queue, tu sais d'où elle sort ? Elle sort du con. ». On est là devant un procédé de glissement de sens destiné à provoquer un jeu de mots, du même genre que celui qu'on rencontre avec le verbe « descendre » dans la boutade populaire enfantine : « L'homme descend du singe et le singe descend de l'arbre ».

Des énoncés de ce type sont absolument improbables en dehors de ces parodies rituelles dans la mesure où, chez les Dioula, on est particulièrement chatouilleux sur les questions d'honneur, notamment celles qui touchent à la famille et au lignage. Manquer de respect à une fonction religieuse, accuser quelqu'un de bâtardise, ridiculiser son ascendance sont des comportements qui donneraient lieu à des litiges extrêmement graves, pouvant aller jusqu'à mort d'homme en d'autres circonstances. Dans le cadre de ce rituel, très régulier et pourrait-on dire attendu, ces parodies ne prêtent pas à conséquence, ce qui est déjà l'indice d'un jeu. Ce qui y est dit est dit « pour rire », « ça compte pour du beurre » comme on dit encore familièrement. Nous avons là une marque de « gratuité » souvent prêtée au jeu qui apparaît comme un processus déconnecté de toute finalité sociale, qui est sans incidence dans la vie réelle.

Certes, lorsque les *woloso* arrivent et se mettent à chanter, les *horon* feignent de s'indigner et protestent très théâtralement en disant aux *woloso* : « Allez, partez, on ne veut pas de vous ici, vous déshonorez les gens ! », faisant mine de les chasser. Mais les *woloso* résistent, se déplacent et continuent à chanter. Il s'agit donc encore d'une sorte de jeu qui a ses règles et qui se déploie aussi, au sens théâtral du terme, chacun connaissant sa partition et la jouant. Finalement, et cela fait encore partie des règles connues, les *woloso*, dans un certain nombre de chants spécifiques, réclament aux *horon* de l'argent pour accepter de quitter les lieux et de cesser leur parodie, s'adressant alors en général à l'aîné de la famille où se déroule la cérémonie :

Hé, grand-père, Hé grand-père,  
Donne le prix du con,  
De ce con que tu as eu cette nuit,  
Donne le prix du con.

Et en maugréant, toujours très théâtralement, les *horon* finissent par s'exécuter en donnant un peu d'argent au groupe des *woloso* qui remercient par un chant, mais naturellement en gardant, à ce propos aussi, l'insolence de sa thématique burlesque et grossière :

Hé, le vieux a donné un petit quelque chose,  
Le vieux a déposé sa crotte sur moi.

Tout cela participe donc d'un jeu convenu où, comme nous l'avons dit, ce qui s'énonce ne prête pas à conséquence. On peut cependant s'interroger sur sa véritable gratuité (au prétexte qu'il ne déclenche pas d'incident grave) du point de vue de sa fonction culturelle et sociale.

Nous avons pu voir que les chants des captifs avaient deux caractéristiques dominantes : l'obscénité et la parodie provocante. Ces deux traits prennent toute leur signification si on considère à la fois la nature des modèles parodiés et celle de partenaires du jeu. Les

objets de la parodie, ce sont d'autres genres littéraires chantés, mais dont il faut remarquer que l'exécution est toujours liée à d'importantes coutumes dioula. Ils sont produits à l'occasion de fêtes datées ou bien de cérémonies à caractère social ou religieux et leur signification implique beaucoup plus que le simple contenu linguistique de leur énoncé. Leur mise en cause par la parodie est donc la dérision de toute une culture à travers ses pratiques institutionnelles.

Or les auteurs de cette dérision sont les (anciens) captifs, c'est-à-dire à la fois des marginaux par rapport à cette culture puisqu'ils sont par définition d'origine étrangère (même très assimilés, ils sont probablement restés longtemps marqués en tant que « métèques » achetés ou capturés) et des dominés par excellence, puisque jusqu'à la fin du dix-neuvième siècle, ils étaient véritablement « possédés » par des familles de *horon*. De cette condition d'origine, une certaine condescendance un peu méprisante est demeurée à leur encontre de la part de leurs anciens maîtres. Que ce soient eux les acteurs de ce jeu parodique n'a donc rien de surprenant. Sous tous les cieux, ce sont toujours les opprimés, les faibles qui, au moyen des formes de culture populaire, font des caricatures irrévérencieuses des discours de la classe dominante.

Ce qui est plus déconcertant, c'est qu'en l'occurrence, ils ne produisent pas ces parodies « sous le manteau », pour leur consommation interne, mais qu'ils viennent les chanter « sous le nez » de ceux qui sont les dépositaires de la culture et qui, comme tels, sont censés en prendre les manifestations au sérieux. Le jeu prend alors un caractère évident de provocation. Certes, il y a des précédents connus. Les fous du roi, les amuseurs de Sa Majesté, ne ménageaient pas, dit-on, leur insolence à l'égard des puissants, voire à l'égard du prince lui-même, et la parodie était pour eux un jeu de prédilection.

Sans pouvoir remonter le cours de l'histoire pour dire comment sont apparus ces chants parodiques, ni comment s'est instaurée cette pratique consistant à les dire publiquement devant les

*horon*, on peut imaginer qu'ils sont nés d'une certaine agressivité des captifs à l'égard de la culture des maîtres qui n'était pas a priori la leur. En la tournant en ridicule, ce sont des *horon* eux-mêmes qu'ils se moquaient. Ils trouvaient sans doute là une sorte de revanche à leur condition servile, dans une pratique qui n'était pas forcément ludique au départ. Cette transformation du subversif en ludique est vraisemblablement due, de la part des hommes libres, à une tentative de récupération, très progressive et plus ou moins inconsciente sans doute, de ce type de discours, en lui concédant un statut institutionnel. À transformer ainsi cette attitude agressive en jeu social et codifié, dont ils devenaient eux-mêmes des acteurs, les *horon* pouvaient trouver un double intérêt :

- d'une part, ils désamorçaient de la sorte la valeur subversive de ces chants, dont la portée devenait gratuite. Ce qui y était dit était censé ne « compter que pour du beurre », tout en offrant cependant aux captifs la possibilité de se défouler de leur agressivité latente à leur rencontre par une espèce de rituel cathartique. Et il est sans doute plus confortable pour le destinataire que cette agressivité, même si elle reste verbale, s'exprime sur le mode de la dérision plutôt que sur celui de la violence. Du même coup, ils accordaient ainsi aux captifs un certain statut culturel qui, bien que restant mineur, était susceptible de favoriser leur intégration sociale : ces derniers jouaient désormais un rôle dans les cérémonies ;

- d'autre part, se trouvant eux-mêmes soumis à des exigences de bienséance encore renforcées par l'islam, il est possible que les *horon*, à qui leur condition interdit de débiter de telles obscénités, aient trouvé à cette occasion le moyen de faire dire par d'autres ce qu'ils ne pouvaient dire eux-mêmes, quelque envie qu'ils en aient. Il est en effet évident que, bien qu'ils manifestent – avec une théâtralité souvent bien excessive pour apparaître vraiment sincère – la honte qu'ils éprouvent devant ces chants obscènes, les *horon* prennent un grand plaisir à les

entendre et à voir faire par les *woloso* ce que leur statut social ne leur permet pas.

Le jeu parodique de captifs aurait donc une double face, paradoxale :

- théoriquement, il provoque la honte chez les destinataires des chants (mais on voit bien qu'en réalité ce jeu est attendu) donnant de ce fait aux *woloso* le privilège d'une parole redoutée qui, par une sorte de chantage, leur procure un bénéfice économique, puisqu'on cherche apparemment à l'éviter (pas trop vite d'ailleurs) en leur donnant de l'argent ;

- pratiquement, il est aussi désiré (un *horon* serait parfaitement déçu si les *woloso* ne venaient pas jouer leur rôle à une cérémonie) et on peut se demander si le véritable moyen de pression des captifs ne tient pas finalement plus au besoin (et non à la peur) que les hommes libres ont de ce type de parole et si les cadeaux donnés ne sont pas plutôt une récompense déguisée pour la jouissance d'un plaisir interdit.

D'un côté comme de l'autre, on voit en tout cas, que la prétendue gratuité sociale du jeu mis en œuvre dans ce type de pratique – ce qui est dit dans ce cadre semble sans conséquence – est un leurre et que finalement le jeu est payant pour les deux groupes antagonistes qui y trouvent chacun leur compte. Le jeu social, malgré les apparences, n'est jamais gratuit.

## ÉLÉMENTS DE BIBLIOGRAPHIE

Jean Derive, *Le fonctionnement sociologique de la littérature orale*, collection « Sciences Humaines », Paris, Institut d'Ethnologie, 1987.

« Une paillardise rituelle. Chants de captifs dioula », *La parole buissonnière*, Cahiers de littérature orale (CLO) 15, 1984, pp. 105-134.

« Parole et pouvoir chez les Dioula de Kong », *Les voix de la parole*, Journal des africanistes 57, 1987, pp. 19-30.

« LE CONTE AFRICAÏN : RÉCRÉATION ET RECRÉATION »,  
LE LÉEB COMME JEU  
DANS LA LITTÉRATURE ORALE WOLOF

Laetitia Leonelli

« Placé dans un monde où le ciel est trop haut, trop beau ou trop menaçant – où les eaux, bénéfiques ou maléfiques, restent toujours secrètes – où le sol, [...], riche ou pauvre, est le champ d'une lutte quotidienne contre les hommes qui agissent trop comme des bêtes, et contre les bêtes qui agissent trop comme les hommes, sans compter ces génies, dont il faut se méfier, qui trouvent refuge dans une végétation propice – placé dans un tel monde, l'homme, doté d'intelligence et de parole, ne pouvait pas ne pas chercher à comprendre et à expliquer. Il a eu besoin de répondre à un simple pourquoi [...]. Il a eu [...] besoin de se distraire et d'amuser (on ne peut tout de même pas lui refuser cela). Et voilà, la littérature orale [est] née des besoins. Et voilà pourquoi le récit appartient à la vie même de l'homme [...] ».<sup>1</sup>

## Introduction

Le mot « po, m- » en wolof, désigne le jeu, mais le jeu relatif à la plaisanterie. Le « jeu » tel que nous l'entendons en français, c'est-à-dire un terme englobant l'ensemble des activités ludiques, n'existe

---

1. F. Brigaud, « Les contes du Sénégal », in *Notes Africaines*, n° 101, IFAN, Dakar, 1964, pp. 1-7.

pas. Chaque jeu porte un nom propre : par exemple l'aouré que l'on appelle « wure » (sorte d'awalé ou jeu à 12 cases), ou encore le jeu de dames « damyee » ... Nous avons choisi d'évoquer un jeu ancestral dont la parole est l'objet et la base même de la culture traditionnelle wolof, il s'agit du léeb.

Le conte wolof a une visée éducative mais il est avant tout « jeu », c'est d'ailleurs dans cette perspective que les séances sont organisées. Jeu dans le sens où le conte possède une fonction attractive ayant pour fin, aussi bien l'amusement de la personne qui le dit, que le divertissement de l'auditoire qui l'écoute ; en effet, au cours d'une séance de contes, tout le monde participe.

Nous verrons que cette activité ludique est soumise à une structure interne alliant le geste à la parole. Il va également s'agir de recréer un ailleurs atemporel où « le télescopage du passé et du présent et l'égalité fondamentale des participants deviennent possibles ». Le conteur va adopter une attitude spécifique ; attitude répondant à un système de règles relatives à l'énonciation, mais laissant également une place importante à l'aléatoire, avec la mise en œuvre de l'imaginaire propre au conteur. En effet, toute la difficulté du « maître du jeu » va résider dans un art de la parole qui doit être capable de surprendre son auditoire déjà familier du récit. Nous déterminerons donc la spécificité du jeu ainsi que les caractéristiques propres aux joueurs et enfin le jouer, c'est-à-dire la performance mise en œuvre par le conteur, sans laquelle le jeu n'existerait pas.

## I. Spécificité du jeu et caractéristiques des joueurs

### I.I La séance

En Afrique, la littérature orale traditionnelle est associée à la vie de tous les jours et susceptible d'être dite à n'importe quel moment, à n'importe qui et n'importe où (des enfants qui jouent

aux devinettes ou des anciens s'adonnant à des joutes verbales sous l'arbre à palabres...). Mais vu le rythme de la vie africaine villageoise, largement dominée par les activités rurales, il existe des moments spécifiques pour la profération de cette parole.

Outre la parole réservée aux grandes occasions solennelles, la mise en œuvre de cette littérature orale s'inscrit dans le cadre du rythme monotone instauré par les travaux quotidiens. Traditionnellement, c'est à la nuit tombée que le récit va trouver sa place. Selon la croyance populaire, « raconter des histoires le jour serait provoquer la mort d'un parent, du père mais aussi et surtout de la mère ; les raconter en période de culture, c'est-à-dire de juin à septembre, serait nuire aux récoltes non mûres : on pourrait provoquer [alors] une sécheresse prolongée ou une trop grande quantité d'eau. Aussi ces réunions autour du feu se font-elles à l'époque où les récoltes semblent sauvées et avant les semailles, [c'est-à-dire] d'octobre à mai » (Mamby Sidibe)<sup>2</sup>. Comme souvent la plupart des jeux sont des jeux d'enfants, les adultes préfèrent le conte auquel tout le monde peut participer. On se retrouve donc sur la place publique, devant l'entrée de la case ou dans la cour, et l'on conte dans une atmosphère de joie et de gaieté. La séance de contes contient effectivement les éléments habituels du jeu récréatif, de l'amusement : chants, battement de mains, musique, parfois danse, mimique, comique, rire, parodie des gestes et de la voix des personnages. Elle est véritablement un moment de loisir et d'évasion qui permet à chacun d'oublier un peu ses soucis, ses problèmes, la réalité de la vie, en créant un monde fictif où l'on s'amuse des comportements des animaux anthropomorphisés, des aventures fantastiques, des histoires merveilleuses. Le conte est un jeu et c'est d'abord dans cette perspective qu'il est organisé.

Mais il convient cependant d'émettre quelques distinctions, notamment du point de vue typologique. En effet, tout récit n'est

---

2. F. Brigaud, *op. cit.*, p. 3.

pas jeu, c'est-à-dire qu'ils n'impliquent pas tous cet échange verbal ainsi que la liberté d'action laissée au récitant dans le léeb. C'est le cas, notamment, du cosaan (tjosann) dans lequel on retrouve des mythes d'origine aussi bien que certains récits mémorables et directement reliés à l'histoire du pays wolof<sup>3</sup>.

## I.II Types de récit et place de l'auditoire

Les wolof possèdent une littérature qui se transmet de façon uniquement orale (comme c'est le cas pour de nombreuses autres ethnies en Afrique), celle-ci comprend en termes occidentaux plusieurs « genres ». Cet aspect générique de la littérature orale a fait l'objet de nombreuses tentatives typologiques. Nous retiendrons celle de Lylian Kesteloot et Bassirou Dieng dans la préface de leur deuxième ouvrage consacré aux contes et mythes wolof<sup>4</sup>.

---

3. Les wolof et les lébou sont les sociétés traditionnelles qui nous intéressent en particulier. Les wolof constituent un peuple du centre ouest du Sénégal, il fut à l'origine du Dyolof au XVI<sup>e</sup> siècle, la langue wolof est aujourd'hui parlée par les trois quarts des sénégalais. Partiellement islamisé, le royaume du Dyolof avait unifié les petites principautés établies au sud du fleuve Sénégal. La société wolof ainsi constituée était organisée selon un système de castes, hiérarchisées selon la naissance (hommes libres et esclaves) et selon la profession, sur laquelle nous reviendrons plus tard. Aujourd'hui, si nombre de pratiques traditionnelles se sont maintenues parmi les agriculteurs wolof, comme la hiérarchisation professionnelle demeurant opératoire dans les campagnes, nombreux sont les membres du groupe à avoir adopté la culture moderne prévalant dans les centres urbains. Quant aux lébou, bien qu'ils soient une ethnie à part entière, ils sont presque entièrement « wolofisés ». Ce sont les premiers et principaux occupants de la presqu'île du Cap Vert. C'est un peuple de pêcheurs que l'on retrouve de Rufisque au sud, à Kayar au nord. Il est d'usage de dire qu'il s'agit de l'ethnie qui parle le wolof le plus pur, parfois même difficilement compréhensible pour un wolof dont la langue subit une évolution évidente avec nombre de syntagmes empruntés aux autres langues ou « patois » régionaux... Cette présentation paraissait nécessaire dans la mesure où l'origine des textes que nous avons choisis d'étudier n'est pas attestée et qu'il est possible de les retrouver dans les deux traditions, qui sont de toute évidence très proches.

4. L. Kesteloot et B. Dieng, *Du Tieddo au Talibé : contes et mythes wolof II*. Paris, Présence Africaine ACCT IFAN, 1989, 204 p.

Nous pouvons distinguer trois grands « genres » : les récits, le genre formulaire bref<sup>5</sup> et le genre poétique<sup>6</sup>. Nous nous intéresserons aux récits et principalement au léeb et au mayé<sup>7</sup>. Le premier type de récit, le léeb est assimilé au conte dans la mesure où nous l'entendons comme un « récit populaire assez court, d'aventures imaginaires avec des personnages ou des animaux, types de la comédie sociale »<sup>8</sup>. Le léeb commence le plus souvent par une formule code fixe et se termine par une autre :

Léeboon = Contons / auquel l'auditoire répond / Lipoon = oui contons

Li fi amoon = Il était une fois /.../ Daana na am = Oui il était une fois

---

5. Il s'agit du *waxi-wolof* (proverbe, dicton) et du *cax* (devinette, énigme).

6. Presque toujours accompagné de musique et se désigne en français par le mot « chant » : le *lâmb* (chant de lutte accompagnant les séances de lutte sénégalaise), le *bàkk* et le *tagg* (se chante pendant les séances soit pour encourager le lutteur soit pour fêter sa victoire. Le *bàkk* comporte aussi la devise du lutteur ou du champion), le *kanu* (même fonction que le *bàkk* mais s'applique aux travaux champêtres), le *mband* (chant du mbandkat, professionnel de l'amusement qui va de village en village ; chant improvisé qui s'appuie sur les louanges de ceux qui accueillent, sur le village... le *gumbe* (chants accompagnant les libations collectives destinées aux génies tutélaires, c'est aussi une danse dont l'origine animiste entraîna la réprobation du clergé islamique), le *ndëpp* (chant pour exorciser une malade vistime d'un génie (raab ou tuur)), le *simb* ou *jat* (chant récitatif pour dompter le « faux-lion »), le *jat* (exorcisme, formulaire propitiatoire avant la chasse ou la pêche), le *taajaboön* (chant des quêteurs lors de la fête du Tamxarit (Nouvel An musulman) auquel on peut ajouter le *taalif* et le *jang*, chants religieux didactiques), le *kasak* (chant de circoncis), le *baaw-naan* (chant pour faire venir la pluie), le *njam* (chant pour la séance de tatouage des jeunes filles), le *céet* (chant de femmes amies pour accompagner l'épouse qui rejoint le domicile conjugal), le *xaxar* (chant satirique de réception des coépouses par les précédentes), le *békëtë* (berceuse pour la cérémonie du baptême, il est plus spécifiquement un chant lébou), le *semb* (chant pour la mise en silo du mil), le *taxuraan* (chant au clair de lune avec son du riti peul), le *taasu* (chants d'éloges ou satiriques chantés par les griots en maintes circonstances), le *tama* (chants spécifiques pour la danse du tama, petit tambour d'aisselle), le *woyutool* (chant des travaux agricoles). Les auteurs nous précisent bien qu'ils ont relevé les dénominations locales sans tenter des « équivalences hasardeuses avec les formes de la poésie occidentale » (cf. p. 15).

7. Il y a d'abord le *cosaan* (relatif à l'histoire, chronique, nouvelle, mythe historique, légende), *cosaan* et *woy jallore* (épopée, chant d'éloge, récit d'exploits, chant généalogique), *qasida* (épopée religieuse), *lawaan* (nouvelle).

8. L.Kesteloot et B. Dieng, *op. cit.*, p. 5

Cette mise en situation qui peut être formulée de manière plus personnelle, manifeste la volonté, pour le conteur, d'introduire son auditoire dans un espace psychique en rupture avec le quotidien : « le conte est un récit non théâtral<sup>9</sup>, c'est-à-dire qui ne pose pas la réalité de ce qu'il représente »<sup>10</sup>. La formule liminaire a donc un double objectif : elle permet d'attirer et de fixer l'attention des auditeurs avant même le début du récit et représente une invitation au voyage dans un univers où l'ordre habituel des choses peut être renversé.

Puis le récit commence à vivre, il est joué et chanté avec la participation active de l'auditoire qui, après le couplet, reprend le refrain en chœur en battant des mains. L'auditoire intervient directement dans le récit par l'entremise de questions interrompant ainsi le fil du discours, soit pour demander des précisions au conteur, soit pour faire simplement une remarque sur l'histoire :

[...]

- Il était une fois un homme et son épouse, ils n'avaient comme enfant qu'une seule fille, c'est elle seule que Dieu leur avait donné, mais ils étaient immensément riches : des bœufs, des moutons et tout, mais ils n'avaient que cette fille comme enfant.

Ils étaient allés jusque dans la brousse, y avaient installé un grand pâturage et y avaient construit aussi une case dans laquelle ils avaient installé leur enfant pour garder le troupeau. C'est donc cette fille là qui était chargée de surveiller les bœufs et les moutons, elle était en compagnie d'un chien,...

(intervention de l'auditoire) Ce chien là comment s'appelait-il ?

... oui, il se nommait Ayooté. Et quand sa maman lui apportait son déjeuner, arrivée à la porte de la case, elle s'arrêtait et lui disait en chantant :

Oh ! Jëmb Sow

Retiens ton chien Jëmb Sow

Jëmb est sa fille qui est dans la case. Jëmb répondait en chantant

---

9. Dans le vocabulaire de la phénoménologie, cela correspond à ce qui pose l'existence de la conscience.

10. M. Simonsen, *Le Conte populaire*, Paris, PUF, 1984, p. 18.

elle aussi :  
Oh ! Ayoote  
Ayoote l'ainé de Demba Daali  
Oh ! Ayoote, ainsi le chien courait vers Jëmb, celle-ci ouvrait la porte et sa mère entrait pour lui donner son déjeuner, ...  
(intervention de l'auditoire) De cette manière-là le chien ne mordait pas la maman.  
... alors Jëmb mangeait à sa faim, buvait de l'eau et causait un peu avec sa maman et après celle-ci repartait.  
Quand elle lui apportait aussi son petit-déjeuner, elle disait également :  
(intervention de l'auditoire en chantant)  
Jëmb yooy Sow  
Jëmb jappal ma sa xaj bee jaata Sow,  
Et Jëmb répliquait :  
(l'auditoire continue en chantant)  
Ayoote yoo  
Ayoote magum Demba Daali  
Ayoote yoo (...)

L'auditoire est toujours une communauté participante, même si le degré de son activité dépend grandement du « genre » mis en œuvre. Ce type d'intervention continue donc jusqu'à la fin du conte. La formule terminale « accomplit la désacralisation » :

Foofu nak la léeb doxe tabbi géej bakkan bu ko njëkk foon tabbi àjjana.  
C'est à ce moment là que le conte se jeta dans l'océan et le nez qui le humera le premier ira au paradis.<sup>11</sup>

Le rôle de la formule finale est également important dans la mesure où celle-ci peut être une manière de rappeler l'anonymat du conte et son appartenance à un patrimoine qui est le bien de tous, comme n'importe quel jeu.

---

11. P.A. Sidibe, « Quelques contes wolof du Kajoor : forme et signification », Dakar, 1999/2000, mémoire de maîtrise sous la direction de Bassirou Dieng, faculté des Lettres et des Sciences de Dakar, p. 140.

Le maye est un récit plus bref, genre d'anecdotes se terminant souvent par l'ouverture d'une discussion du type : quel est celui des deux ou des trois, qui est le plus ceci ou cela ?

Trois hommes cheminaient de compagnie.

Le premier avait été chassé de son village à cause de son amour exagéré pour les femmes, le second en raison de son adresse incomparable dans le maniement des sabres, et le troisième à cause de sa gourmandise.

Ils marchèrent longtemps ensemble en forêt. Fatigués, ils s'arrêtèrent au pied d'un baobab dont le tronc était si énorme qu'on ne pouvait en faire le tour. Là, ils s'assirent pour se reposer. Au bout d'un moment, l'amoureux travailla son imagination et se mit en érection. Il alla planter son sexe dans un trou du tronc, et, sous l'effet de la pression, l'arbre bascula.

Le second saisit son sabre et ne manqua pas de réduire le baobab en menus morceaux, que le troisième s'empressa d'avaler entièrement. Lequel de ces trois hommes a réalisé la plus grande prouesse ?<sup>12</sup>

Les maye se reconnaissent surtout par leur fonction qui est de faire rire, en particulier les enfants et les pré-adolescents. Ils ont sans aucun doute cette vocation récréative, et répondent également à des motivations plus profondes. Nous reprendrons certains points de l'analyse menée par N'Diabou Séga Touré dans sa thèse sur l'imaginaire des croyances et l'imaginaire des léeb. En ce qui concerne sa récitation, le maye ne semble pas soumis aux mêmes interdictions que le léeb. Il s'agit d'un récit court pouvant s'apparenter aux blagues occidentales ou « histoires drôles ». Même s'il est un peu moins aisé à recueillir que le léeb, surtout dans la région de Dakar où la pratique d'échanges devient de moins en moins courante, comme le constate N'Diabou Séga Touré, sa structure narrative est stable et son répertoire est en constante augmentation, car il fait appel à l'imaginaire individuel par opposition au léeb qui représente l'un

---

12. J. Copans et P. Couty. *Contes wolof du Baol*. Paris, Karthala, 1988, p. 186. (Les auteurs de cet ouvrage, lors de leur collecte, n'ont pas établi la distinction entre léeb et mayé.)

des éléments les plus conservateurs de la culture. La trame du léeb est fixe mais on peut rencontrer des léeb qui sont le résultat de la combinaison de deux ou plusieurs récits, qui se succèdent ou sont insérés les uns dans les autres. Le léeb a non seulement une fonction de divertissement, mais il joue aussi le rôle de régulateur des tensions sociales alors que les thèmes développés dans les mayé sont très souvent d'ordre scatologique et relèvent très souvent de l'absurde.

N'Diabou Séga Touré nous précise que s'il existe ce type de récits brutaux, et livrés sans commentaire évoquant la sexualité de manière abrupte, la violence conjugale, les concours de pets... dans une société wolof où les règles sont strictes en matière de mariage et de décence, c'est qu'ils ont surtout une fonction de défoulement. On y joue ce qui ne se fait pas dans la vie courante et ce, avec un enthousiasme qui indique la pression subie par le groupe. L'humour intervient car le rire est libérateur. Le but du maye est de faire réagir, de provoquer au maximum l'auditoire qui doit être choqué et amusé, il est surpris car il ne connaît pas forcément le récit, ce qui n'est pas toujours le cas lorsqu'il s'agit d'un léeb. Selon nous, seul le léeb entre en relation directe avec la notion de jeu, dans le sens de jeu collectif induisant un échange, une joute verbale codifiée induisant la création d'un espace spécifique.

En effet le léeb, comme le jeu, suppose la création d'une temporalité qui s'inscrit dans un ailleurs fictif nécessaire. C'est le moment du récit, le temps propre au jeu où tout est permis ou presque, nous le verrons par la suite. Dans cet ordre nouveau qui dure le temps de la séance de contes, il s'agit de se détendre, de s'amuser : on parle, on écoute, on rit, on applaudit, on danse même parfois et l'on fait des commentaires de toutes sortes. Le caractère attrayant, récréatif du conte se situe donc au niveau même de la séance, conçue comme un jeu organisé ayant une structure interne. La séance est un délassement que chacun cherche à rendre le plus agréable possible : la manière de raconter, de structurer le récit, les intona-

tions de voix, les mimiques, les procédés comiques, les éclats de rire, les chants, tout concourt à créer une atmosphère toute particulière.

Le conteur, en bon comédien, cherche à amuser : il cherche les effets, embellit, grossit les éléments de son récit, se répète, fait des comparaisons, des allusions directes adressées aux personnes de l'auditoire, use d'hyperboles, provoque à dessein le rire. L'assistance s'amuse avec lui dans son jeu. Toute la séance de contes se déroule comme un jeu, mais un jeu où l'on s'instruit et s'éduque en même temps et mutuellement, car les leçons du conte s'adressent aussi bien à l'adulte qu'à l'enfant, à l'assistance qu'au conteur lui-même<sup>13</sup>.

### I.III Les conteurs-acteurs

Le conteur par excellence est le griot, il s'agit là d'un terme qui ne devrait s'appliquer qu'aux territoires ayant appartenu à l'ancien Empire du Mali. En langue wolof, il porte le nom de « géwél » ou « géwél-u djudu » (griot de naissance), on l'appelle également « waxkat » qui désigne une « personne qui parle ». Les géwél forment un groupe professionnel endogame<sup>14</sup> appartenant à la caste des « neeno »<sup>15</sup>. Autrefois, les griots étaient les panégyristes attitrés des souverains et des nobles wolof, tandis qu'en Europe les bardes disparurent avec le déclin des cours auxquelles ils étaient attachés, les griots survécurent à la colonisation et aux changements politiques et sociaux survenus depuis l'Indépendance. Malgré la modernisation du Sénégal et les efforts du gouvernement visant à promouvoir l'égalité sociale, le statut traditionnel demeure, surtout en brousse<sup>16</sup>.

---

13. P.N'Da K., *Le Conte africain et l'éducation*, Paris, L'Harmattan, 1984, p. 163.

14. C'est-à-dire que ceux-ci sont obligés de se marier avec un membre du même groupe.

15. Au Sénégal il existait 3 principales strates : les hommes libres (gээр), les artisans neeno dont les géwél et les anciens esclaves (jaam).

16. I. Leymarie, *Les Griots wolof du Sénégal*, Paris, Servedit Maisonnaue et Larose, 1999.

Bien sûr le conteur professionnel est capable de réciter tous les « genres » appartenant à la littérature orale. Ce qui n'est pas le cas du conteur amateur qu'il faut véritablement distinguer du géwél. Comme nous l'avons dit précédemment, au cours d'une veillée tout le monde a le droit de participer, d'être celui qui raconte, car « dans chaque village ou presque, écrit Mamby Sidibe, il y a un homme, une femme, une vieille qui sont recherchés et aimés pour leur science du récit et de la mimique des contes et légendes. Le vrai conteur joue devant l'auditoire, imite ses personnages, les fait vivre, communique la frayeur, l'enthousiasme, la gaieté. Souvent, pour créer l'ambiance, il commence par une série d'improvisations chantées et dansées »<sup>17</sup>. Il est donc permis d'intervenir librement au cours d'une veillée à condition de respecter la hiérarchie correspondant au critère de l'âge, la parole est d'abord aux plus anciens.

La voix, dans la récitation, est un élément essentiel, c'est par elle et devant le public, que le conte prend vie. Le conteur professionnel est souvent « chanteur » ou joueur d'un instrument particulier<sup>18</sup>. Les instruments sont surtout utilisés lors des fêtes et cérémonies (danses de réjouissance, mariage, baptême, travaux agricoles, lutte traditionnelle...), lors de la récitation et notamment au moment du refrain il arrive qu'on entende la kora (harpe-luth) ou le khalam (luth recouvert de peau de bœuf). Le conteur est vocalement « musicien ». Il doit maîtriser débit et intonation mais il n'est pas nécessaire qu'il change de voix lorsqu'il interprète un personnage et qu'il passe de l'un à l'autre, car ses mimiques et sa gestuelle peuvent suffire à les représenter.

Le conteur-acteur se met véritablement en scène, il utilise surtout les mimiques du visage, le mouvement des yeux et des sourcils mais tout le corps peut également entrer en action. Dans tous les cas, l'homme ne fait pas les mêmes gestes dans la conversation cou-

---

17. F. Brigaud, *op. cit.*, p. 3.

18. Les wolof ne possèdent pas de terme général pour désigner la musique, il n'existe donc pas de « musicien » à proprement parler.

rante, même lorsqu'il relate un événement ou raconte une histoire, que dans la narration d'un conte. La différence est exactement celle qui sépare le style parlé ordinaire du style oral, soumis à des règles mnémotechniques et esthétiques. Geneviève Calame-Griaule, qui a étudié les gestes narratifs chez les Touareg, pense que la gestuelle serait mémorisée comme le texte et en même temps. Le jeu de l'acteur passe donc aussi bien par les mouvements de la voix que par ceux du corps.

Le refrain ou parallélisme, que nous avons vu tout à l'heure avec Jëmb, relève d'un procédé connu, la répétition à l'identique par l'auditoire ou un seul membre de l'auditoire. Mais le conteur a recours à ce procédé dans son intervention même, c'est le procédé le plus immédiatement perceptible ; la répétition lui est nécessaire car elle lui permet de préparer des enchaînements tout en amorçant une progression. Elle lui donne le temps de rattacher le nouveau au connu, de mémoriser et de saisir le sens à travers la structure.

L'exécutant est maître de l'exécution, au débit souvent rapide, faite d'une succession d'unités respiratoires. Il doit toujours savoir où il en est ; il peut faire plus ou moins bref selon les circonstances ou son humeur, il peut également choisir de réciter des passages qu'il ne souhaite pas chanter. Outre ses qualités d'acteur, il est aussi un auteur, un créateur. Il harmonise tradition et liberté parce qu'il possède l'intelligence immédiate du récit.

## **II. Le jouer : la performance et la mise en œuvre du processus de création**

### **II.I Le contenu en terme de fantasme et inconscient**

Les textes de la littérature orale ont une double vocation : éduquer et divertir, c'est un bon moyen de joindre l'utile à l'agréable, d'allier sérieux et plaisir. Par l'entremise du jouer, tous sujets peuvent être abordés. L'ailleurs dans lequel pénètrent les « joueurs »

donne à voir mais aussi à entendre des choses dont on ne parle pas habituellement ou en comité restreint. Pensons notamment aux récits évoquant la sexualité ou encore aux difficultés rencontrées par les femmes dans le foyer polygame. Dans l'univers du jeu, certains sujets ont verbalement droit de cité, par le biais du récit, à certaines périodes de l'année, à certaines heures nocturnes, en tout cas il semble que l'aspect ouvert, public, intergénérationnel traduise une baisse de la censure collective. Mais attention, la liberté des thèmes n'autorise pas la liberté de langage. En effet, il existe « plusieurs niveaux d'effractions de la règle de retenue verbale [ :] nommer le sexe constitue une première rupture d'interdit social, en parler sur un mode qui restitue la procédure de l'accouplement en constitue une seconde [...] ». Le recours au fantasme apparaît alors comme une dérobade, comme l'ultime recours face à ce qui ne doit pas être dit »<sup>19</sup>. Même au niveau de ses thématiques, le léeb se situe entre contraintes et liberté.

## II.II L'aspect créatif à travers la performance

La parole va s'inscrire dans le processus de création dès lors qu'intervient la performance. Le conte doit impérativement se singulariser pour être avalé avec appétit, il y a donc comme nous l'avons vu précédemment, l'obligation pour le conteur, d'user de sa verve, de son éloquence, de sa voix et des gestes pour être « en création » avec le public. Ces contes possédant un fort pouvoir immanent qui accroche l'auditeur, agissent sur l'esprit et font naître dans le tréfonds de l'être une réaction qui traduit et reflète une notion fondamentale de l'existence, le plaisir. Un capital d'émotions naît donc grâce au choix des mots, aux images appropriées, aux éléments d'ornement du conteur : il doit savoir jouer sur la trame et recréer continuellement le discours, tout va se jouer dans la perfor-

---

19. S. Lallemand, *L'Apprentissage de la sexualité dans les contes d'Afrique de l'Ouest*, Paris, l'Harmattan, 1985, p. 279.

mance, c'est-à-dire dans cette « action complexe par laquelle [le] message poétique est simultanément transmis et perçu, ici et maintenant » pour reprendre la définition de Paul Zumthor. « Locuteur, destinataires, circonstances se trouvent [alors] confrontés [...]. Dans la performance se recourent les deux axes de la communication sociale : celui qui joint le locuteur [au récit], et celui sur quoi s'unissent situation et tradition ». Une performance induit un auteur-diseur, plus un texte traditionnel, plus une communauté autour de lui. Rien n'est anonyme, ni les auditeurs, qu'il faut impérativement connaître pour comprendre leurs réactions, ni l'exécutant avec ses origines et sa personnalité, ni le texte s'inscrivant dans un folklore traditionnel. Tout compte pour le sens : le cadre, le temps, les circonstances. Il existe une sorte de primarité et de secondarité dans le style oral, c'est-à-dire, une oralité courante, ordinaire, et une oralité littéraire, une parole codifiée. C'est l'existence d'un texte qui va faire toute la différence.

Contrairement à tout ce qui se passe dans l'écriture, le texte littéraire oral est fluctuant : il se crée au fur et à mesure de la performance, il n'existe que dit. Pérennité et variance en font la « préservation de la tradition par la constante recréation de celle-ci ». La variation s'observe à deux niveaux : ce que l'on appelle les variantes d'un même texte à l'intérieur d'une culture et les diverses versions d'un même conte d'une culture à l'autre notamment. Mais à strictement parler, il n'existe pas de variantes parce qu'il n'y a pas véritablement d'original. Et même si l'auditoire connaît l'issue du récit, la surprise, l'aléatoire du jeu va résider dans la performance du conteur. Le conte contient des néologismes, des tournures nouvelles, des allusions à des événements actuels, à côté d'expressions anciennes maintenues telles quelles, certaines d'ailleurs, peu ou pas comprises de l'auditoire (souvent même l'exécutant sait ce qu'il dit mais a du mal à l'expliquer). Il faut bien comprendre qu'un conte varie non seulement en fonction de l'exécutant mais il n'est également pas identique, mot pour mot, chez un même exécutant à

quelques années de distance. Le conte ne se réduit pas à un texte figé : chacun mémorise à sa façon, chacun a sa voix, son répertoire, son style personnel. Quel que soit le texte, il apporte toujours de nouvelles informations par expérience accumulée, celle du récitant, mais également celle du public. La part de création dans un texte oral va bien sûr dépendre du genre utilisé et le conte semble fournir une structure idéale à la mise en œuvre de ce processus.

Tout ceci pour témoigner de la difficulté dans la quête du sens, car il est nécessaire, non seulement de comparer les variations d'un texte, mais aussi de connaître l'espace du conteur, auteur de sa performance. C'est-à-dire de chercher comment son répertoire se situe dans l'ensemble de la littérature orale de son ethnie, la nature de son implantation géographique, de son contexte socioculturel et surtout, la personnalité de l'exécutant. La place de l'aléatoire dans le conte devient alors évidente si l'on évoque à la fois les interventions de l'auditoire et l'activité créatrice dont fait preuve le récitant.

## Conclusion

Dans les cultures africaines, les principes éducatifs passent nécessairement par le conte et pour qu'une histoire intéresse, il faut qu'elle soit amusante, qu'elle éveille la curiosité ou plutôt qu'elle stimule l'imagination, grâce notamment à une approche attrayante et originale mise en œuvre par le récitant<sup>20</sup>.

Nous avons vu que le conte se place inévitablement hors du temps social productif, les formules codifiées vont permettre au conteur de « désengager » le récit afin de placer son auditoire, et lui-même dans un ailleurs fictif, le temps du jeu. D'autre part, le conte va permettre, outre son caractère moraliste, lié aux institutions et à l'histoire locale, une forte libération de l'émotion. Enfin, n'oublions pas que pour les africains il existe une liaison profonde et nécessaire

---

20. P.N'Da K., *op. cit.*, p. 165.

entre le passé et le présent. Le fait de garder la mémoire vivante permet de « calquer en le justifiant le présent sur l'autrefois [et] cette démarche de la pensée révèle [entre autres] le rôle que joue la tradition dans la culture africaine »<sup>21</sup>.

Le conte répond donc à un système de règles, tant du point de vue de la séance que du point de vue de l'énonciation et du contenu, mais il est également lié aux notions de besoin et de plaisir. Plaisir et besoin de raconter, d'écouter la performance induisant inattendu et improvisation s'inscrivant en plein processus de création. Il convient alors de dire que le conte est à la fois récréation et récréation perpétuelles.

---

21. P.E.A Elungu, *Tradition africaine et rationalité moderne*, Paris, L'Harmattan, 1987. p. 32.

**BIBLIOGRAPHIE**

BRIGAUD F., « Les contes du Sénégal », in *Notes Africaines*, n° 101, IFAN, Dakar, janvier 1964, pp. 1-7.

ELUNGU P.E.A., *Tradition africaine et rationalité moderne*. Paris, L'Harmattan, 1987, 187 p.

KESTELOOT L. & DIENG B., *Du Tieddo au Talibé : contes et mythes wolof II*. Paris, Présence Africaine, 1989, 204 p.

LALLEMAND S., *L'Apprentissage de la sexualité dans les contes d'Afrique de l'Ouest*, Paris, L'Harmattan, 1985, 294 p.

LEYMARIE I., *Les griots wolof du Sénégal*, Paris, Servedit-Maisonnette & Larose, 1999, 183 p.

N'DA K P., *Le conte africain et l'éducation*, Paris, L'Harmattan, 1984, 246 p.

SAMBA., « Folklore wolof du Sénégal », in *Bulletin de l'IFAN*, T.37.sér.B, n°4, 1975, pp. 817-848.

SIMONSEN M., *Le conte populaire*, Paris, PUF, 1984, 222 p.

## LE JEU DU SENS DANS LES DISCOURS CÉRÉMONIELS MÉLANÉSIENS

**Julia Ogier Guindo**

En étudiant la tradition orale en Nouvelle-Calédonie, nous avons découvert qu'une forme de jeu intervenait dans cette pratique, en particulier avec les discours de cérémonie. Pourtant, le discours traditionnel constitue en Mélanésie l'essentiel de la vie sociale et politique et apparaît d'emblée comme un genre sérieux et conservateur, dont l'aspect ludique ne se dévoile pas de premier abord.

Dans un premier temps, le discours cérémoniel mélanésien sera envisagé comme une œuvre orale appartenant au domaine du mythe, à la fois objet et enjeu du jeu oratoire. Nous le regarderons ensuite comme un discours poétique, dont les contraintes et la technicité forment les règles d'un système, avec lequel l'orateur peut jouer et à partir duquel il crée son propre style. Enfin, nous verrons que la part de liberté et d'aléatoire dont le poète dispose lors de la performance fait du texte traditionnel un texte pluriel, son sens étant le fruit des multiples interprétations élaborées par les acteurs-joueurs.

## Tradition orale, objet du jeu

Les œuvres orales possèdent une spécificité par rapport aux œuvres écrites ; elles sont soumises à une grande variabilité, qui a été l'objet de nombreuses études comparatistes. Une même œuvre a toujours plusieurs versions. Le mode de consommation des œuvres orales est en effet très différent de celui des œuvres écrites : dans le premier cas, la communication implique la présence simultanée d'un émetteur et d'un récepteur, alors que dans le second, elle est différée, médiatisée par l'utilisation du livre.

On découvre à travers les travaux des comparatistes à quel point la fidélité absolue à une version entendue est un leurre en oralité. En l'absence d'une version originale fixe et consultable, toutes les performances entendues constituent un modèle potentiel. Grâce à l'enregistrement, qui représente un véritable outil de comparaison, on s'aperçoit qu'aucune version n'est strictement identique aux différentes versions entendues et apprises.

La distinction entre composition et récitation de l'œuvre est donc aléatoire : l'innovation et la création sont toujours présentes dans la performance orale. Ruth Finnegan a bien montré que les modalités de composition sont extrêmement variées en oralité, puisqu'elles peuvent aller de l'improvisation délibérée, élaborée avant ou pendant l'exécution, à la récitation la plus fidèle possible. Elle souligne le caractère plus ou moins créateur de l'occasion, de l'exécutant et du genre de la production, montrant comment « un poète oral est à la fois contraint et libre dans sa composition, représentant en même temps l'ancien et le nouveau, la tradition et l'originalité »<sup>1</sup>.

L'oralité traditionnelle est donc par nature fondée sur cette ambivalence contrainte-liberté. La tradition orale est une matière vivante, malléable, un objet dont les contours sont mobiles et fluc-

---

1. Ruth Finnegan, *Oral poetry : Its nature, significance and social context*, Bloomington and Indiana, Indiana University Press, 1992 (1<sup>ère</sup> éd. 1977), p. 87.

tuants. La part de liberté que possède l'auteur-interprète, généralement un professionnel de l'oralité, lors de la performance d'une œuvre traditionnelle, constitue alors cette part de jeu, d'espace aménageable entre les bornes fixées par la tradition.

L'œuvre est ainsi, dans le cadre de la tradition, la chose avec laquelle on joue. En oralité, bien souvent, une même œuvre peut appartenir à des genres différents, selon qu'elle est parlée ou chantée, selon qu'elle est dite devant un groupe restreint ou lors d'une grande cérémonie, selon aussi l'âge et le sexe de celui qui la prononce et de ceux qui l'écoutent.

Au même titre que l'orateur peut apporter par ses innovations l'inattendu et la surprise, compagnes inséparables du jeu, les auditeurs-spectateurs participent à l'événement et se l'approprient. En Nouvelle-Calédonie, lorsque des discours cérémoniels sont déclamés, les hommes de l'assistance répondent et encouragent l'orateur, le remerciant à chaque fin de séquence. Chacun intervient dans l'acte cérémoniel par sa présence physique. L'identité d'une œuvre orale se définit finalement plus par son contexte d'énonciation et par l'identité de ses acteurs que par son contenu et sa forme.

Cette nature de la tradition orale, d'être à la fois fidèle récitation d'une version apprise et composition simultanée à la performance, conservatrice et innovatrice, la rend propre à former le terrain d'un jeu passionnant.

Il faut souligner enfin que la parole est confondue, dans la plupart des sociétés qui la pratiquent institutionnellement et majoritairement, avec l'acte. Pour les Mélanésiens, la parole possède une valeur performative, elle rend manifeste, fait exister et produit ce qu'elle énonce. Cette fonction de la parole est particulièrement amplifiée dans le cadre des textes qui nous intéressent. Il s'agit de discours en langue a'jiï, nommés *vivaa*, récités lors des cérémonies coutumières en Nouvelle-Calédonie.

Le point qu'il paraît tout d'abord essentiel de noter pour la définition du *vivaa*, c'est qu'il s'agit d'un genre fortement lié au

mythe. Or la performance d'un mythe appelle des enjeux qu'il s'agit de comprendre.

### Le mythe en Mélanésie : enjeux

Le mythe est une parole anonyme qui appartient à la communauté. Ici, le *vivaa* appartient explicitement à un clan donné. Seul un orateur spécialisé, appelé *kavivaa*, est habilité à dire des *vivaa*, qui sont la propriété de son clan. Bronislaw Malinowski a, de longue date, expliqué l'importance des mythes dans la fondation et le maintien des identités culturelles des groupes sociaux mélanésien, en érigeant le mythe en véritable charte d'identification des sociétés.

Le discours mythique est avant tout un discours sacré. Ce caractère sacré réside dans la référence au surnaturel, à ce qui dépasse l'homme. Le sacré renvoie à un ordre des choses séparé, supérieur et que protègent des interdictions. Dans le *vivaa*, l'irruption du sacré se fait par l'évocation des ancêtres et des lieux sacrés, que l'orateur nomme dans le discours.

Il existe de plus un lien étroit entre le discours prononcé et le rite qui l'accompagne. Le *vivaa* est récité lors des cérémonies de deuil ou de mariage, durant lesquelles un tas de vivres est élevé sur la place publique avant d'être partagé entre les clans invités. Le *vivaa* participe donc de l'ensemble rituel qui est accompli.

Dans les sociétés traditionnelles, le mythe possède une forte valeur d'exemplarité. Il constitue le modèle de toute création, il est la norme imposée pour chacune des activités de l'homme, qui cherche à reproduire à l'infini l'acte créateur des origines.

Les mythes mélanésien mettent souvent en scène l'itinéraire fondateur des ancêtres. Ce chemin originel parcouru par les premiers habitants du pays est réactivé par le *vivaa*. L'espace joue dans les sociétés mélanésiennes un rôle primordial. Comme l'écrit Joël Bonnemaison à propos du Vanuatu, « d'une façon générale, c'est moins la filiation généalogique stricte qui définit le groupe que

l'affirmation d'un lien par rapport à une origine réelle ou mythique dans un lieu déterminé »<sup>2</sup>. Le système territorial apparaît comme un réseau de lieux, connecté à des itinéraires, constitués par les routes de l'alliance et définis par le système d'échange des épouses.

L'histoire du groupe social est ainsi conçue comme un trajet, jalonné par les toponymes et les patronymes du groupe et réalisé dans le mythe. Joël Bonnemaïson ajoute que « la société de Coutume n'est pas réellement une "société historique" : ni le temps, ni l'historicité ne comptent véritablement, lorsque seul l'espace immuable est considéré comme sacré et porteur de réelle puissance »<sup>3</sup>.

La forte implication sociale du discours mythique tel que le *vivaa*, sa valeur sacrée, en font un genre sérieux, réservé aux hommes adultes et aux vieux. Ceux-ci se situent alors dans un temps et un espace sacrés, ceux de la coutume, dans une dimension qui n'est pas celle de la vie quotidienne.

Il y a donc dans le *vivaa* une distance avec le réel, puisqu'on pénètre le sur-réel. Le *vivaa* possède une fonction magique, c'est-à-dire qu'il a pour but d'agir sur les esprits par le moyen de la parole associée au rituel. Mais il ne s'agit pas d'un univers fictif, d'un monde du faux. C'est au contraire un monde plus vrai que celui qu'on perçoit, un monde dont les contraintes et les enjeux de la vie réelle sont amplifiés parce qu'il représente la base, les fondements de la société.

### La poésie entre contraintes et forme libre

Le *vivaa* n'est pas qu'un discours mythique. Il est aussi un discours poétique, qui développe sa stylistique particulière et crée ses

---

2. Joël Bonnemaïson, *L'Arbre et la pirogue : les fondements d'une identité*, Paris, Éditions de l'O.R.S.T.O.M., 1989, p. 193.

3. Joël Bonnemaïson, *op. cit.*, p. 227.

propres images. En tant que tel, il obéit à un certain nombre de règles avec lesquelles l'orateur peut jouer.

Le *vivaa* est récité selon une technique très spécifique : il est « crié », parfois depuis une estrade, le plus fort et le plus vite possible. Les rares pauses respiratoires de l'orateur, que les auditeurs ponctuent en criant « ëi ! », « merci ! », séparent les séquences du discours. La gestuelle de l'orateur tient aussi son rôle dans la définition du genre. Une certaine mise en scène est prévue. Souvent, les femmes se tiennent en retrait, les hommes étant groupés devant l'orateur qui se déplace d'avant en arrière, agitant une lance ou un bâton dans une attitude guerrière.

Le *vivaa* est qualifié par plusieurs spécialistes de « forme-cadre ». Jean Guiart parle à son sujet de « discours formalisé » : les *vivaa* sont « un cadre où l'on insèrera les envolées de noms en fonction des besoins »<sup>4</sup>. En effet, on remarque une certaine récurrence des formes. Par exemple, la formule introductrice du discours permet souvent de faire suivre une série de noms : « Je vais élever les hommes issus de..., là-haut à... ». Cette formule peut être répétée autant de fois qu'il y a de groupes à nommer. Les chercheurs de la Fédération de l'Enseignement Libre Protestant de Nédivin à Houaïlou ont recueilli en 1988 neuf discours qui débutent tous par la même formule. Les transpositeurs ajoutent que « l'essentiel du discours (...) ne change pas beaucoup dans sa structure d'une région à l'autre dans l'aire a'jië. Il est adapté à chaque région, c'est-à-dire qu'il fait référence aux montagnes, aux lieux-dits, aux clans de la région en question »<sup>5</sup>. Le discours se termine toujours par la formule « gö a'ye », « j'ai lancé la parole ».

On retrouve donc ici cette ambivalence entre les contraintes imposées par le genre, telles les formules qui forment le cadre du

---

4. Jean Guiart, *Bwesou Eurijisi : le premier écrivain canaque*, Nouméa, Le Rocher-à-la-Voile, 1998, p. 97.

5. Sylvain Aramiou et Jean Euritein, *Pè vi pawirè bwèè*, « Discours de présentation d'un tas de vivres », traduction et commentaire culturel, document dactylographié, 1996.

discours, et la part de liberté que possède l'orateur lors de la performance. C'est en effet à lui que revient la responsabilité de citer les noms de clan qui conviennent à l'occasion, dans l'ordre prescrit par les bienséances sociales. Cette liberté constitue la part de jeu du discours, d'espace aménageable parmi les normes imposées par la tradition.

Ensuite, la langue du *vivaa* est très différente de la langue de tous les jours. Il s'agit d'une langue ancienne, avec des termes que seuls les vieux connaissent encore. Par exemple, le démonstratif *ö* n'est plus utilisé de nos jours, mais c'est celui qui est majoritairement employé dans les *vivaa*. L'archaïsme de la langue constitue par ailleurs la difficulté première pour la traduction.

La syntaxe est également très particulière et inhabituelle. Il manque souvent la particule *na* qui sert à introduire le sujet, si bien que le sujet du discours est généralement implicite. On ne sait que rarement qui est le sujet de la phrase. Sans sujet, il n'y a pas d'action, pas de récit. Il s'agit d'un discours pur qui se définit par une absence totale d'élément narratif.

On relève de nombreuses tournures grammaticales incorrectes, comme *na nè* qui est en *a'jië* une tautologie, signifiant par deux fois la troisième personne du singulier. Cette construction syntaxique est impossible dans la langue quotidienne. De même, une grande quantité d'abréviations est employée, comme *mè* pour *mèyè*, « chercher », sachant que *mè* peut signifier aussi « sommet » ou « blanc », ce qui porte également à confusion.

Ce phénomène donne à penser que l'hermétisme de la langue du *vivaa* est une de ses composantes fondamentales. Lorsqu'on a passé du temps à tenter de traduire des *vivaa*, on en vient à croire que les compositeurs ont volontairement cherché à les rendre incompréhensibles. Des locuteurs avertis de la langue *a'jië* en conviennent. Ce caractère hermétique des discours confirme le fait qu'il s'agit de discours ésotériques, à valeur magique et destinés à des initiés.

Enfin, ce qui permet de fonder la qualité littéraire de ces discours, c'est surtout le style dans lequel ils sont composés. Le style est toujours emphatique, c'est-à-dire que le tas de vivres dressé sur la place publique est métaphoriquement désigné par le terme « montagne », le fils aîné devient le « poteau central de la case », le mort est « le dernier descendant de la lignée », les alliances sont les « lianes qui courent à l'autre bout du pays ».

Certaines images apparaissent comme des « clichés traditionnels », pour reprendre l'expression de Marcel Jousse<sup>6</sup>. L'image de la chute du poteau central utilisée lorsque quelqu'un d'important disparaît, maintes fois reprise dans les vivaa de deuil, constitue ce que l'on appelle en rhétorique une hypotypose. L'orateur sélectionne une partie seulement des informations correspondant à l'ensemble du thème traité, ne gardant que des notations particulièrement sensibles et fortes, accrochantes. Il présente un aspect sous des expressions de pure apparence, toujours rattachées à l'enregistrement comme cinématographique du déroulement ou de la manifestation extérieurs de l'objet. L'hypotypose, liée au pathos, « donne à voir », donc donne à ressentir.

Ainsi, dans le *vivaa* intitulé *Paroles de deuil* et publié par Maurice Leenhardt<sup>7</sup>, il est question du retentissement de la cérémonie de deuil : telle « la rumeur de l'activité conduite avec force, lors de la descente d'un grand arbre des futaies de Koéré, la résonance d'un tronc de houp quand il dévie de la tranchée coupée pour son passage et heurte ». La métaphore du poteau central se poursuit : « Nous sommes venus pour recouvrir la déchirure produite par l'arrachement d'un poteau central, celui d'un tronc abattu ; (...). L'eau a affouillé les racines d'un grand banian, et un grand poteau central, colonne du peuple, a basculé ». Le discours continue sur des images de chute.

---

6. Marcel Jousse, *Le Style oral rythmique et mnémotechnique chez les verbomoteurs*, Paris, Fondation Marcel Jousse, diffusion Le Centurion, 1981 (1<sup>ère</sup> éd. Beauchesne, 1925).

7. Maurice Leenhardt, *Documents néo-calédoniens*, Paris, Institut d'Ethnologie, 1932, pp. 337-340.

Ceci n'est qu'un exemple de « cliché traditionnel » parmi d'autres dans la littérature *a'jië*. Vraisemblablement, l'orateur a le choix entre une panoplie d'images stéréotypées, qu'il emploie pour donner plus de force à son discours. Cependant, l'innovation n'est jamais absente et relève du talent particulier de l'orateur, qui sait inventer des images originales. Si certaines métaphores paraissent familières et sont immédiatement décodables pour un auditeur initié, d'autres sont nouvelles et réalisent des connexions mentales peu évidentes.

Le style du *vivaa* se fonde aussi sur le parallélisme. Tout d'abord les noms de clans et les toponymes sont la plupart du temps cités par paire. Ensuite, les noms communs apparaissent aussi très souvent en doublets, grâce à la particule de coordination *mâ* : pin et cocotier, soleil et lune, sagaie et casse-tête, terre blanche et terre rouge, etc...

Cette structure binaire des discours s'accorde avec les circonstances événementielles de la performance, qui rassemble toujours deux catégories sociales, puisqu'il s'agit d'un échange : les parents paternels et les parents maternels. Ainsi, la forme est en adéquation avec le contexte, et il devient possible de mettre en relation les caractéristiques formelles du discours avec sa fonction poétique et sociale.

Ensuite, le rythme du *vivaa* produit un effet très impressionnant. Les unités rythmiques ne sont pas constituées d'un nombre de mètres égal. Cependant, à partir de l'écoute attentive des enregistrements, on peut dégager des unités prosodiques à partir des accents d'intensité, qui ne sont pas de longueur strictement égale, mais qui vont de deux à cinq syllabes. Le rythme qui en découle rend la récitation très répétitive et monotone. La performance du *vivaa* est parfois accompagnée de musique, un homme rythmant le discours en frappant un bambou sur le sol. On constate donc que la diction d'un *vivaa* s'accompagne de conventions accentuelles plus ou moins fixes au sein d'un même discours, et en tout cas complexes.

Le *vivaa* se construit également autour d'un jeu sur les sonorités. Puisqu'on ne peut pas parler de vers proprement dits, la rime ne se situe pas en fin d'unité rythmique, mais bien plus souvent au début. La particule de coordination *mâ* et les pronoms personnels nous et vous sont les introducteurs de proposition les plus fréquents dans le *vivaa*, entraînant un retour de sonorités à intervalles quasiment réguliers : « Nous... et... nous... et... ». Nous parlerons donc plutôt d'anaphores, c'est-à-dire de reprises de sonorité en début de phrase.

Mais la rime est également souvent présente au sein des unités rythmiques. Outre l'anaphore, on trouve d'intéressants jeux de récurrences sonores. Dans un *vivaa*<sup>8</sup>, un aigle est nommé *Bwamara*. Ce nom, qui signifie aussi « tournoyer », est composé des consonnes bw, m et r, ainsi que de l'assonance en a. La proposition suivante suit le même principe phonique : *mâ mara mâ bwaru bwèrê*, « et poudre rouge et champignon noir ». Le nom de l'aigle est associé jusque dans ses sonorités aux matières dont il se couvre. Ces subtiles répétitions de sonorités constituent justement la difficulté à la fois de dire, mais aussi de comprendre le *vivaa*. L'orateur qui parvient à dire le *vivaa* suivant le débit prescrit, c'est-à-dire à toute vitesse, est ainsi extrêmement admiré et respecté.

L'étude stylistique montre que l'art du *vivaa* est régi par un ensemble coordonné de contraintes, tant linguistiques que prosodiques. Cet ensemble de règles, organisées en véritable système, forme la définition du genre littéraire. Le genre représente ainsi la chose à laquelle joue l'orateur, la technicité propre à ce type de discours faisant que les auditeurs l'identifient pour tel.

Cependant, ce système n'apparaît pas en lui-même ludique. C'est l'emploi que l'orateur fait de ce système qui va faire du *vivaa* un jeu. En effet, nous allons voir que l'auteur-interprète joue sur le

---

8. *Vivaa pè-i pò*, « Discours d'union », dit par Georges Débaoué en 2000, transcrit et traduit par Julia Ogier-Guindo.

sens des mots, et laisse ainsi à l'auditeur le soin de combiner entre elles plusieurs interprétations possibles du discours.

Afin de repérer et de comprendre ces flottements de sens dans le *vivaa*, la première des analyses consiste à repérer et à comprendre à quoi renvoie le lexique dans cette culture particulière, par une enquête ethnolinguistique. En effet, un certain nombre de termes ne trouvent pas en français de correspondance. Il s'agit avant tout des noms ayant pour référent des objets rituels, voire des rituels eux-mêmes, des toponymes et des patronymes, mais aussi les termes de l'agriculture, de la chasse, de la pêche, de la guerre, ainsi que tous les termes permettant de se situer dans l'espace.

### **Le texte pluriel : liberté, aléatoire**

Le discours cérémoniel possède une fonction propiatoire : il demande protection aux ancêtres divinisés et appelle leur bienveillance à l'égard des vivants. Certains termes des *vivaa* renvoient en effet à des éléments connus dans la culture *ʼaʼjië* pour posséder des propriétés magiques. Il s'agit des objets rituels, innombrables dans les discours cérémoniels. Par exemple, le terme *wêëö*, fourche plantée à l'occasion du deuil, à laquelle on accroche un bouquet, « symbole du cœur solidement fixé »<sup>9</sup>.

Ici, on voit que *wêëö* renvoie à un ensemble de signifiés, constitué d'un objet, la fourche, d'une circonstance précise, le deuil, et d'un symbole, le cœur. Il est par conséquent impossible de lui trouver un équivalent en français. Nous avons donc conservé dans la traduction des textes le terme *ʼaʼjië*, sans le traduire, mais en lui apposant une note pour expliquer la complexité du référent auquel il renvoie.

La seconde catégorie de mots magiques regroupe les noms de lieu et les noms de clan. Cependant il n'est pas toujours clair qu'il s'agit de l'un ou de l'autre. En effet, les toponymes et les patrony-

---

9. Maurice Leenhardt, *Vocabulaire et grammaire de la langue de Houailou*, Paris, Institut d'Ethnologie, 1935, p. 353.

mes ont la plupart du temps un sens littéral. Par exemple, le clan Bwêêaree signifie littéralement « au-dessus des niaoulis ». Sans l'intervention d'un informateur affirmant qu'il s'agit d'un nom de lieu ou de clan, il est possible de ne pas les identifier pour tels et de les traduire.

Enfin, la troisième catégorie concerne les noms de plante. D'après les études menées par des linguistes sur la langue *a'jië*, notamment par Jacqueline de La Fontinelle, on voit que les plantes citées dans les discours sont des « médicaments ». Or, les plantes médicinales font appel pour leur efficacité à des forces transcendantes. Par exemple, le mot *dewi* est un nom générique qui englobe toutes les plantes médicinales. Jacqueline de La Fontinelle ajoute, dans un article récent, que « les noms de plantes médicinales devaient rester secrets », « par respect » car leurs pouvoirs appartenaient à des familles et ne pouvaient se manifester que par leurs soins. « *Dewi* masque donc le nom des plantes, mais il est aussi le signe d'un langage, le *dö mërêa*, le "vrai langage", généralement oublié aujourd'hui, fait d'évitements et de métaphores, apanage des gens importants, les "vieux" »<sup>10</sup>.

Finalement, on constate que la quasi-totalité des noms cités dans les discours renvoient au monde du sacré. Il faut cependant distinguer les noms génériques des noms déterminés. Par exemple, le mot *mëu*, nom générique de l'igname, est fortement connoté en Mélanésie. On le sait notamment grâce aux travaux de André-Georges Haudricourt sur la « civilisation du clone »<sup>11</sup>. Mais les ignames sont partagées entre une grande quantité de variétés de clone déterminées, qui correspondent à ce qu'on nomme en français des « noms propres ». Par exemple, l'igname *Oda*, l'igname *Köiwara*,

---

10. Jacqueline de La Fontinelle, « Mauvaises herbes et graminées à Houaïlou (Nouvelle-Calédonie) », *Journal de la Société des Océanistes*, N° 114-115, Paris, Musée de l'Homme, 2002, p. 40.

11. André-Georges Haudricourt, « Nature et culture dans la civilisation de l'igname : L'origine des clones et des clans », *L'Homme*, Paris, Musée de l'Homme, N° 4, tome 1, pp. 93-104.

qui sont également des noms de clans, sont tout à fait déterminées et renvoient à un lieu, à une histoire précise.

De même, les outils et les armes cités dans les discours ont souvent un nom qui leur est propre, par exemple le casse-tête qui dans un discours se nomme *Kögwè*, ou la hache *Wèdi*. Ce nom les particularise et les distingue des autres objets de même type, parce que ceux-là renvoient à un épisode mythique.

Cette réflexion permet d'aborder de plus près le sens profond de ces discours cérémoniels. Une telle abondance de noms sacrés doit bien nous faire sentir que nous sommes en présence d'un genre qui s'apparente plus à la prière qu'au discours de circonstance, compte tenu de ce que l'on sait sur la valeur performative de la parole dans les cultures orales. Les noms sacrés agissent à la manière de formules magiques.

Bronislaw Malinowski développe dans *Les jardins de corail* une théorie du mot magique, qui se fonde sur l'apparente asémie des formules magiques. Les formules magiques du type, en français, « abracadabra », sont manifestement dépourvues de sens. Aux îles Trobriand en actuelle Papouasie Nouvelle-Guinée, le magicien parle au-dessus d'une substance qu'il a lui-même préparée pour y incorporer les mots : « la magie est dans le souffle et le souffle est magie »<sup>12</sup>. En réalité, la fonction du mot magique n'est pas de signifier, mais d'exercer une influence magique. L'auteur observe alors que les discours magiques trobriandais sont fondés sur une dualité « intelligibilité et étrangeté »<sup>13</sup>.

On y trouve en effet, tout comme dans les *vivaa*, des expressions de la langue courante parfaitement intelligibles, pourtant la syntaxe est souvent erronée et certains mots sont des allusions mythologiques inexplicables sans le concours d'un informateur initié. Les mots magiques possèdent également un système phonétique

---

12. Bronislaw Malinowski, *Les Jardins de corail*, (traduit par Pierre Clinquant), Paris, François Maspéro, 1974 (1<sup>ère</sup> éd. 1965), p. 318.

13. Bronislaw Malinowski, *op. cit.*, p. 327.

spécial et un rythme de récitation particulier, qui les distinguent du langage de la vie quotidienne, comme on l'a vu pour le *vivaa*.

Le langage magique est donc à la fois pragmatique et ésotérique. L'affirmation réitérée de certains mots, censée produire la réalité énoncée, est ce que l'auteur nomme la « métaphore créatrice de la magie »<sup>14</sup>, qui l'amène à évoquer la « fonction positive profonde »<sup>15</sup> de la magie.

Une autre caractéristique du discours cérémoniel, étroitement liée à ce caractère duel du mot magique, est la polysémie. Bronislaw Malinowski démontre que « l'amalgame des homonymes sous forme d'un mot unique est une erreur, et que le numérotage des effets de sens est une procédure à la fois possible et indispensable »<sup>16</sup>. Dans le *vivaa*, l'orateur joue sur la pluralité des sens. Par exemple, dans un discours de Georges Débaoué<sup>17</sup>, l'auteur parle de la fougère *bwâwè* : *Na jö vui rhùrhù-mwâ Bwâwè*, « Il perce la première paille du toit en fougère *bwâwè* ».

Le terme *rhùrhù-mwâ* signifie littéralement « solide maison » et Maurice Leenhardt le traduit par « lier, serrer la maison », *rhùrhù* étant la « force du lien » et *mwâ* la « maison ». Pour Georges Débaoué, *rhùrhù-mwâ* évoque « ce que l'on place avant la paille du toit ».

La fougère *bwâwè*, quant à elle, se rapporte à plusieurs éléments. Elle est définie par Maurice Leenhardt comme un symbole des circonstances solennelles, mais elle sert aussi à relever le bord du toit. Pour Georges Débaoué, *bwâwè* est une fougère ainsi qu'un nom de clan, qui selon le dictionnaire de la Fédération de l'Enseignement Libre Protestant se trouve actuellement à Nérhakwéaa et à Mèè, au fond de la vallée de Houailou.

---

14. *Ibid.*, p. 339.

15. *Ibid.*, p. 340.

16. *Ibid.*, p. 314.

17. *Pè vi pò pârà né-mwâârö*, « Discours pour lier les clans », dit par Georges Débaoué en 2001, transcrit et traduit par Julia Ogier-Guindo.

On peut donc comprendre cette phrase de deux manières. Soit on traduit « il perce la première paille du toit en fougère », soit « il perce la force du lien de la maison des Bwâwè ». Ces deux traductions sont logiques, car la phrase est lisible à deux niveaux. Au sens premier, il (implicitement : le défunt) perce le toit. Au sens second, il rompt le lien, les alliances du clan Bwâwè.

La polysémie est une composante essentielle des *vivaa*. Les amateurs de cette littérature en sont conscients et les débats vont généralement bon train face à ce type de message. Chacun avance sa propre interprétation. Ce qui intéresse alors notre recherche, ce n'est pas de donner un sens définitif au texte, mais de chercher ce que le texte offre comme possibilités de construction de sens. N'oublions pas que la littérature orale, plus encore que la littérature écrite, est une matière vivante, et par là, forcément malléable, fluctuante, se recréant à chaque performance.

Il existe toujours un jeu possible dans l'interprétation que font les auditeurs d'un discours, au sens où un même message peut porter des significations sensiblement différentes selon le contexte. La compréhension particulière qu'en a le public, qui juge la version entendue, l'approuvant ou la réprouvant, donne donc son identité propre à la performance.

Quel est alors l'enjeu de ce type de jeu polysémique ? Ces remarques rejoignent la théorie de Bronislaw Malinowski : d'une part, le discours magique est parfaitement intelligible, d'autre part, il possède un caractère d'étrangeté. Ce que comprend très bien l'auditeur mélanésien, s'il est initié, c'est que le message, fondamentalement métaphorique, est double.

Les enjeux sont alors, comme on l'a vu dans cet exemple, implicitement sociologiques, puisque la phrase « il rompt le lien, les alliances du clan Bwâwè » signifie une remise en question de la structure sociale. On comprend mieux alors la nature des débats qui suivent généralement la performance d'un discours, dans une

société fondée sur la compétition de prestige où les statuts ne sont jamais acquis définitivement.

Cependant on peut se poser la question de savoir ce que représente, dans la culture kanak, ce type de métaphore. S'agit-il ici d'un sens premier et d'un sens second qui serait métaphorique ? On peut s'interroger, puisque le sens que l'on perçoit d'abord est justement le sens métaphorique. En réalité, s'il est tentant de vouloir choisir entre l'un et l'autre sens du message, notamment pour rédiger une traduction compréhensible, cette opération serait fort réductrice et non pertinente.

Le nom sacré agit donc à la manière d'un symbole : il est double. Avec le terme *wééö*, par exemple, on a d'une part un objet présent, une fourche à laquelle est accroché un bouquet pour la famille en deuil, et d'autre part un sentiment absent, la pérennité de l'affection portée au mort, le « cœur solidement fixé ». L'objet appelle le sentiment. Le non-dit, la partie absente est donc une part importante du discours, sinon la part la plus importante. Les sens explicite et implicite, que l'orateur choisit de mettre en valeur, se combinent pour délivrer un message puissant.

De la même manière mais dans un autre domaine, Graham Furniss, africaniste spécialiste de l'oralité, a problématisé lors d'un congrès la double appartenance des discours de louange aux genres formalisés et à la création individuelle<sup>18</sup>. Or, la reformulation active du discours, qui se poursuit en situation traditionnelle d'énonciation, entraîne des relations bien spécifiques entre l'émetteur et le récepteur : « c'est lorsque je réarticule la louange de la personne X que je deviens engagé dans le message lui-même »<sup>19</sup>. C'est donc l'engagement particulier de l'auteur-interprète dans le discours qui fait son jeu oratoire, et en définit les enjeux.

---

18. Graham Furniss, « Formalised relations between intentions and means : rhetoric », « Relations formalisées entre intentions et significations : rhétorique », Congrès de l'I.S.O.L.A, Chambéry, Juillet 2002, document dactylographié, p. 7.

19. « It is when I rearticulate the praise of person X that I become engaged with the message itself. »

En conclusion, on peut dire que le discours cérémoniel mélanésien est volontairement hermétique, puisqu'il ne s'adresse qu'aux initiés, et qu'il représente le théâtre d'un jeu sérieux, où se délivre un message « codé » dont les connotations sont à la fois sociologiques et religieuses. Le jeu du sens, tel un jeu de construction, se fonde ainsi sur l'ambivalence entre l'explicite et l'implicite, l'implicite apparaissant souvent comme le sens le plus vrai du discours.

La tradition, en imposant des contraintes stylistiques et prosodiques, fournit les règles du jeu et se présente comme le squelette du discours. Mais le texte est toujours pluriel, avec sa part d'aléatoire et de liberté qui donne tout son piquant au jeu et provoque d'inextinguibles passions. C'est pourquoi il y a tout lieu de croire que malgré les bouleversements subis par les sociétés traditionnelles mélanésiennes, le jeu du sens n'est pas prêt de s'arrêter.

# LE JEU DE LA RUSE

## DANS QUELQUES CONTES OUEST-AFRICAINS

Kobenan N'guettia Kouadio

### Introduction

Eugen Fink a raison de dire que « le phénomène jeu n'est en aucune façon transparent, facile à comprendre. Bien au contraire, ce phénomène qui se tient plus ou moins en marge de l'existence, offre une résistance surprenante à une intellection conceptuelle dès qu'on tente d'analyser ses structures »<sup>1</sup>.

Malgré la difficulté à cerner cette notion, comment pourrait-on la définir ? C'est sans doute Roger Caillois qui propose la définition la plus intéressante du jeu. Il écrit :

Tout jeu est un système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou qui n'est pas de jeu, c'est-à-dire le permis et le défendu. Ces conventions sont à la fois arbitraires, impératives et sans appel. Elles ne peuvent être violées sous aucun prétexte, à peine que le jeu prenne fin sur le champ et se trouve détruit par le fait même. Car rien ne maintient la règle que le désir de jouer, c'est-à-dire la volonté de la respecter. Il faut jouer le jeu ou ne pas jouer du tout.<sup>2</sup>

Si tant est que le jeu fait appel à la volonté, à des règles impératives, à une finalité et procure une joie tout en plongeant le joueur dans une

---

1. Eugen Fink, *Le Jeu comme symbole du monde*, Gallimard/Idées, 1965, p. 17.

2. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Éditions de Minuit, 1958, pp. 11-12.

vie autre que la vie réelle, comme le dit si bien Johan Huizinga<sup>3</sup>, quelle serait alors la place de la ruse dans cet univers du jeu ?

En effet, par le fait même que le « décepteur »<sup>4</sup> prend à revers les règles établies, qu'elles soient tacites ou explicites, peut-on considérer qu'il joue ? Quel jeu jouerait-il donc et quels seraient alors les enjeux de celui-ci ?

Nous nous proposons d'analyser la ruse dans quelques contes d'Afrique de l'Ouest afin de mettre en évidence les rapports qu'elle pourrait entretenir avec le jeu. En d'autres termes, nous nous poserons la question de savoir en quoi la ruse est un jeu et si elle a une finalité spécifique.

## I. Présentation des contes

Notre corpus sera constitué de trois contes. L'un est extrait de *Petit Bodiel* d'Amadou Hampaté Bâ. Les deux autres sont tirés du *Pagne Noir* de Bernard Dadié.

### I.I. « *Petit Bodiel* »<sup>5</sup>

Petit Bodiel est un fils paresseux et gourmand. Après la mort de son père, il est menacé de reniement par sa mère du fait de cette paresse devenue humiliante pour cette dernière, car les enfants de son âge prennent grand soin des leurs ; tandis que lui ne participe à aucune activité, dort presque tout le temps. Et le comble, c'est que

---

3. Johan Huizinga, dans *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu* écrit ceci : « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante ». (Johan Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1938. pp. 57-58.)

4. C'est ainsi que les analystes de contes nomment celui qui trompe les autres par la ruse.

5. Amadou Hampaté Bâ, *Petit Bodiel et autres contes de la savane*, pp. 9-95.

ses draps dégagent une forte odeur d'urine parce qu'il ne prend jamais la peine de faire ses besoins hors de sa couchette. Pour laver cet affront fait à sa mère, il reçoit de son ami oryctérope un talisman dont le pouvoir magique consiste à exaucer les vœux les plus chers. Soucieux du bonheur de sa mère et aidé de son gris-gris, il se rend chez *Allawalam* (c'est-à-dire Dieu) afin que celui-ci lui fasse don des pouvoirs de la ruse. Dès lors, couronné Maître de la ruse par Dieu, Petit Bodiel se sert désormais de sa nouvelle intelligence source de pouvoir sans borne pour faire cultiver à son compte par Éléphant et Hippopotame un grand champ de céréales. Puis il les dépouille des récoltes traîtreusement. Il veut alors défier Dieu en se faisant élire roi de la ruse sur terre. Dans un excès de colère, Dieu lui retire tous ses pouvoirs.

## I.II « Le Bœuf de l'Araignée »<sup>6</sup> et de « le champ d'ignames »<sup>7</sup>

### I.II.I « Le bœuf de l'Araignée »

Il y avait dans le champ de Dieu un gros, vieux et laid fromager. Dieu promet à quiconque l'abattra avec son sexe de lui remettre en guise de récompense son bœuf le plus gras. Kacou Ananzè, l'Araignée, feignit d'accepter le défi. Mais il dissimula sa hache dans le creux de l'arbre et réussit à tromper la vigilance du fils de Dieu qui était chargé de surveiller que l'épreuve se déroulait bien conformément à la règle. L'éloignant momentanément par ruse, Ananzè se servit de sa hache au lieu de son pénis. Croyant qu'il avait respecté les conditions, Dieu lui remit la récompense promise. Pris de gourmandise, Kacou Ananzè eut alors la lumineuse et perfide idée de manger son bœuf seul. Il entreprit à cet effet un voyage afin de s'éloigner de toute présence humaine. Parvenu au lieu choisi et

---

6. Dans presque tous les contes d'Afrique de l'Ouest, et surtout ceux de Côte-d'Ivoire, le personnage de l'Araignée est du genre masculin. Il incarne souvent le personnage le plus rusé. On ne le retrouve que dans les zones forestières, tandis qu'en zone de savane, par exemple, chez les Peuls, c'est le lièvre qui l'incarne.

7. Bernard B. Dadié, *Le Pagne noir*, pp. 53 à 62 et 121 à 132.

s'apprêtant à manger son bœuf cuit, la mort manifesta sa présence et lui intima l'ordre de la porter vers le plat fumant. Ce que refusant, Ananzè sentit sa tête se fendre, ses pieds se briser et une bosse pousser dans le dos. Il s'exécuta. La mort mangea le bœuf et s'endormit dans la hutte confectionnée par Araignée. Celui-ci brûla la hutte qui fit fondre la mort en graisse. Il décida de la manger, prit un morceau de cette graisse, le déposa sur sa langue ; celle-ci se mit à grossir et à noircir. Il décida alors de changer de langue. À cet effet, il invita tous les animaux à un festin et à un concours de natation. Cependant, avant la baignade, chaque animal avait l'obligation de déposer sa langue sur la berge. Alors que tous les animaux s'étaient exécutés et savouraient leur bonheur, Ananzè sortit de l'eau et s'empara de la langue de Mouton. Tous les animaux retrouvèrent leur langue sauf le mouton qui fut obligé de se contenter de celle de Araignée. C'est depuis ce temps-là que le mouton a la grosse langue noire qu'on lui connaît.

### I.II.II « Le champ d'ignames »

Kacou Ananzè et sa famille avaient un beau champ d'ignames. À l'approche de la récolte, Ananzè nourrit l'idée de manger les ignames seul. Pour cela, il trouva un subterfuge en faisant croire aux siens qu'un rêve prémonitoire lui avait révélé sa mort prochaine. Il ajouta qu'il fallait l'enterrer dans la plantation avec des ustensiles de cuisine. Quelques jours après la récolte, il feignit de mourir et fut enterré conformément à sa dernière volonté. Les funérailles durèrent longtemps. Puis la vie reprit. En se rendant dans son champ, la famille Ananzè découvrit que plus de la moitié des récoltes avait miraculeusement disparu. Elle décida d'y installer une statue de glu afin d'arrêter l'étrange maraudeur. La nuit venue, Kacou Ananzè vint prendre des ignames comme à l'accoutumée. Il remarqua la présence de la statue de glu et crut qu'il avait affaire à une personne réelle. Pris de colère et de panique, il lui asséna coups de poing, de pied, de tête et fut captif de la statue. Bien que sa famille le recon-

nût, elle le jeta dans un feu de bois. Il ne dut son salut que grâce à la fonte de la glu par les flammes.

## II. La notion de règles du jeu : la ruse se pose en s'opposant

Tout jeu suppose un cadre réglementé. La règle constitue l'épine dorsale du jeu, c'est-à-dire ce qui le régit. Cependant, dans le cas de la ruse, il semble préexister un semblant de maintien de la règle en même temps que sa négation. Ceci dénote un certain paradoxe.

L'examen de la structure de la ruse, telle qu'elle affleure dans les œuvres, laisse transparaître deux réalités contradictoires et dépendantes l'une de l'autre : la règle et sa transgression. Tous les contes retenus sont conformes à ce schéma.

Lorsque Ananzè se proposa d'abattre le fromager de Dieu, tous deux acceptèrent les conditions de l'épreuve, à savoir que le candidat devait se servir de son sexe comme arme. Mais Ananzè a enfreint les règles établies tout en persuadant Dieu, à travers le témoignage du fils de ce dernier, qu'il n'avait en aucune manière dérogé aux règles. Or, en réalité, il a triché, il s'est joué de Dieu. C'est le même mécanisme consistant à abuser son partenaire qui régit le conte d'Hampaté Bâ, *Petit Bodiel*. Lorsque Petit Bodiel s'en fut trouver Éléphant et Hippopotame pour les défier aux travaux de désherbage, leur accord était sans équivoque. Chacun des protagonistes s'était convaincu que le duel l'opposerait à Petit Bodiel sans s'imaginer qu'il s'affrontait à un adversaire d'un autre acabit.

À l'analyse, force est de constater que la ruse fonctionne comme un paradoxe. Pour qu'elle se manifeste amplement, l'une des parties doit se conformer aux règles implicites ou explicites, c'est-à-dire, ce qui a été préalablement édicté et connu, tandis que l'autre s'en démarque. Dans la perspective du jeu, tout décepteur est un tricheur. Il triche sans que son adversaire le démasque, sinon le jeu prendrait fin. Il a besoin de toute évidence que le cadre dans

lequel ils sont censés tous les deux évoluer soit maintenu. Roger Caillois évoque bien cette attitude du décepteur-tricheur :

Le tricheur, s'il [...] viole [les règles du jeu], feint du moins de les respecter. Il ne les discute pas : il abuse de la loyauté des autres joueurs. À ce point de vue, on doit approuver les auteurs qui ont souligné que la malhonnêteté du tricheur ne détruit pas le jeu.<sup>8</sup>

Dans le cas de la ruse, c'est l'infraction aux règles qui fait que le jeu advient. Or, en faisant semblant de jouer, le trompeur donne à son adversaire toutes les garanties nécessaires pour que celui-ci demeure dans le cadre établi et continue de jouer avec lui. S'il est établi clairement qu'adversaire et décepteur jouent à un jeu, ils ne jouent donc pas au même jeu. Lorsque Hippopotame et Éléphant s'affrontent à l'épreuve de force en tirant l'un et l'autre la corde, ils jouent à un jeu qui n'est pas celui de Petit Bodiel. En réalité, Petit Bodiel s'évertue à les tromper, il joue à un autre jeu. À l'évidence, les différents protagonistes mènent un jeu double ; le trompeur plus que ses victimes s'adonne à un double jeu. Le jeu double dont ils sont les acteurs procède de ce qu'ils agissent dans deux sens opposés l'un à l'autre. L'adversaire croit que la compétition se déroule selon des règles consensuelles, le décepteur, conscient de ce que son adversaire se conforme aux règles, donne l'illusion d'être en conformité avec elles alors qu'il les viole. Par conséquent, il crée à son compte un autre jeu dont il maîtrise les règles, au gré des circonstances, avec l'ardeur de ne pas se laisser prendre ou surprendre. L'adversaire du ruseur devient un pion de son jeu. Il le manipule à souhait.

À ce stade de la réflexion, l'on pourrait être tenté de se poser la question de savoir de quel côté se trouve le jeu véritable lorsqu'il est question de ruse ? Le jeu ne semble pas être situé vraisemblablement du côté de la victime du décepteur. S'il y a jeu à son niveau du fait qu'il participe à une activité volontaire, réglée, au but déterminé, il n'en demeure pas moins que son action préfigure la dimen-

---

8. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 38.

sion mineure du jeu. Le pôle dominant étant du côté du rusé qui considère ses adversaires comme des pions de son jeu. Ce dernier est un joueur, mais il semble être un joueur solitaire.

Pour résumer, nous dirons que si la conscience se pose en s'opposant comme l'affirme Hegel, il en va de même de la ruse qui se pose comme jeu en s'opposant à lui. C'est par l'opposition inavouée aux règles et normes établies que la ruse advient. Cette opinion de Marcel Détiennie et Jean-Pierre Vernant sur la *mêtis* grecque, qui ne diffère en rien de notre approche de la ruse dans les contes ouest-africains, rend compte en définitive de notre conception :

La *mêtis* est elle-même une puissance de ruse et de tromperie. Elle agit par déguisement. Pour duper sa victime elle emprunte une forme qui masque, au lieu de le révéler, son être véritable. En elle l'apparence et la réalité, dédoublées, s'opposent comme deux formes contraires, produisant un effet d'illusion, *apatè*, qui induit l'adversaire en erreur et le laisse, en face de sa défaite, aussi éberlué que devant les sortilèges d'un magicien.<sup>9</sup>

Peut-être est-ce là « l'hilarité magique » qui semble découler de la ruse, qui en fait un jeu dans les contes et qui lui confère un réel pouvoir de distraction, bien qu'elle maintienne sa valeur agonistique.

### III. Aspects ludiques et éducatifs des contes à ruse

Les contes à ruse constituent sans doute l'un des terreaux où se manifeste un certain jeu, le jeu du décepteur et le jeu comique.

---

9. Marcel Détiennie et Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence : la mêtis des grecs*, pp. 9-10.

### III.I Rivaliser ou amuser ?

Si tout conte est un récit imaginaire destiné à instruire en distrayant, les contes à ruse, plus que les autres, sont fondés sur un jeu comique porteur de divertissement. Sous une apparente simplicité, de tels récits, à travers la vie des personnages et les situations créées, relèvent de la drôlerie. Il y a, à notre sens, dans la manifestation de la ruse une dramatisation évidente dans laquelle les affrontements des personnages sont porteurs d'un jeu, celui que les auditeurs-spectateurs ou lecteurs du conte prennent plaisir à écouter, à vivre. Tout le jeu comique est mis en branle par la manière dont le ou les rusés jouent. En effet, bien plus petits et plus fragiles quelquefois, ils défient sans aucune crainte des adversaires de loin plus puissants qu'eux. Plus que cela, lorsque les plus forts sont défaits par les plus faibles, cela renforce le comique de situation et provoque dans les assemblées de contes, bien des fois, une hilarité générale. Que dans les contes de Dadié, Dieu se fasse tromper aussi naïvement par Araignée ou que la mort se fasse surprendre par ce décepteur ou encore que ce dernier berne femme, enfants, Mouton et subisse le revers de sa ruse, tout ceci répond à l'objectif d'amuser. Le jeu dramatique intra-textuel est le support au jeu des auditeurs. La ruse suscite le comique parce qu'elle dévoile la précarité de toute relation d'amitié avec le ruseur. Ainsi, l'amitié de petit Bodiel avec Éléphant et Hippopotame débouche-t-elle sur un hiatus qui les fait s'affronter. Or, c'est la rupture de cet équilibre qui engendre le jeu et cristallise le comique. Par exemple, lorsque Ananzè raconte à sa femme et à ses enfants le rêve relatif à sa mort, pour quiconque connaissant la valeur programmatique de ce personnage, il n'y a aucun doute quant à la duperie qui se prépare.

D'une manière générale, la ruse s'inscrit dans le cadre du jeu non seulement parce qu'elle est régie par des stratégies qui la sustentent, mais aussi parce qu'elle met en relief une dimension agonistique. La ruse est une compétition sinon un combat, un combat dont

la finalité est de gagner comme dans toute compétition fondée sur l'affrontement.

Dans les contes d'Afrique de l'Ouest, les victoires du décepteur sont presque toujours éphémères. Est-ce parce que celui-ci ne respecte pas l'éthique qui régit tout jeu ?

Par ailleurs, la manière quasi-drôle de mettre en exergue les principaux héros des contes traduit une certaine recherche de jeu dont les implications sur les auditeurs sont sources de plaisir.

Le comique de situation dont nous venons de rendre compte est, à bien des égards, renforcé par le comique de gestes et de la diction des conteurs.

Nombre de spécialistes du conte, à l'instar d'Albert Ouédraogo, savent bien que le conte, dans son contexte d'énonciation, livre davantage ses trésors. Il affirme :

Le conte marque également la suprématie du verbe en ce sens qu'au cours des veillées de contes, c'est l'homme parlant qui prend le pas sur l'homme agissant.

La parole acquiert alors force et puissance à tel point qu'on peut dire que le conteur agit par les mots. Conter est un art pour lequel il ne suffit pas de connaître des histoires, encore faut-il pouvoir leur donner vie afin qu'un public puisse entrer dans le récit et se prendre au jeu.<sup>10</sup>

Cependant, nos contes étant écrits, ils donnent imparfaitement des informations sur les conditions de leur énonciation, en particulier pour ce qui concerne le ton des dialogues des personnages qui, en situation de contage, ajoute presque toujours une intensité ludique à l'histoire et favorise la communion du conteur avec le public qui l'écoute, de même que son entière, adhésion à l'histoire racontée.

---

10. Albert Ouédraogo, « Les contes africains comme objets d'études » in *Séminaire de méthodologie de recherche et d'enseignement du conte africain*, pp. 42-43.

Au total, les aspects ludiques du conte tels que nous pensons les avoir cernés sont fréquemment liés à la ruse de certains héros des récits. Leur jeu de tromperie qui s'explique par leur quête personnelle est le moteur de l'évolution dramatique du texte et induit sur le lecteur-auditeur les mêmes effets ludiques et divertissants. Quoiqu'il en soit, nous sommes d'accord avec Albert Ouédraogo lorsqu'il dit que :

Le conte est une production ludique et distractive qui permet aux hommes de s'évader des dures contingences de l'existence. C'est surtout une occasion, selon lui, de création et de récréation : la vie imaginative de l'homme prenant alors une bonne revanche sur la raison et la réalité.

Il convient maintenant d'examiner les enjeux impliqués par ce jeu des ruses dans les contes à décepteurs.

### III.II Des Jeux aux enjeux des contes à ruse

Pour de nombreux analystes des contes, la valeur éducative de ces récits est indéniable. Ils voient dans la ruse une vertu de grande valeur. Albert Ouédraogo ne dit rien d'autre quand il écrit :

Le conte a une finalité didactique et à ce titre il lui incombe d'inculquer aux enfants, aux femmes, aux vieillards et aux chefs les « bonnes manières ». De là découle le caractère normatif qui lui est reconnu. Les contes secrètent la substance du savoir-vivre et du savoir-être africains. À travers un personnage emblématique, le héros, incarnation des valeurs hautement positives de la société, le conte indique aux individus ce que doit être l'homme idéal, la femme idéale et l'enfant idéal. Ce n'est pas un hasard si les contes magnifient la bravoure, l'intelligence, la fidélité, l'amitié, la ruse et fustigent la lâcheté, la bêtise, la trahison et autres perversions. Les messages sont d'autant plus explicites que les bons finissent par triompher des méchants dans la majorité des cas.

Le schéma que dresse cet analyste est somme toute assez intéressant parce qu'il rend compte des finalités des contes telles qu'elles ont été systématisées par de nombreux spécialistes. Cependant, la réflexion relative aux enjeux de la ruse dans les contes ouest-africains doit être, à notre sens, nuancée. La ruse, telle qu'elle opère dans les contes, fonctionne à la fois comme une valeur et une anti-valeur. Elle peut être mise au service du Bien. C'est le cas, par exemple, de Petit Bodiel lorsqu'il supplie Dieu qu'il lui donne des pouvoirs de ruse pour subvenir aux besoins de sa mère. Elle peut aussi être employée pour servir le Mal. Chez les Peuls par exemple, en nous référant à l'ouvrage de Hampaté Bâ, la ruse a deux versants contradictoires : il s'agit du « *Dou* » et du « *Da* ». Le « *Dou* » est le pôle positif de la ruse, il incarne le bien ; tandis que le « *Da* » incarne l'extrémité négative. Il est le châtiment qui s'abat sur tout trompeur indélicat.

À bien des égards, la ruse chez les Peuls semble ne pas constituer une valeur durable puisque, quel que soit le bon usage auquel elle est destinée, elle n'égale pas la sagesse et l'honnêteté, qui sont inconditionnellement de suprêmes vertus. La moralité du conte d'Hampaté Bâ est très éclairante à cet effet :

la sagesse et l'honnêteté avaient été, pour Petit Bodiel, un chemin escarpé. Il l'avait évité. Il préféra emprunter le chemin facile et descendant de la ruse, qui finalement le mena à un gouffre.<sup>11</sup>

Comme l'atteste Jean Derive et telle qu'elle se manifeste dans notre corpus, la ruse est de toute évidence une forme d'instruction par l'exemple de ce qu'il ne faut pas faire. Selon les circonstances, elle peut être l'arme des forts contre des faibles (l'exemple de Kacou Ananzè voulant manger les récoltes d'ignames au détriment de sa famille est éloquent) ; elle peut aussi être une arme au service des faibles contre d'autres faibles (souvenons-nous du vol de la langue de Mouton par le décepteur Ananzè) ; enfin, elle peut être l'ultime

---

11. Amadou Hampaté Bâ, *Petit Bodiel et autres contes de la savane*, op. cit., p. 95.

secours des faibles pour se venger de plus forts qu'eux (Araignée qui réussit à duper Dieu et à malmener Éléphant et Hippopotame).

Pour Jean Derive, la ruse n'est pas toujours motivée par un désir d'équilibrer l'ordre perturbé, elle répond aussi souvent à une catharsis, permettant aux membres de la société de se défouler de leurs pulsions interdites :

Dans tous les contes du type de [ceux qui opposent traditionnellement un trompeur (le trickster) et une dupe connus d'avance] le triomphe du premier sur le second, par des ruses parfois très méchantes, est rarement dû à une supériorité morale de sa part. On trouverait plutôt dans ces récits l'expression transposée d'un rêve cynique de volonté de puissance à l'égard de ses proches et la satisfaction perverse de voir les victimes écrasées<sup>12</sup>.

Bien que nous souscrivions à cette interprétation juste et valable, nous pensons qu'il faut lui adjoindre d'autres raisons. Pour nous, ces contes seraient une métaphore de la vie sociale qui est un champ propice à toutes les contradictions. Le décepteur ne serait que l'image des acteurs sociaux agissant toujours dans leur intérêt au mépris quelquefois des normes sociales. Or, que la ruse soit la conséquence d'une action pour réparer des torts subis ou qu'elle exprime une volonté de puissance, elle est toujours le prisme par lequel le grossissement des comportements sociaux négatifs fait prendre conscience de leur existence. Il s'agit d'une invitation à corriger ses tares.

Toujours à adapter aux circonstances malgré la simplicité avec laquelle elle se déploie, la ruse permet une lecture multiple du monde. Il ne faudrait donc pas y voir uniquement une occasion de divertissement. Elle exprime, au-delà de son apparente simplicité, l'inextricable jeu du monde.

---

12. Jean Derive, « Quelques nouvelles perspectives pour l'étude du conte négro-africain » in *Séminaire de méthodologie de recherche et d'enseignement du conte africain*, pp. 6-7.

## Conclusion

Au total, notre objectif a été, très modestement, de montrer que la ruse dans les contes ouest-africains pouvait être considérée comme objet de jeu, le jeu s'entendant comme activité de compétition et de distraction soumise à des règles spécifiques. En la matière, le décepteur dans les contes en question, qu'il soit Lièvre ou Araignée, est caractérisé par sa duplicité. Or, en trompant ses victimes, il s'adonne à un jeu dont il est le seul maître, à la fois des règles et des enjeux. Dès lors, la progression dramatique du décepteur avec ses réussites et ses défaites, suscite auprès des lecteurs ou des auditeurs une sorte de contagion qui les emballe dans le jeu du récit et leur procure un plaisir partagé.

Au-delà de l'Araignée et du Lièvre, au-delà du combat qui les oppose aux faibles et aux forts, c'est le conflit social qui se déploie sous une apparente simplicité. La ruse est un jeu, elle est par excellence le jeu de la vie et du monde. C'est peut-être ce qui lui confère ce paradoxe d'être ce qu'elle cache.

## BIBLIOGRAPHIE

- CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1958.
- DADIÉ Bernard. B., *Le Pagne noir*, Présence Africaine, Paris, 1955.
- DETIENNE Marcel et VERNANT Jean-Pierre, *Les Ruses de l'intelligence : la mètis des Grecs*, Flammarion, Paris, 1974.
- FINK Eugen, *Le Jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1966.
- HAMPATÉ BÂ Amadou, *Petit Bodié et autres contes de la savane*, Stock, Paris, 1994.
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1938.
- JEAN Georges, *Le Pouvoir des contes*, Castermann, Belgique, 1990.
- MAILLANT GUIMERA Louis, « L'Arbre Oven » in *Le Thème de l'arbre dans les contes africains*. Sous la direction de Geneviève Calame Griaule, Bibliothèque de la SELAF, Klincksieck, 1970.
- SEYDOU Christiane, « Jeu de pions, jeu des armes. Le combat singulier dans l'épopée peule » in *Cahiers de Littérature orale n°32*, INALCO, CNRS, Paris, 1992.
- SIBONY Daniel, *Le Jeu et la passe*, Seuil, Paris, 1997.
- Le Conte, pourquoi ? Comment ? Actes des journées d'études en Littérature orale. Analyse des contes-problèmes de méthodes*, Éd. du CNRS, Paris, 1984.
- Séminaire de méthodologie de recherche et d'enseignement du conte africain*, Université d'Abidjan et l'AUPELF, Abidjan, 1990.

## LES JEUX DE L'ART

Éliane Burnet

- Une pince à linge de 20 mètres de hauteur (Claes Oldenburg),
- Des tonnes de charbon répandues sur le sol d'un musée (Richard Long)
- Une machine qui projette des frites (Jason Rhoades)
- Un pont enveloppé de tissu (Christo)
- Un piano à queue suspendu au plafond par les pieds (Rebecca Horn)
- Du boudin fait avec son sang (Michel Journiac)
- Un bulldozer volant de 12 tonnes (Chris Burden)
- Des poissons pourrissants recouverts de bijoux et de paillettes (Lee Bul)

Cet apparent n'importe quoi de l'art contemporain se dissipe lorsque l'on veut bien entendre l'invitation des artistes : « Voulez-vous jouer avec moi ? ». Ce qui n'est pas pour autant un appel à la distraction, à la récréation, au divertissement ou à l'amusement. Parler du « jeu de l'art » c'est postuler avec Schiller dans sa *Lettre sur l'éducation esthétique de l'homme*, X<sup>e</sup> lettre (1795), que « L'homme n'est pleinement homme que là où il joue ». C'est dire que le jeu, et le jeu de l'art plus particulièrement, s'adresse autant à la raison qu'à la sensibilité et à leur interaction. C'est ce jeu des facultés humaines par le jeu de l'art qu'il faudrait approcher.

Mais avant, il faut en finir avec l'illusion que l'art serait le lieu d'une liberté totale – où tout serait permis sans lois ni règles – comme il faut tordre le coup à l'idée simpliste d'une liberté qui serait la puissance de faire ce que l'on veut. Le régime du caprice, de l'arbitraire et du n'importe quoi n'est ni celui de l'art ni celui de la liberté. Refuser toute contrainte au nom d'une supposée liberté sans limite n'est pas libération mais enchaînement à d'autres lois plus aliénantes encore puisqu'elles ne sont pas conscientes. C'est dire que les contraintes en art sont nécessaires et souhaitables en posant néanmoins trois conditions : que ce soient des règles librement acceptées ou choisies (ce qui exclut par exemple la tyrannie d'un art officiel ou de propagande) ; que l'obéissance à ces règles soit féconde pour l'artiste et lui ouvre de nouveaux horizons (ce qui exclut la conformité figée à la tradition) ; que l'art qui en résulte soit accessible à un spectateur informé et de bonne volonté (ce qui exclut un art qui ne pourrait être communiqué). Alors seulement avec ces précautions on peut dire avec Georges Perec : « Je me donne des règles pour être totalement libre ».

Ceci posé et accepté, encore faut-il comprendre en quoi le jeu de l'art se distingue du jeu d'échecs ou du rugby. Or dans le foisonnement de la plasticité contemporaine il fallait opérer un choix d'artistes qui permette de tisser trois fils à la fois, le jeu, le jeu de l'art et le jeu des « facultés humaines » : Daniel Buren, Pierre Soulages et Christian Boltanski.

### L'art comme jeu de règles

Depuis près de quarante ans Daniel Buren parsème le monde de ses bandes rayées. En 1985, il fait scandale à Paris au Palais Royal, avec ses *Deux Plateaux*, plus communément appelés « les colonnes de Buren ». Mais plus intéressant que ce bruissement du monde de l'art, son obstination à interroger le jeu de l'art par un moyen très simple : des bandes alternées blanches et colorées de 8,7

centimètres de large. Bandes rayées qu'il dit avoir rencontrées en 1965 sur un marché qui vendait de la toile dont on fait des stores. Ce motif des bandes sera adopté comme matériau de base et, à partir de ce moment, ne variera plus. En procédant ainsi, il souhaite se servir d'un moyen pictural pour décrypter, déconstruire le jeu de l'art. Ce que Buren plus tard appellera un « outil visuel » va lui permettre de faire voir ce qui n'est pas vu : les paramètres qui conditionnent le spectateur. Ces bandes rayées mettent en évidence le dispositif visuel, et donnent l'occasion de réfléchir aux conditions d'apparition d'un objet repéré comme objet esthétique et aux conditions d'apparition d'une vision d'art.

« Les bandes que j'utilise constituent, écrit Buren, [...] l'équivalent du piano pour le pianiste, seulement un instrument. Pour le moins, il s'agit d'instruments impersonnels, ni figuratifs, ni originaux, ni optiques »<sup>1</sup>. Cet instrument fait découvrir au spectateur l'invu dans le voir. Dès 1980, Daniel Buren cherche à montrer que jamais une chose n'existe en elle-même, dans une sorte d'ensoi : une œuvre qui, dans l'évidence de son autonomie, se suffirait à elle-même et demeurerait identique quel que soit le cadre d'exposition. Chaque œuvre existe dans un contexte particulier et dans des conditions qui la font voir comme objet d'art, comme autant d'opérateurs ou des « agents conducteurs » ou même des « transformateurs » qui affectent le processus visuel. Par ces bandes rayées Daniel Buren souligne, pour les mettre en question, les conditions spatiales, temporelles et culturelles dans lesquelles les œuvres sont exposées. Il s'agit toujours pour Buren de « faire lire » un lieu et non de lire une œuvre d'art.

On voit donc, dès lors, que Buren s'impose une contrainte de jeu, une règle : l'utilisation des rayures pour mettre en évidence le fonctionnement de l'art. Par cette règle il joue la déconstruction

---

1. « Entretien avec Angela Tecce », *Daniel Buren, Les Écrits, 1965-1990*, Capc-Musée d'art contemporain de Bordeaux, 1991, tome III, p. 307, texte écrit en 1987.

du jeu de l'art. Il interroge les conditions habituelles de la monstration des œuvres pour en souligner les incidences sur le regard. En effet, un tableau est encadré, soumis à un certain environnement, selon des partis pris, et tributaire de l'architecture dans laquelle il est exposé.

*Le cadre* - Traditionnellement le tableau se présente entouré d'un cadre dont il faut saisir les fonctions. Une fonction visuelle, car, comme limite et bordure, le cadre sépare le tableau de ce qui n'est pas lui, il isole un pan du champ visuel. Il marque la distinction du dedans et du dehors du tableau. Il concentre la perception : on peut d'ailleurs se demander si les cadres dorés n'auraient pas eu le rôle de réfléchir sur la toile une lumière douce et chaude en même temps qu'ils auréolaient l'image. Une fonction économique : le cadre gagne en importance lorsque le tableau devient un objet de délectation et d'échange ; en devenant lui-même un objet précieux – cadre en essences rares, cadre doré ou incrusté – il ajoute de la valeur au tableau. Une fonction de protection : le cadre protège cette marchandise précieuse dans les transports : il empêche la séparation des panneaux de bois et permet des manipulations sans dommage. Une fonction symbolique : il indique au spectateur qu'il a devant lui un objet artistique à regarder d'une certaine manière : il induit chez lui un certain comportement. Autant de fonctions dont certaines font dire à Buren :

L'œuvre ne peut attirer le regard sur elle-même qu'en créant autour d'elle-même un espace « vide », essentiel à son existence propre, espace qui, sitôt qu'il est perçu met immédiatement l'œuvre en position critique et périlleuse. L'œuvre donc se protège, « s'encadre » afin de forcer le regard dans un angle de vision généralement restreint et toujours précis qui lui permet d'être regardée/ admirée à l'exclusion de tout le reste. L'œuvre « s'encadre » et pour plus de sécurité encore pose des œillères au spectateur.<sup>2</sup>

---

2. . « À partir de là », *Les Écrits*, tome I, pp. 450-451, texte écrit en 1975.

Le cadre-objet enferme l'œil dans l'espace du tableau pour éviter la contamination du cadre-entourage : le cadre clôt l'œuvre sur elle-même, sur son autosuffisance. Le cadre protège l'œuvre, l'isole des influences, des parasites ou contaminations afin que le spectateur puisse jouer honnêtement son rôle de « cyclope paralytique » comme aimait à le souligner Pablo Picasso : il joue sa partie dans le jeu. Mais il ne doit pas pour autant méconnaître le présupposé qu'il accepte et qu'il cautionne.

En effet, l'existence du cadre va de paire avec le présupposé que l'on peut déplacer les œuvres, les juxtaposer, les introduire dans de nouveaux ensembles, sans en changer la nature et la vision. On souscrit tacitement à l'idée de la toute-puissance de l'œuvre, autonome par rapport aux éléments visuels qui l'entourent. À l'abri de son cadre, l'œuvre résisterait ainsi à toutes les manipulations spatiales, elle s'adapterait à tous les lieux car, dans cette perspective, son lieu ce serait elle-même. C'est contre ce postulat implicite que les travaux de Buren veulent insister.

*L'environnement* - Dans certaines interventions, Buren s'est intéressé à ce qui rend la présence du visiteur plus confortable : toilettes, cafétéria ou librairie qu'il a quelquefois marquées du sceau de reconnaissance des bandes rayées. Il note par exemple l'importance de pièces anodines du mobilier muséal qui passent très souvent inaperçues : banquettes, chaises, fauteuils ou autres sièges. Quoi de plus banal que la présence d'un siège dans un musée, mais encore est-il nécessaire d'en décrypter la signification. Simple meuble de repos ou halte recommandée devant les œuvres importantes ? Dans l'un et l'autre cas, il faudrait s'interroger sur le lieu de son placement : qui décide de la perspective et pourquoi telle œuvre mérite-t-elle davantage de temps pour être vue ? Et si le siège est seulement un objet apte à meubler un espace trop vide, il serait bon de savoir pourquoi un vide serait à redouter dans le parcours du spectateur.

*Les partis pris d'une installation* - À quel jeu de piste le spectateur est-il invité dès son entrée dans le musée et selon quelle conception du parcours ? Parcours chronologique : de siècle en siècle en suivant l'histoire de l'art ? Parcours thématique comme à la *Modern Tate* : le paysage, le nu, la nature morte et la peinture d'histoire ? Parcours philosophique, tel *Voici, 100 ans d'art contemporain*<sup>3</sup> où se succédaient le « me voici » de l'œuvre, le « vous voici » des spectateurs, puis le « nous voici », nous les hommes avec nos joies et nos peines. Le parti pris peut être clairement exposé ou caché pour ne pas se faire remarquer. En tous les cas, l'œuvre n'est pas autonome mais instrumentalisée par le conservateur ou le commissaire. Et, en tant que telle, comme « opérateur d'art », cette logique d'installation est à examiner, comme ce fut le cas lors de la deuxième biennale d'art contemporain lyonnaise<sup>4</sup>. Les bandes rayées jouent le rôle de révélateur du dispositif que l'on aurait voulu celer.

Dans la Halle Tony Garnier de Lyon, Buren utilise des miroirs suspendus, semblables à de gigantesques rétroviseurs encadrés de bandes rayées, pour souligner le choix de la structure cloisonnée de la biennale d'art contemporain. Sorte de mise en abyme de l'exposition, le miroir de Buren englobe les œuvres dans son œuvre, interroge la Halle qui est elle-même une œuvre d'art et fait participer le spectateur par la présence de son reflet. Ce faisant, il montre et démonte les partis pris des commissaires de la biennale : faire avancer les spectateurs de bloc en bloc dans un parcours d'histoire de l'art linéaire et séparer les œuvres les unes des autres pour éviter la contamination réciproque. Au lieu d'investir l'espace qui lui était imparti entre des cloisons, Buren échappe à la promenade chronologique guidée, en la mettant en lumière. Par cette sortie hors du cadre imposé, il permet au spectateur, ne fût-ce qu'un instant, de se soustraire aussi au parcours obligé, qui semblait aller de soi. Non seulement il joue mais il examine le terrain et les règles du jeu.

---

3. Bruxelles 2000, organisée par Thierry de Duve.

4. « Et tous ils changent le monde », 1993.

*L'architecture* - L'œuvre se présente à l'intérieur d'un contenant dont on voudrait faire oublier l'existence au profit de son seul contenu : l'architecture appartient aussi à la catégorie des « opérateurs d'art » à surexposer. Une œuvre à cet égard est révélatrice : l'installation *Arguments topiques*<sup>5</sup> mise en place au CapcMusée d'art contemporain de Bordeaux, en 1991. Daniel Buren la décrit de la manière suivante :

Les miroirs posés dans la Grande nef sur un plan incliné soutenu par un échafaudage métallique, prennent à parti la totalité de l'espace, soit 1465,5 m<sup>2</sup>. Ils reflètent l'architecture de l'Entrepôt dont les arches ont été soulignées par cet « outil visuel » – bandes alternées noires et blanches – propre à l'artiste.<sup>6</sup>

Il s'agit de savoir ce qu'une architecture, ses matériaux et ses couleurs apportent à une œuvre et, réciproquement, ce qu'une œuvre faite de bandes rayées appliquées sur les lignes de l'architecture permet d'y lire. Deux idées forces gouvernent l'installation. D'abord, couper l'espace en deux par un miroir pour que se reflète ce qui, d'habitude, est vu sans être regardé et pour que l'œuvre et le lieu deviennent inséparables. La réflexion dans le miroir fait apparaître le visible architectural, non vu, qui conditionne ce qui est donné à voir lors des expositions et l'œuvre visible n'existe que par ce bâtiment qu'elle montre. L'œuvre entre dans l'espace et l'espace entre dans l'œuvre. La seconde idée, qui paraît paradoxale dans un musée, est d'interdire la déambulation sur le miroir ; empêcher le public d'entrer dans l'espace pour favoriser la vision – faire d'un espace de déplacement un espace visuel : l'œuvre occupe tellement l'espace que le public ne peut pas y entrer physiquement, il n'y pénètre que par

---

5. À noter que Buren a voulu substituer cette expression à celle de *in situ* « trop galvaudée » dans des emplois qui ne renvoient pas à son travail. « Les deux termes, « arguments » et « topiques » semblaient davantage appropriés à ce projet qui s'instaure comme un dialogue de l'œuvre au lieu, d'une œuvre à l'autre, d'un lieu à l'autre », déclare-t-il dans le descriptif de l'installation.

6. Catalogue de l'exposition *Arguments topiques*, CapcMusée d'art contemporain de Bordeaux, mai-septembre 1991, p. 6.

l'œil. La frustration est compensée par le fait que la pièce donne davantage à voir au spectateur que s'il entrait dans l'espace.

Avec ces bandes rayées l'artiste joue en faisant voir comment joue l'art – jeu intellectuel s'il en fut. Il aurait donc pu en rester là, enfermé dans un art conceptuel qui aurait offert aux plus fins esprits une pure jouissance intellectuelle : celle du jeu de la déconstruction et de la définition de l'art par l'art. En effet, au début de sa carrière Buren, dans son ascétique exigence de déchiffrement, refusait toute part à la beauté qui trop souvent consonne avec décoratif, agréable ou attrayant. Or, il est indéniable qu'il attire le public par la beauté de ses réalisations. Celle du Capc a suscité l'admiration de plus de cent cinquante mille personnes, fait rarissime pour l'exposition d'un artiste d'art contemporain. Plaisir d'être invité au jeu des points de vue, à déambuler, à découvrir l'espace dans un jeu de déstabilisation, et jouissance aussi à découvrir la beauté de l'architecture autant que les arabesques des reflets des bandes rayées dans les miroirs. Buren lui-même, lorsqu'il évoque ce travail, des années après, parle d'un rez-de-chaussée qui « magnifiait l'espace existant, en le multipliant par deux et en le renversant »<sup>7</sup>. Cette célébration du lieu n'est-elle pas l'indice d'un retour du beau expulsé dans les années soixante ?

Un travail peut être sans aucune honte absolument superbe plastiquement. D'ailleurs j'ose dire que tout travail dont l'idée directrice est forte ou intéressante, [...] un tel travail est pour moi, automatiquement et sans même qu'on s'en soit préoccupé, esthétiquement réussi, beau. C'est le concept d'une œuvre qui force la beauté, ce n'est jamais le contraire.<sup>8</sup>

La réussite d'une œuvre se manifeste dans la beauté qui parachève l'installation. Une œuvre est belle parce que sa forme est adéquate à

---

7. *Connaissance des arts*, n°515, mars 1995, p. 122.

8. « Entretien avec Suzanne Pagé », *Les Écrits*, tome III, pp. 150-151, texte de 1986.

son concept. La beauté est l'indice de la rigueur de la démarche et de la parfaite adéquation de la réalisation avec son but :

Si c'est beau, tant mieux. Comme tout le monde le sait, ce qui crée la beauté, éminemment mystérieux, peut aider, éventuellement, à la compréhension. Ça ne peut pas être négatif. Ce qui est négatif, c'est la beauté pour elle-même, mais, dans ce cas, s'agit-il encore de beauté ? [...] La Beauté, comme « l'outil visuel », n'est pas le but du travail mais un de ses moyens.<sup>9</sup>

Certes, la beauté est ainsi un résultat *fortuit*, qui arrive de surcroît, mais la démarche de l'artiste en est ainsi authentifiée.

Aujourd'hui cette beauté, avoue l'artiste, je la revendique pleinement. Au lieu d'être un frein à la compréhension du travail, elle devient l'un des moteurs possibles. Si elle ne doit jamais être le but de l'œuvre, elle peut en constituer un accident heureux, fulgurant, toujours imprévisible.<sup>10</sup>

Il ne s'agit pas de susciter en priorité cet « accident heureux » de la beauté, mais de le revendiquer une fois qu'il est obtenu. Hasard heureux puisque Buren travaille sur commande et ne choisit pas ses lieux d'exposition. Le lieu et l'œuvre étant indissociables, la beauté de l'un rejaillit sur l'autre sans que la présence de la beauté ne vienne détruire la portée de l'œuvre. Car la beauté est aussi un des paramètres de la vision d'art, un des opérateurs qu'il faut montrer pour en démonter l'influence. La beauté ainsi retrouve sa place au sein du jeu de l'art.

On comprend que ce jeu de l'art est ouvert : il ne s'enferme pas dans des principes ou des règles qui seraient fixés au préalable avec interdiction d'en changer. Poser des règles ce n'est pas s'obstiner dans les règles une fois qu'elles ont ouvert des pistes, comme l'affirme l'un des pères de l'art conceptuel, Joseph Kosuth : « Le jeu

---

9. « Déconstructions », *Les Écrits*, tome III, p. 277, texte de 1987.

10. « Entrevue », conversations avec Anne Baldassari, *Les Écrits*, tome III, p. 209, texte de 1987.

de l'art (ses règles internes) consiste précisément en "création" de règles. Le jeu fabrique le jeu »<sup>11</sup>. Mais en même temps son ouverture doit encore s'agrandir : il ne peut pas s'adresser seulement – même si l'on peut isoler ce moment – à la seule dimension rationnelle de l'homme mais doit s'ouvrir à ses sens. Cela suggère donc que la démarche d'élucidation de l'art par lui-même, ne peut se couper totalement d'un autre jeu qui s'enracine dans la sensibilité.

### L'art comme jeu avec la perception, et les matériaux

L'art contemporain fourmille de stimuli qui envahissent son territoire : ferraille de César, fleurs artificielles de Gloria Friedmann, cire odorante de Wolfgang Laib, poissons pourris de Bull Lee, stridences de Bruce Naumann, lueurs de James Turrell, etc. Ce jeu de l'art invite le spectateur à explorer sa sensibilité : vision, toucher, odorat, ouïe. Pour mieux cerner ce jeu avec la sensibilité, on peut en réduire les paramètres, dans une expérience limite, celle des toiles totalement noires de Pierre Soulages.

Un jour de janvier 1979, le noir, dit-il, a envahi sa toile et pendant vingt ans, il va en explorer les possibilités. À travers le médium de cette peinture uniformément noire, Pierre Soulages ouvre à une expérience de la couleur et de la lumière mais aussi à celle de l'espace, du rythme et du temps qui se révèle être une expérience sensorielle totale. Car, contre toute évidence, ce noir n'est pas seulement noir. Le geste qui étale le peinture en créant des stries plus ou moins profondes, horizontales, verticales ou obliques ou le déplacement d'une lame qui engendre des bandes en aplats plus ou moins larges qui viennent croiser les stries fait naître tout un éventail de couleurs. Non seulement la gamme des gris qui vont du plus sombre au blanc, mais aussi des effets colorés, noir profond ou irisé,

---

11. « *The game of art (its internal rules) consists precisely of 'rule-formation'. The game is making the game.* » *Notes on an "anthropologized" art*, « *Collected Writings* », 4, p. 96.

gris argenté ou bleuté, brun chaud, selon le déplacement du spectateur et l'éclairage du tableau au fil des heures : « Toutes les couleurs se trouvent dans cette pratique du noir »<sup>12</sup>.

Il faut laisser les couleurs et les lumières surgir dans le geste de la vision et se défaire de nos habitudes : nous avons trop tendance à voir par concept au lieu de laisser faire notre œil. Nous voyons l'objet selon « la couleur que l'on sait qu'il a, la couleur qu'il devrait avoir » au lieu de le voir sous « la couleur qu'il reçoit de l'heure et des reflets »<sup>13</sup>. Si on laisse faire l'œil, on assiste alors à une sorte de lever des couleurs sous le jeu de la lumière dans un mouvement toujours renouvelé comme le décrit Hans Georg Gadamer :

Le mouvement qui est jeu n'a aucun but auquel il se terminerait, mais il se renouvelle dans une continuelle répétition. Le mouvement de va-et-vient est si manifestement central pour la définition essentielle du jeu, qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute. [...] Le jeu est l'exécution du mouvement comme tel. Parlant par exemple du jeu des couleurs, nous ne voulons manifestement pas dire qu'il y a là une couleur prise à part qui joue en passant sans une autre, mais nous désignons ainsi le processus ou le spectacle indivisible où se montre une multiplicité changeante de couleurs.<sup>14</sup>

La lumière sans cesse recommencée, ondoyante à l'infini est une source d'allégresse intarissable pour quiconque se prête au jeu. L'artiste ne prescrit pas la lumière, il propose une rencontre avec une matérialité et la soumet au hasard du regard et de la lumière qui entre en incidence avec la toile.

Le spectateur jouit à la fois d'une liberté totale de décision – il peut jouer ou ne pas jouer – mais une fois dans le jeu cette liberté est prise dans le jeu. Et comme dans tout comportement ludique :

---

12. Pierre Soulages, *Catalogue Galerie Pauli*, Lausanne, 1990, pp. 14-16.

13. *Vingt leçons sur les Beaux-Arts*, 17, Pléiade, p. 588.

14. H. G. Gadamer, *Vérité et méthode. Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, 1996, p. 121.

« jouer », c'est toujours « être joué »<sup>15</sup>. À tel point que Gadamer peut écrire : « L'attrait du jeu, la fascination considérable qu'il exerce consistent justement dans le fait que le jeu s'empare de celui qui joue. [...] C'est le jeu qui tient le joueur sous son charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu ».

Les reliefs, les stries, les sillons, les cassures, les cannelures ou les aspérités de la peinture noire ne sont pas les vestiges d'un geste dont il faudrait retrouver le sens mais un dynamisme issu de la lumière composant avec le déplacement du regard du spectateur qui fait ainsi l'expérience d'un espace original à habiter et celle d'un nouveau ressenti du monde.

*Un espace à habiter* - Le spectateur ne peut rester passif : le jeu exige sa participation. Il ne peut demeurer – tel le cyclope paralytique que critiquait Picasso – immobile devant la toile. Certes, les ondes striées sont figées dans le noir mais la lumière ne peut s'accrocher et jouer sur la crête des sillons qu'avec son déplacement. Pierre Soulages aurait pu inventer un éclairage qui aurait engendré la mouvance des lumières en balayant les reliefs du noir. Mais il ne l'a pas voulu. Il invite le spectateur, d'une certaine manière, à être le maître du jeu : c'est à lui de faire varier les effets de lumière en se déplaçant, c'est à lui d'animer la toile, d'instaurer un dialogue avec elle. La vie de la toile existe *par, pour* et *sous* le regard du spectateur. Selon le vœu de Soulages : « La peinture naît sous le regard, au moment même du regard »<sup>16</sup>. Une invitation au geste est faite par la toile, libre au spectateur de décider de son angle de vue. Certes, tout n'est pas possible, puisqu'il existe les bornes des traces sur la peinture, mais le déplacement s'invente au gré du plaisir du jeu.

À chaque pas, en avant ou en arrière, le spectateur voit s'animer la toile. Pris par le plaisir du jeu, il vérifie ce qu'il vient de voir. Chaque point de vue procure des découvertes, des surprises de

---

15. *Ibid.*, p. 124.

16. Entretien avec Pierre Soulages par Charles Juliet, été 1986, pour le catalogue de la galerie de France, reproduit par « L'Echoppe », Paris, 1990, p. 18.

lumières qui éperonne le spectateur : effets de zoom, de changements de focales, il joue avec ses yeux comme avec un objectif photographique, qui oscille entre la macroscopie et le grand angle. C'est le corps tout entier qui est invité à percevoir par ses déplacements et ses mouvements oculaires. Peut-être faudrait-il alors parler de « synesthésie » : car la toile n'est pas seulement vue, ses rythmes sont ressentis de manière interne par une sorte de toucher interne. Car là est bien la synesthésie : des sensations associées qui donnent l'expérience d'un objet qui vit dans l'espace que je suis en train d'habiter. Ce lieu, c'est l'espace de la toile qui ne se réduit pas à deux dimensions. Ce tableau ou ce polyptique de quelques centimètres d'épaisseur engendre un volume non visible, occupe un terrain non balisé qui enveloppe le spectateur-joueur. Pierre Soulages peintre ? Pierre Soulages sculpteur ? Pierre Soulages architecte de lumière ?

*Une expérience du monde par la peinture* – « En éprouvant, en vivant les rapports de couleurs, de formes, l'espace, les structures, les rythmes qui sont propres à un artiste, on est introduit à une nouvelle manière de réagir, d'éprouver et de comprendre le monde »<sup>17</sup>. Soulages ajoute que la fréquentation d'une œuvre ouvre à « quelque chose d'essentiel ». Regarder un tableau ou plutôt le ressentir et vivre avec lui n'arrache pas au monde des hommes ou des objets mais invite à une ouverture, à un enracinement et à une compréhension du monde et de nous-mêmes :

Aux amateurs de ses tableaux, souligne un critique d'art, Soulages offre d'affiner leurs sens et le plaisir de s'abstraire de leurs usages et de leurs personnages habituels. Il leur rend la texture des choses, la perspective du dehors, la dissipation du temps plus présente, comme autant de sensations renouvelées, ravivées, réveillées.<sup>18</sup>

---

17. *Ibid.*, p. 22.

18. Philippe Dagen, « Dedans, dehors », Catalogue *Soulages, Peintures*, Galerie Alice Pauli, Lausanne, 1990, p. 10.

La routine du quotidien nous fait désertier le monde qui devient transparent et sans épaisseur. Pierre Soulages nous en rend la « texture », le « grain » ainsi que les sensations oubliées : celle d'un monde pas encore découpé selon les opérations que l'on veut accomplir. Il s'agit de redonner du jeu à de nouvelles possibilités de sentir, au delà des simplifications et des réductions utilitaires du monde. Comme cette perception du monde que l'on expérimente dans une espèce de flottement de l'attention et de l'intention lorsque l'on se laisse aller, un instant, au jeu gratuit des rythmes, des couleurs et des lumières du jaillissement de l'eau.

Les peintures noires de Soulages offrent l'occasion de retrouver ces instants fugitifs à condition que le spectateur accepte de jouer le jeu. En défaisant les habitudes rigides, en laissant faire l'œil et le corps, l'homme peut connaître, à nouveau, cet instant où le monde est en train de se faire avec lui, au moment où s'ouvre la sensibilité avant toute sensation distincte, lorsque la lumière, les rythmes et les formes ouvrent à la constitution des choses et du jeu du monde. Par son jeu pictural Pierre Soulages convie le spectateur, dans le monde privilégié du musée, à refaire l'expérience de la lumière et de sa propre naissance à la lumière. Chacun est ainsi invité à une triple expérience : une expérience sensible de lumière, une expérience esthétique jubilatoire de la beauté et peut-être une expérience métaphysique de l'ouverture au monde.

Cependant, Pierre Soulages, en invitant à entrer dans son jeu de l'art, donne à vivre une expérience exemplaire de la sensibilité, une expérience en quelque sorte épurée, dégagée de toutes les scories de l'individualité ou de l'expression particulière. Le noir n'est jamais le noir de la nuit, n'est jamais le noir du deuil, n'est jamais le noir de l'angoisse. D'une certaine manière, ce jeu met entre parenthèses une certaine épaisseur temporelle et émotionnelle de l'homme qui cherche son identité dans un parcours de vie qui l'affecte.

## L'art comme jeu avec le pathétique

Christian Boltanski revendique la nécessité de provoquer l'émotion<sup>19</sup> la plus forte chez le spectateur, en jouant avec ce qui fait peur, ce qui hante tout homme et, plus précisément, le scandale de la disparition et de la mort. Mais ce n'est pas le jeu du destin tel qu'il a été mis en scène par les Tragiques grecs. Dans la tragédie, le spectateur assiste à la marche d'un homme, qui, sous l'emprise du destin, va inéluctablement à sa perte. La démesure de la conduite, son *hybris* non choisie, entraîne des conséquences effroyables, car le châtement est à la hauteur de la faute commise. Devant cette histoire, le spectateur est saisi d'une angoisse dont les composantes sont *eleos*, pas seulement la compassion mais surtout la détresse à la vue de ce qui est déchirant, et *phobos*, la crainte et bien plus encore ce frisson qui glace d'horreur. Le spectateur entre en communion avec cette victime du destin, avec celui qui ne pouvait pas faire autrement que d'en arriver là. Car il se reconnaît dans ce sort, au-delà des péripéties vécues par le héros. Il en va ainsi du monde, pour tous. On n'a pas le choix de participer ou non au jeu tragique du monde et des dieux et on ne peut pas, non plus, rester dans la distance par rapport à ce qui est représenté sur la scène.

Chez Boltanski, les dieux ont déserté le monde, il n'y a même plus de destin, l'homme habite une terre dévastée où il faut inventer quelques pistes. Il ne s'agit plus de suivre une histoire exemplaire, celle d'Œdipe ou d'Oreste, ni de se comprendre à travers les grands récits du salut humain, mais de reconstituer une identité, une histoire qui s'est presque effacée. Boltanski, né en 1944 d'un père juif et d'une mère catholique, est en effet hanté par la disparition

---

19. « Je veux que les gens pleurent. Mon travail consiste à leur donner des émotions. [suivent six lignes d'entretien caviardées par Christian Boltanski]. C'est difficile à dire mais je suis pour un art sentimental. « Christian Boltanski, entretien avec Georgia Marsh », « boîte catalogue » des musées de Whitechapel – Van Abbemuseum – Grenoble, produite à l'occasion de l'exposition Reconstitution, 1990-1991, pp. 6-7.

physique : celle de ses proches, des millions de morts de la Shoah et, finalement, celle de l'effacement inéluctable de tout homme. Contre ce scandale, pas de gigantesques fresques, seulement des petits bricolages : faire de l'art en jouant avec des objets sur lesquelles se cristallisent les émotions. Et cela dans un triple jeu.

*Jeu avec des objets de mémoire* – Boltanski met en scènes des boîtes à biscuits métalliques qui gardent les trésors et les secrets ou encore les cendres des défunts, des photographies, qui sont la présence absente des disparus, des chaussures qui gardent la forme de celui qui les a portées, des objets trouvés, perdus par ceux dont on ignore le destin, des lits, ceux de la naissance mais aussi de la souffrance de la maladie et de la mort, des annuaires de téléphones du monde entier qui se périment seconde après seconde par la disparition des abonnés, etc. Autant de traces de vie qui nous font pleurer.

Pour preuve, les vêtements dont Boltanski décline les mises en scène : accrochés contre un mur, soigneusement pliés sur des rayonnages, posés en tas, étalés sur le sol. À chaque fois, le vêtement a été porté et il gît là, abandonné par son propriétaire. Ce vêtement « vide » surexpose l'absence de celui qui l'habitait. Vêtement d'un vivant qui a disparu et dont le latin *interfuit* exprime bien qu'il a été là et qu'il n'est plus là : il évoque la disparition et la mort. « Le vêtement usagé, dit-il, parle de quelqu'un qui était là mais qui n'y est plus. L'odeur, les plis sont restés, mais pas la personne »<sup>20</sup>. Il évoque aussi le vivant par ses plis, mais, telle la dépouille du serpent, cette peau vide a été désertée. Sans parler de l'évocation des monceaux de vêtement qui réveillent le souvenir des antichambres de la mort dans les camps nazis telles que les montre le film d'Alain Resnais *Nuit et Brouillard*.

Ce jeu avec les dépouilles engendre l'émotion car chaque spectateur « reconnaît » à travers ce vêtement la disparition : soit

---

20. *Christian Boltanski*, catalogue de l'exposition de Bologne, Villa delle Rose, 30 mai-7 septembre 1997, Charta, Galleria d'arte moderna, 1997, p. 151. Traduction de l'italien par l'auteur de l'article.

celle de ses enfants qui ont grandi et qui sont morts en tant qu'enfants, soit celle de ses parents ou de ses amis morts. Le vêtement agit comme un *stimulus* qui excite les réminiscences et renvoie chacun à sa propre expérience. L'image collective du vêtement touche le spectateur qui à chaque fois peut dire « je me souviens ». Chacun peut broder sa propre histoire sur ce qu'un critique a appelé des « images porte manteaux ».

Cette puissance évocatrice du vêtement, et l'on pourrait faire une analyse similaire sur les photographies, voit ses possibilités d'émotion renforcées par la mise en scène.

*La théâtralisation du jeu* - Jeu avec la fragilité du spectateur : la lumière et l'obscurité sont souvent tremblotantes, fragiles, comme la flamme d'une bougie qui pourrait être soufflée, ou comme la vie d'un homme :

Il faut une mise en condition du spectateur pour le troubler. Par exemple, mes expositions sont souvent dans le noir : il est certain qu'un spectateur ne se voit pas de la même façon dans le noir et dans la lumière, il est beaucoup plus fragilisé, il est déjà dans une autre atmosphère.<sup>21</sup>

Jeu avec le grave et le dérisoire :

L'aspect pompeux du monument est rendu insignifiant par la matérialité fragile des objets que je produis : dans le fait qu'on voit les fils électriques apparents, qu'il y ait de petites lampes faiblardes. Dans ce que je fais, je cherche à ce qu'il y ait des contradictions.<sup>22</sup>

Jeu avec des jouets sur la scène de l'art pour cristalliser les peurs. Les objets présentés, pour l'artiste et le spectateur, deviennent comme les jouets de l'enfant qui cristallise sur sa poupée toutes ses peurs :

---

21. « Christian Boltanski, la revanche de la maladresse », entretien avec Alain Fleischer et Didier Semin, *Art Press*, n°128, Septembre 1988, p. 9.

22. « Christian Boltanski », entretien par Elisabeth Lebovici, *Beaux-Arts Magazine*, n°37, juillet-août 1986, p. 30.

Je m'intéresse aux jouets, car ils ont pour moi le même fonctionnement que les œuvres d'art : un jouet constitue à la fois une représentation culturellement codée du monde réel, et un appel, pour chaque enfant qui l'utilise, à des rêves différents.<sup>23</sup>

Jeu avec la montée de l'émotion dans le parcours. Boltanski invite à un cheminement guidé qui alterne les pauses et les points d'orgues qui saisissent le spectateur qui, parfois, étouffe sous le coup de l'émotion. Il passe ainsi de l'amusement du petit théâtre d'ombres à la suffocation devant des lits fermés par des voiles de plastique épais qui semblent étouffer les cris de souffrance de celui qui a laissé la trace de son corps et de sa sueur au creux des draps.

Mais pourquoi le visiteur accepte-t-il de jouer ce jeu qui fait remonter en lui les plus profondes angoisses ? On pourrait certainement évoquer la *catharsis* aristotélicienne que l'on a trop souvent assimilé à la « purgation » freudienne, ou penser à Alain pour qui le spectateur vient « apprendre à sentir sans mourir » car la loi de l'œuvre modère l'émotion et la règle. Mais ce n'est pas assez dire, car le jeu de l'art s'exprime sur son terrain propre.

*Le jeu transitionnel de l'art* - Peut-être faudrait-il comprendre l'espace de l'art comme un territoire intermédiaire entre délire et réalité. Un lieu où chacun, à travers un objet, une œuvre partagée, mais qui devient unique pour lui, peut projeter ses phantasmes personnels. Le joueur n'est pas dupe – ce n'est qu'un jeu – et en même temps, il joue et rejoue l'angoisse de la mort et de la disparition. Sur ce terrain de jeu de l'art, l'homme ne se détourne pas de la réalité en fuyant vers des paradis imaginaires, il joue sur une autre scène ses espoirs et ses désespoirs que la réalité ne lui permet pas d'exprimer. Sur la scène de l'art se joue l'absence et la présence en gardant une certaine initiative : « Jouer, écrit Pierre Fédida, c'est toujours re-

---

23. Christian Boltanski, « Entretien avec Christian Boltanski » par Delphine Renard in *Boltanski*, textes de Bernard Blistène, Dominique Bozo, Klaus Honnelf, Tadeusz Kantor, Gilbert Lascault, Serge Lemoine, Günter Metken, Delphine Renard et Dominique Viéville, Musée d'art moderne, Centre Georges Pompidou, Paris, 1984 p. 82.

créer l'effacement, faire apparaître le caché en le faisant disparaître »<sup>24</sup>.

Christian Boltanski, dans un jeu comparable à celui du *Fort da* freudien, réveille des expériences d'abandon et de disparition effacées ou profondément enfouies et opère par la théâtralisation et la réflexion suscitée une pacification de la souffrance. En entrant dans le jeu de Boltanski, le joueur peut rejouer et donc revivre les expériences désagréables sur un mode imaginaire et symbolique. Et comme l'enfant qui fait disparaître et apparaître la bobine, il reproduit à son gré les affects de plaisir et de déplaisir. Lui aussi, à sa manière, est le maître du jeu dans le théâtre de l'art et cette maîtrise lui permet de mieux vivre les frustrations de la réalité.

Christian Boltanski part, en effet, d'un constat : nous vivons dans un monde où il n'est plus possible de fonder un espoir dans les grandes utopies comparables à celles du XX<sup>e</sup> siècle. Impuissant à transformer le monde, une seule issue s'offre à l'individu : les petits bricolages de l'art. Non pour se détourner de la réalité par la fuite, mais comme possibilité de reprendre souffle, de trouver un refuge comme dans ces grottes qu'évoque le poète<sup>25</sup> où il fait bon se ressourcer.

L'art joue donc bien sur une autre scène, puisqu'il n'est pas geste de transformation du monde mais retrouvailles avec soi et métamorphose de soi. Ce théâtre sert, si l'on adopte la terminologie de Donald Winnicott, d'espace « transitionnel » : une zone intermédiaire entre la réalité intérieure de l'individu et la réalité extérieure du monde. Cet espace s'impose comme territoire mitoyen. En lui, plus d'écartèlement entre la réalité et le plaisir car les deux sont rencontrées dans une expérience mixte. Dans cette contrée intermédiaire, rien n'est exigé du spectateur, il est soumis à la seule

---

24. *L'absence*, Gallimard, N.R.F., 1978, p. 131.

25. Eugène Guillevic, *Avec* : « Dans le plein soleil/Il y a des grottes/ Il n'est pas toujours/ Mauvais de s'y rendre/De s'y résumer/De venir ensuite,/Chargé d'autre chose/Consacrer le jour. »

loi de son initiative sur la suggestion de l'artiste. C'est un lieu de retraite où l'illusion joue un rôle positif.

Pour accueillir cette analyse d'un espace transitionnel de l'art, il faut accepter qu'il existe une situation infantile, une « zone d'illusion » où l'enfant a le sentiment de sa créativité qui lui permet d'exercer une certaine maîtrise, un espace intermédiaire où viennent prendre place les « objets transitionnels » : jouets, pouce, ou objets divers qui présentent l'avantage d'être toujours disponibles. Il faut, en outre, admettre que cet espace transitionnel ne se ferme pas avec l'enfance : il peut devenir le terrain de jeu d'expériences qui relèvent de la culture. Donc finalement admettre que l'art est jeu. En effet Donald Winnicott élargit l'étude de cet espace en situant, la création et la contemplation artistiques, le sentiment religieux, le rêve ou les rites obsessionnels, dans un même ensemble. L'activité ludique de l'art ressemble à l'activité ludique du jeune enfant mais elle en diffère en ce qu'elle peut être partagée par un plus grand nombre d'individus. Ce point donne une perspective originale sur l'art et tout spécialement sur celui de Christian Boltanski. Canalisée par un art qui possède une dimension collective, l'expérience ludique, inscrite dans un espace intermédiaire entre la folie et la réalité, permet à l'individu de cheminer dans la direction d'une acceptation de la réalité :

Si un adulte peut trouver du plaisir dans cette zone intermédiaire qui lui est propre sans rien exiger, nous pouvons alors reconnaître nos propres zones intermédiaires correspondantes et nous réjouir de trouver des points communs, c'est-à-dire une expérience qui coïncide dans l'art, la religion ou la philosophie, pour les membres d'un groupe.<sup>26</sup>

Le fondement de la possibilité du jeu ludique-artistique met ainsi en évidence la réussite des jeux avec des photographies, des vête-

---

26. D. W. Winnicott, « Objets transitionnels et phénomènes transitionnels » (1951-53), *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Petite bibliothèque Payot, Paris 1976, p. 123.

ments ou des lits de Christian Boltanski. Grâce à ce terrain d'expériences communes, l'artiste prend l'initiative par rapport à l'extériorité douloureuse du monde en montant des scénarios, en racontant, comme il le dit, des petites histoires pour des petits saluts. Le spectateur, invité par l'artiste, se laisse aller à la magie des formes, tout en gardant la maîtrise de sa participation ; l'un et l'autre et l'un par l'autre, grâce à ce jeu artistique, apprennent à faire face à une réalité qui les écrase moins, car ils ont pu exercer dans ce champ une démarche d'initiative. L'homme garde ainsi la créativité pour ne pas être asservi par la fragilité et l'absurdité de l'existence. L'art manifeste que l'homme reste vivant face à la certitude de la mort, car tel le jeu créatif de la première enfance, l'activité artistique conserve ce pouvoir de « créer un monde » grâce auquel la vie reste encore possible.

Ainsi, cerner les jeux de l'art, est-ce fondamentalement cerner l'art comme jeu. En créant ses propres règles, l'artiste offre au spectateur d'entrer dans son jeu. Jeu de règles pour construire ou déconstruire un objet culturel, jeu de découverte pour explorer une ouverture au monde ou jeu transitionnel pour retrouver l'initiative face aux catastrophes rencontrées par la subjectivité. À chaque fois, il s'agit de convaincre le spectateur d'entrer dans un espace de jeu : soit d'une manière intellectuelle avec Buren, soit d'une manière sensible avec Soulages, soit d'une manière pathétique avec Boltanski. Mais déjà Bergson avait remarqué que tout artiste cherche, par sa musique, à inviter les spectateurs à entrer dans la danse, tels les passants qui, pris par le rythme de la danse, esquissent quelques pas presque malgré eux.

## BONA OU LA FONCTION HEURISTIQUE DU JEU : DU SURRÉEL AU RÉEL

Magali Croset

Bona de Mandiargues que l'on situe tantôt comme « nièce » du peintre Filippo de Pisis tantôt comme « épouse » du poète André Pieyre de Mandiargues est avant tout une artiste, une « aventurière de la découverte »<sup>1</sup>, dont la connaissance et la reconnaissance tardent à être révélées. Cette jeune fille née en 1926, venue tout droit de l'Italie d'après-guerre<sup>2</sup> rencontre en 1947, à Paris et par l'intermédiaire de son oncle, son futur mari André Pieyre de Mandiargues. Elle côtoie rapidement le groupe surréaliste avec qui elle partage le goût du scandale et l'amour de la poésie. Dès lors, Bona Tibertelli de Pisis devient la femme de lettres Bona de Mandiargues et tout simplement Bona lorsqu'il s'agit de désigner l'artiste.

Associer le nom de Bona de Mandiargues à la notion de jeu s'impose comme une réalité première pour cette femme dont les confidences évoquent sans détour les liens indéfectibles entre ses jeux de l'enfance et sa création artistique.

---

1. Alain Jouffroy, « Bona peintre du déplacement », *Bona, vingt-cinq ans d'imagination et de création*, Galerie de Seine, 1952, p. 45.

2. Bona naît le 12 septembre 1926, à Rome. Rapidement sa famille s'installe à Ferrare où elle vivra ses années d'enfance. Un récit publié à titre posthume est consacré à cette période : *Vivre en herbe*, Gallimard, coll « Haute enfance », 2001.

Au chapitre « jeux » de son autobiographie *Bonaventure*<sup>3</sup>, présentée sous forme de lexique, les résonances entre le jeu, l'enfance et l'art s'harmonisent naturellement sous la plume de l'écrivain : « je crois – dit-elle – qu'aujourd'hui encore ce qui déclenche le départ de chacune de mes œuvres tient du jeu et du sens qu'il avait à mes yeux quand j'étais petite »<sup>4</sup>. Ainsi, les jeux de son enfance préfigurent, orientent les prédilections esthétiques de l'artiste et dévoilent sa capacité à les décliner. Parler du jeu chez Bona de Mandiargues engage alors nécessairement un détour ou plutôt un retour à l'enfance et aux activités ludiques qui l'ont marquée.

Nombreux sont les théoriciens que la notion de jeu a motivés. Une dominante s'identifie cependant : le jeu s'inscrit en tant qu'activité libre et sans effet, dénuée de tout intérêt matériel, de toute utilité et dont la caractéristique essentielle est d'exister en dehors de tout engagement social. Mais c'est au travers d'une autre réalité que la jeune Bona découvre les tenants du phénomène ludique : devant le caractère fiévreux et passionnel de son père pour les jeux, notamment les jeux de hasard. Pris de vertige devant la folie du jeu, il décide de se ranger du côté de la raison et encourage du même coup, sans le moindre soupçon, les inclinations ludiques de sa fille. Elle relate les faits dans *Bonaventure* :

Dès qu'il réussit à dominer sa passion, la vie le domina. [...] C'est ainsi que je me jurai à moi-même de ne pas être victime de cette même erreur. Il me fallut de l'endurance car, dans la crainte de me ranger du côté de la tiédeur et de la stupide raison, je ne fis qu'accroître mon goût de l'excès et de l'imprudence. Tout cela devint mon jeu ; ce jeu devint ma vie.<sup>5</sup>

Ainsi, la vie de la jeune Bona s'oriente très tôt vers l'idée d'un don de soi, d'un engagement solitaire et perpétuel, en marge de toute

---

3. Bona de Mandiargues, *Bonaventure*, Stock, 1977.

4. *Ibid.* p. 156.

5. *Ibid.* p. 153.

règle préétablie. Il faut dire qu'à elle seule, elle centralise les différents répertoires de jeu, recensés par Roger Caillois<sup>6</sup> :

- le simulacre (mimicry) : Bona confectionne de nombreux masques. De plus, étant passionnée très jeune par la vie de bohème, elle s'imagine devenir gitane et joue son rôle avec sérieux et gravité, n'hésitant pas à quitter le domicile familial lorsque des roulottes apparaissent au loin.

- la domination (âgon) : la femme relate avec quelle passion elle chérit sa collection de couteaux et comment elle passe des heures entières à créer toutes sortes d'objets à l'allure de fouets.

- le hasard (alea) : très tôt, l'enfant s'adonne à la broderie non pour la beauté des figures tissées mais pour le plaisir de découvrir les méandres d'un fil orienté de façon irréfléchie, automatique selon l'expression surréaliste. De même, les tâches d'encre improbables qui sourdent des pliages aléatoires qu'elle effectue, lui procurent jouissance et émerveillement.

- la recherche d'un vertige (ilinx) : très manuelle, Bona voue une adoration frénétique à la conception de cerfs-volants qu'elle fabrique brillamment en vue de grandes odyssées aériennes.

Pour reprendre les propos de Johan Huizinga<sup>7</sup>, le jeu chez l'enfant est une épreuve qui engage toute sa personne, à chaque instant. Jouer pour Bona revient à s'identifier entièrement aux personnages de ses jeux, à faire de ses mains des modeleuses de formes et d'êtres émanant de sa propre imagination, revient finalement à se modeler, se créer soi-même. Par ses jeux, elle découvre donc la conquête de soi : sa collection de couteaux et de fouets exhorte ses tensions combatives, ses broderies lui donnent conscience du *Fatum*, sa

---

6. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, coll. « idées », Gallimard, 1967.

7. Johann Huizinga, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, coll. « Tel », Gallimard, 1951.

fabrication de cerfs-volants enhardit son imagination vagabonde. Bien loin du concept pascalien du jeu en tant que synonyme de distraction qui permet à l'homme d'éviter l'ennui, le jeu – ou plutôt les jeux – de la jeune Bona se caractérisent par leur sérieux. Il y a un sérieux du jeu chez l'enfant. Au-delà de la recherche de l'amusement, « au-delà du principe de plaisir » pour reprendre un titre célèbre du père de la psychanalyse, le jeu représente une épreuve que Bona se doit de relever. Sa capacité à jouer symbolise sa capacité à vivre et, sans déformer les propos de Freud concernant le jeu de la bobine<sup>8</sup> également connu sous le nom de « Fort-Da », il est manifeste que le rôle du jeu enfantin relève principalement d'une initiation, d'une familiarisation envers la vie et les peurs qui la gouvernent. Il est intéressant de noter à ce propos, la similitude du jeu de cerf-volant à celui du « Fort-Da » présenté par Freud. La jeune Bona trouve dans le jeu du cerf-volant un moyen de se délivrer de la douleur de la perte, en la réitérant sur un mode symbolique. À l'instar de l'enfant qui lançait loin de lui sa bobine, pour la faire réapparaître quelques minutes plus tard en tirant sur son fil afin de maîtriser symboliquement une absence, Bona lance son objet à distance, le soumet aux aléas des éléments et se soumet elle-même à l'expérience de la perte tout en sachant qu'elle peut également par l'intermédiaire d'un fil – véritable cordon ombilical – ramener à elle la chose aimée et triompher de la distance. Le cerf-volant devient alors représentation métaphorique des désirs de l'enfant qui, par le jeu, réussit à dompter ses craintes et à affirmer son pouvoir de substitution. Ainsi, par ses propres jeux, Bona comble ses désirs et abolit de surcroît bon nombre de ses angoisses au moyen d'une transposition ou d'un déplacement ludique et par ailleurs, elle part en quête de l'imaginaire et du fantasme en vue d'établir un monde à son image.

Au fil du temps, l'enfant devient femme et la femme devient artiste. La place du jeu dans la vie et l'œuvre de Bona ne se dément

---

8. Sigmund Freud, « Au-delà du principe de plaisir », *Essais de psychanalyse*, coll. « Petite bibliothèque Payot », Payot, 1981.

pas ; bien plus, elle s'affirme en tant que propédeutique à la compréhension de sa complexion. Le jeu devient une affaire vitale pour Bona qui, dans sa vie comme dans son œuvre, est à la conquête du rêve, de l'imaginaire mais aussi du refus de l'engagement social et des contraintes qui régissent l'existence. André Pieyre de Mandiargues, son époux, relate au sein de son livre *Bona, l'amour et la peinture*<sup>9</sup> « combien Bona se plaît au défi et combien l'insoumission fait le fondement de son caractère »<sup>10</sup>. Le jeu à travers l'existence de la femme s'investit d'une charge transgressive qu'elle décide d'expérimenter sans modération aucune. À ce titre, elle conserve la diversité ludique connue lors de son enfance à savoir la pratique de jeux relevant autant de la domination et du hasard que du vertige ou du simulacre. Toutefois, il semble judicieux de relever deux démarches prépondérantes dans l'activité ludique de l'artiste.

La première, qui est celle des papiers pliés expérimentée lorsqu'elle était enfant, prend une valeur considérable dans sa vie et l'inscrit naturellement dans la mouvance du groupe surréaliste. Au chapitre « jeux » de son autobiographie, elle relate avec nombreux dessins à l'appui, l'importance de ses pliages et l'étendue de leurs significations :

Je jette de l'encre sur des feuilles que je plie et déplie, ou encore je marque, sur d'autres, des points au hasard, que je relie entre eux par des lignes. Je me fabrique mes propres outils de connaissance et ce qui en sort m'éclaire, me renseigne.

Cette combinaison de l'imagination et du hasard a quelque chose d'organisé et de fatal.

Ces jeux apparemment innocents, anonymes, me révèlent et m'avertissent.<sup>11</sup>

---

9. André Pieyre de Mandiargues, *Bona, l'amour et la peinture*, coll. « Les sentiers de la création », Skira, 1971.

10. *Ibid.* p. 101.

11. Bona de Mandiargues, *Bonaventure, op. cit.* p. 156.

Au-delà du hasard, Bona découvre tout un monde qui la fascine et la place en situation de créatrice, témoin de sa création. Curieux paradoxe, à l'origine du geste créateur, elle demeure pourtant spectatrice de sa réalisation. En cela, son goût pour toute pratique issue de l'imagination participe d'une démarche résolument surréaliste dont la particularité est d'allier la notion de jeu à celle de l'aléatoire. Ainsi, le jeu des papiers pliés de Bona s'apparente explicitement au jeu du « cadavre exquis », à celui des définitions (qu'est-ce que) ou encore celui des hypothèses (Si/Quand) exercés par l'ensemble du groupe et dont le principe repose sur une manipulation d'éléments matériels ou verbaux pratiqués en dehors de toute contrainte raisonnante et dont le caractère unique (c'est à dire non reproductible et non falsifiable) demeure essentiel. À ce titre, Bona en artiste surréaliste, adopte dans sa « fabrication » de pliages, la méthode automatique qui vise à l'instantanéité du geste et aboutit à ce que Breton nomme le « hasard objectif ». Cette notion dérivée de la pensée de Engels et de Freud définie par André Breton dans son livre *Les Vases communicants*<sup>12</sup>, évoque la rencontre d'une causalité externe et d'une finalité interne par la mise en présence fortuite de deux objets, choisis au hasard et à l'origine d'une possibilité esthétique (Lautréamont s'impose en précurseur avec sa célèbre formule évoquant « un parapluie et une machine à coudre sur une table à dissection »). La révélation du potentiel poétique engendré par le hasard ouvre une brèche à l'inattendu, l'improbable et l'impensable. Par cette voie, les surréalistes et plus particulièrement Bona engagent l'union des contraires et permettent au surréel de s'engouffrer dans le réel, à l'imaginaire de prendre le pas sur l'existence quotidienne. Il est possible de rester sceptique devant la simplicité des jeux engagés, en toute conscience Breton le souligne dans l'un de ses articles<sup>13</sup>. Il affirme que tous les jeux surréalistes proviennent de

---

12. André Breton, *Les Vases communicants*, *Œuvres Complètes*, Tome II, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1968.

13. André Breton, « L'un dans l'autre », *Perspective cavalière*, Gallimard, 1970, p. 51.

l'enfance (souvent d'une contre-culture scolaire) et comportent une part d'invention formelle peu développée, ce qui les met « à la portée de tous », une des ambitions profondes du mouvement. Il est arrivé aussi à Bona d'émettre des réserves sur la profondeur de ces jeux puisqu'elle confesse, toujours dans son autobiographie, que ces pratiques lui auraient paru peut-être ridicules si (à sa grande surprise) elle n'avait vu André Breton les montrer au café où ils se réunissaient<sup>14</sup>. Mais l'analogie observée entre les jeux de Bona et ceux des surréalistes est loin d'être circonscrite, si l'on en croit l'inventaire des pratiques ludiques de l'artiste :

Le tarot, les patiences, les parcours de labyrinthe, la recherche des anagrammes de mots qui tombent sous mes yeux ou de jeux de nombres que j'invente et qui n'ont ni queue ni tête, sont mes moyens de transport, mes jeux hors du temps [...] j'en appris long aussi sur le jeu de Jean Paulhan qui en connaissait tous les raffinements et les ruses.<sup>15</sup>

Il existe effectivement une passion commune envers les jeux divinatoires de Bona et ceux du groupe, dont le support majeur demeure les cartes et principalement le jeu de tarot. Initiée aux pratiques surréalistes dès son plus jeune âge, Bona en assimile les techniques autant qu'elle en invente. Ce point fait l'objet de la seconde démarche de l'activité ludique de l'artiste.

Alors qu'elle s'apprêtait à partir au Mexique, en 1958, elle découvre par hasard le pouvoir esthétique et suggestif des doublures de vieilles vestes de son mari qu'elle avait décidé de condamner au rebut. De là, naît une passion frénétique pour ces tissus – les doublures sont appelées « anima » en italien, c'est à dire « âme » en français – qu'elle coupe, retourne, lacère sans fin en vue de les rassembler ensuite, sous formes de lambeaux cousus les uns aux autres

---

14. Bona de Mandiargues, *Bonaventure*, *op. cit.* p. 162.

15. Cf. L'aphorisme tel que le conçoit Jean Paulhan notamment par l'intermédiaire de son livre *Incidents de langage dans la famille Langelon*, *Cœuvres complètes*, Tome II, cercle du livre précieux, Paris 1966.

dont l'agencement donne à voir le portrait d'une personne chère à l'artiste. Ainsi, André Pieyre de Mandiargues, André Breton, Ezra Pound, Unica Zürn ou encore Bona elle-même deviennent visages de « l'âme », c'est à dire visages issus d'une manipulation manuelle d'une étoffe, transformée tout d'abord par une lame de ciseaux (analogie à celle du couteau, Bona d'ailleurs passera de sa collection de couteaux à celle de ciseaux), puis organisée selon le mouvement d'un fil (toujours présent depuis l'enfance) et de coutures, telles des cicatrices, qu'il génère. Cette activité que Bona nomme volontiers « ouvrage » ou encore « fabrication », afin d'en attester l'aspect manuel et démontrer que le vulgaire outillage peut devenir instrument d'art, trouve son équivalent surréaliste avec d'une part les collages exercés par l'ensemble du groupe et d'autre part le jeu du « cadavre exquis » où des expressions langagières coupées, disloquées, s'assemblent sous l'effet de choix aléatoires afin de former une phrase grammaticalement correcte mais dont la signification demeure extravagante ou insensée. Finalement, Bona ne fait que jouer de manière détournée au « jeu de la bobine » analysé par Freud : par la manipulation des ciseaux, elle transforme et en définitive détruit le monde réel pour le reconstruire à son image, à travers un jeu de collages et d'assemblages issus des méandres effectués par un fil qui assure par ses coutures-sutures, la formation d'un monde nouveau. Le fil de Bona se veut sauveur au même titre que le fil d'Ariane : par ses coutures Bona donne vie à des personnages, elle les sauve du labyrinthique néant. Il se veut également garant de continuité temporelle, à l'instar de Pénélope qui, par ses dons de tisseuse, réussit à maîtriser son propre destin. Enfin, le fil de Bona est également métaphore du « fil de la vie », entretenu et suspendu par Atropos, la Parque au pouvoir fatal. Bona, qui fut tentée maintes fois par le suicide, trouve dans la fabrication de ses collages, qu'elle nommera plus tard ses « ragarts », le moyen d'appivoiser la vie. Par définition, tout jeu se situe hors du quotidien, hors de la vie réelle. Bona, consciente du pouvoir atemporel de l'activité ludique trouve la résolution à ses angoisses tout simplement en jouant :

Par les jeux, je lutte contre les forces hostiles par lesquelles je me sens entourée ; je lutte contre ma faiblesse, mes doutes, ma stérilité. [...] Quand pour des raisons obscures je me sens aheurtée au travail créatif aussi bien qu'aux moindres gestes de la vie quotidienne, je veux m'évader sans me suicider, je veux aller ailleurs sans fuir.<sup>16</sup>

Cet ailleurs, c'est le lieu du jeu, c'est le lieu de l'insolite, de l'imprévu, de l'inouï, de l'inédit ; lieu du hasard aussi qui paradoxalement garantit son intégration dans la vie réelle. Sa pratique des collages lui offre une maîtrise symbolique de la mort, d'une part à travers le contrôle du fil et des ciseaux fatals, d'autre part grâce à sa faculté de redonner vie aux choses et aux êtres après la destruction de leur première réalité. Par ses jeux, Bona transforme le monde en chaos et le chaos en chose organisée, – elle le dit elle-même, c'est à travers le déséquilibre qu'elle cherche l'équilibre. Le mode surréel de ses pratiques ludiques apaise l'agression que lui inflige le quotidien. L'imaginaire s'associe à l'existence et assure à Bona une meilleure intégration au sein du monde. Les jeux de Bona s'investissent alors d'une fonction heuristique qui, au-delà du simple principe de plaisir, au-delà du divertissement, lui ouvre la porte de la vérité et de la connaissance du monde autant idéal que matériel.

Plus qu'une valeur, le jeu chez Bona de Mandiargues est un mode de vie, une nécessité ressentie dès sa tendre enfance comme source de plaisir et, plus ardemment, comme pratique au pouvoir cathartique, capable de combler ses manques, capable d'apaiser ses angoisses. Le lien profond qui harmonise le triangle « jeu, enfance et art » dans la vie et l'œuvre de Bona, relève d'une congruence déconcertante. Bona, en tant que femme et en tant qu'artiste, réussit un prodigieux pari tout au long de son existence. Par le jeu, elle parvient à conserver intact son état d'enfance ; par le jeu, elle façonne de multiples objets issus du quotidien qu'elle transforme en objets d'art, d'ailleurs représentatifs de toute la pensée ludique surréaliste ; par le jeu, considéré ordinairement comme activité

---

16. *Ibid.* p. 156.

située hors de la vie courante, elle affronte un incroyable paradoxe qui la place au cœur même de la vie et lui donne pleine conscience du réel tant redouté : « puisque je me suis toujours sentie inadaptée, c'est par le jeu que je parviens à accepter la réalité », nous révèle-t-elle dans son autobiographie. La fonction heuristique des jeux de Bona n'est plus à prouver, décalés de la réalité, les jeux représentent un code d'accès au réel, un sésame qui ouvre les portes sur l'existence et la vérité. Le surréel investit le réel par l'intermédiaire du jeu. Par ce paradoxe Bona réussit non seulement à « Changer le monde » et « transformer la vie » comme le souhaite tout surréaliste mais elle réussit également à prendre part à la vie, en évitant les écueils du suicide ou de la folie. Freud dans son *Introduction à la psychanalyse*<sup>17</sup> affirme que la poésie est, comme le rêve éveillé, « la continuation et le substitut du jeu enfantin d'autrefois »<sup>18</sup>. L'art de Bona est indiscutablement un art poétique où le rêve côtoie l'état de veille, où le surréel exhorte le réel, où le jeu authentifie les valeurs de l'enfance autant qu'il constitue un facteur d'intégration au sein de l'existence. Avec le sérieux de ses jeux, Bona échappe à la théorie pascalienne qui fait des jeux adultes un divertissement par lequel l'homme évite l'ennui et l'égarement en s'illusionnant sur la liberté qu'il croit acquérir. En somme, comme elle l'affirme, ses jeux représentent sa vie et sa vie un continuum de l'enfant qui demeure en elle. « Je ne suis peut-être qu'un singe qui joue devant un miroir », finit-elle par conclure de son humour légendaire. Pourtant, Freud ne fait pas d'autre confiance en affirmant qu'après tout, « la vie n'est qu'un jeu d'enfant » ...

---

17. Sigmund Freud, *Introduction à la psychanalyse*, Payot, 1968.

18. Sarah Kaufman, *L'Enfance de l'art*, Payot, 1970, p. 106.

## LE FINALE HORS-JEU D'UNE FEMME SOUS INFLUENCE DE JOHN CASSAVETES

Jonathan Degenève

Lorsque l'on est filmé par Cassavetes, raconte Peter Falk, il est impossible de s'en tirer en jouant habilement ou finement. Cela passe encore dans *Colombo* ou même chez d'autres cinéastes mais chez lui, le travail d'acteur est d'autant plus exigeant, difficile et compliqué qu'il doit imposer « un mode d'immédiateté ou de spontanéité qui n'est pas le même que dans les autres films »<sup>1</sup>. Le témoignage de Ben Gazzara, l'autre grand ami, va dans le même sens : le cinéma cassavetien apprend à ne pas s'installer dans des trucs ou des astuces mais à « être soi-même » – et on retrouve ici le « Just be yourself » que Nick assène à Mabel dans *Une Femme sous influence* – à « être plutôt que jouer »<sup>2</sup>. On peut y voir, comme on le fait souvent, l'héritage du naturalisme stanislavskien relayé par Strasberg et l'*Actors Studio*, l'influence du néo-réalisme italien, du nouveau documentaire américain ou encore, et c'est certainement le plus pertinent, la trace de l'expérience propre de Cassavetes à la télévision (il a participé à une centaine de séries) et au théâtre, que ce soit en tant qu'acteur (il sort de l'*American Academy or Dramatic Arts* en 1953) ou en tant que metteur en scène (il fonde trois ans plus tard à

---

1. *John Cassavetes. Autoportraits*, Ray Carney, Cahiers du Cinéma, Paris, 1992, p. 175.

2. *John Cassavetes*, Thierry Jousse, Cahiers du Cinéma, Paris, 1989, p. 128.

New York un atelier théâtral ouvert à des comédiens semi-professionnels puis à des amateurs). Et si l'on considère que son premier film, *Shadows*, est le résultat de ce croisement entre le studio et les planches, entre la nécessité de se débrouiller avec peu de matériel, peu d'argent, peu d'espace, peu de temps et le désir d'incarner au plus juste des personnages de tous les jours, alors l'improvisation, l'improvisation comme impératif technique et dramatique, apparaît comme la porte par laquelle Cassavetes fait son entrée au cinéma, le sien, alors qu'il est promis à une grande carrière de composition dans celui des autres en décrochant la même année, soit en 1957, les rôles principaux de *Crime in the Streets* (Don Siegel) et *The Edge of the City* (Martin Ritt).

Pourtant, l'improvisé n'est qu'une impression. « Pour moi, précise-t-il en effet, improvisation veut dire qu'il y a une telle spontanéité dans le travail qu'on pourrait croire que ça n'a pas été préparé »<sup>3</sup>. Puisque préparation il y a donc, et Cassavetes ne cesse de répéter que « tout est écrit »<sup>4</sup> quitte à modifier le script en cours de route en fonction des suggestions, le jeu n'est pas supprimé mais il s'agit d'en oublier les règles. De passer, pour le dire autrement, du *game* au *play* pour arriver à *un jeu déréglé* qui donne le sentiment de s'inventer au fur et à mesure qu'il se déroule. D'où le décadrage dont parle par exemple Vincent Amiel à propos du traitement du corps<sup>5</sup>. D'où encore la multiplication des prises destinée à libérer le comédien de la pression des mots « Moteur » et « Coupez » sur le plateau de tournage : ce réalisateur indépendant qui se rêve parfois en gangster d'Hollywood<sup>6</sup> peut alors voler une expression, un geste, une attitude, une parole qui auront échappé à la maîtrise et au savoir-faire.

---

3. *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, p. 23.

4. Cité par Laurence Gavron et Denis Lenoir, *John Cassavetes*, Rivages/Cinéma, Paris, 1986.

5. *Le Corps au cinéma. Keaton, Bresson, Cassavetes*, P.U.F., Paris, 1998.

6. « Moi, je suis un gangster. Si j'ai envie de quelque chose, je le prends. Je pense avoir probablement une philosophie de pauvre : peut-être serais-je capable de voler les *pennies* qu'on a mis sur les yeux d'un mort », Cassavetes, *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, p. 43.

D'où enfin la mise en abyme du jeu lui-même, mise en abyme explicite dans *Opening Night* ou implicite comme on l'a déjà remarqué dans *Une Femme sous influence*. Car montrer des gens qui jouent, et à tous les sens du terme c'est-à-dire de l'amusement au métier d'acteur en passant par les codes sociaux, c'est en fait renforcer l'effet de réel dans la mesure où il y a d'un côté le personnage vrai, vécu, et de l'autre le personnage faux, joué. L'idéal à atteindre serait dès lors que le joué soit un vécu, que le premier soit une continuation du second porté à l'écran, que l'art actorial se résume à l'art de la conversation<sup>7</sup>. Et cela conduit à un brouillage ou à un flottement des limites entre le spectacle et le quotidien. Plus précisément, cela fait des coulisses le lieu privilégié du cinéma de Cassavetes. Or c'est bien ici, dans cet espace potentiel dirait Winicott puisque tendu entre le jeu et la réalité – même si c'est moins un espace qu'un temps particulier comme on le verra – que s'achève une *Femme sous influence* au moment où les rideaux sont tirés : Nick et Mabel que l'on voit à travers le tissu puis à travers le générique de fin, deviennent ou redeviennent Peter Falk et Gena Rowlands et tout se passe comme si l'on assistait à la relâche après la représentation du fait que la caméra tourne encore alors que le film est terminé.

Mais a-t-on affaire pour autant à une scène hors-jeu, hors-champ, hors-d'œuvre pour reprendre le titre du livre de Louis Seguin<sup>8</sup> consacré à la question du dehors ou *parergon* cinématographique ? Ou, au contraire, touchons-nous au cœur même du jeu selon Cassavetes dans la mesure où son dérèglement, c'est-à-dire sa liberté gage de vérité, serait à cet instant portée à son comble ? Pour répondre, il faudra partir du constat que ce libre-jeu, s'il sort effectivement de nombreux cadres, n'échappe pas à celui du scénario. Ce

---

7. « Il n'y a pas de « bon acteur » . Ce qui existe, en revanche, c'est une continuation de la vie. La façon dont vous jouez dans la vie, c'est la façon dont vous jouerez à l'écran. Je ne crois pas qu'il y ait un mystère de l'art dramatique ; ce n'est que de l'expression, être capable de converser », Cassavetes, *ibid.*, p. 27.

8. *L'Espace du cinéma (hors-champ, hors-d'œuvre, hors-jeu)*, Ombres, Toulouse, 1999.

que Cassavetes, qui aspire à un film qui ne ferait que commencer sans jamais finir, un film sans histoire en somme, nomme le « côté faux-jeton, l'intrigue »<sup>9</sup>. Faux-jeton, peut-être parce c'est précisément la narration, le fait que quelque chose se raconte, qui trahit tout le temps le jeu. Ainsi, le finale d'*Une Femme sous influence* fût-il hors-jeu, il n'en reste pas moins qu'il clôture le film sur le rituel du coucher chez les Longhetti. Et cette fin a beau être ouverte, comme souvent chez Cassavetes, elle ne tombe pas à côté du récit même si elle tend à s'en détacher en particulier grâce à un décrochage métaphilmique qui commence avec les répliques que s'échange le couple en descendant l'escalier et qui se poursuit avec l'air de jazz qui invite à un même sourire distancié dont on reparlera.

Ce qu'il faut donc penser avec cette *liberté sous contrainte*, c'est-à-dire le jeu cassavetien lui-même incarné exemplairement par la figure d'*une femme sous influence*, c'est le trait d'union de l'expression « hors-jeu », le lien, pour mieux dire, entre le jeu et ses dehors que sont la réalité ou la vérité. Or, ce lien est communautaire. C'est ce qui fait la force et la beauté de ces films comme de ceux de Capra que Cassavetes tient pour le plus grand cinéaste de tous les temps : il y a toujours la possibilité d'un être-en-commun au sens propre d'une personne qui lie ou relie les autres. Georges Bailey<sup>10</sup> ou Mr. Deeds<sup>11</sup> là, Cosmo Vitelli<sup>12</sup>, Mirtle Gordon<sup>13</sup> et Mabel Longhetti<sup>14</sup> ici qui, parce qu'elle sait jouer, parce qu'elle sait mettre du jeu dans les relations humaines à la différence de son mari, parvient

---

9. « Au commencement d'un film, on est toujours en terrain sûr. Et au bout de dix pages, le *film* commence vraiment – le côté faux-jeton, l'intrigue. J'essaie donc de toujours rester au commencement du film. C'est pour cela que mes films sont si longs ! Des heures de commencement et pas de fins », Cassavetes, *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, p. 37.

10. James Stewart dans *Life is wonderful* (*La Vie est belle*) de Capra (1947).

11. Gary Cooper dans *Mr. Deeds goes to town* (*L'Extravagant M. Deeds*) de Capra (1936).

12. Ben Gazzara dans *The Killing of a chinese bookie* (*Meurtre d'un bookmaker chinois*) de Cassavetes (1976-1978).

13. Gena Rowlands dans *Opening Night* de Cassavetes (1978).

14. Gena Rowlands dans *A Woman under the influence* (*Une Femme sous influence*) de Cassavetes (1975).

par exemple à recoucher ses enfants. C'est la possibilité d'un jeu déjouant le jeu dramatico-social, un jeu qui, sans redonner dans le rêve sociétair américain, fait néanmoins tenir une communauté, fût-elle réduite aux dimensions d'une famille et d'une famille hantée par la folie, dernière contrainte à la liberté de jouer.

### Un jeu transparent

« Sans improvisation, il n'y a pas d'art possible », reconnaît Cassavetes<sup>15</sup>. Mais, à propos d'*Une Femme sous influence*, il souligne inversement que rien n'a été improvisé : « J'ai écrit le film totalement, du début à la fin et je l'ai ensuite tourné chronologiquement, comme ça se serait passé dans la vie. J'ai fait de longs, de très longs plans-séquences pour que les acteurs puissent faire aboutir les scènes ultra-affectives sans être interrompus »<sup>16</sup>. Pour résoudre la contradiction entre ces deux citations, il faut comprendre que l'improvisation est un moyen parmi d'autres et, en l'occurrence, elle est remplacée par le long plan-séquence, pour obtenir la coïncidence, même fugace, du joué et du vécu. On a tous un « penchant théâtral », explique Cassavetes<sup>17</sup>, parce que l'on a tous un moi et un sur-moi qu'il faut bien faire coexister. Aussi l'acteur doit-il simplement être mis en condition pour exprimer cette comédie humaine généralisée et les conflits qui en découlent. Le joueur professionnel est donc celui qui est capable, sous la direction du metteur en scène-réalisateur – et on sait qu'*Une Femme sous influence*, comme *Faces*, furent d'abord écrits sous la forme de textes théâtraux – le joueur professionnel donc, bien dirigé, sait réveiller à volonté le comédien qui sommeille en chacun de nous. Il peut, mais d'un pouvoir impliquant un dessaisissement, un laisser-aller, un oubli qu'il faut provoquer, être lui-même quand il joue un rôle.

---

15. Cité par Laurence Gavron et Denis Lenoir, *John Cassavetes, op. cit.*, p. 46.

16. *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, pp. 28 et 29.

17. *Ibid.*, p. 34.

Cependant, la caméra constitue souvent un obstacle à cette transparence au point que Cassavetes a pu désirer la faire voler en éclats<sup>18</sup>. D'où, dans notre scène, le plan filmé à travers le voile, voile d'ailleurs redoublé par les vitres des portes coulissantes : l'objectif est caché derrière et le spectateur, conduit par le regard cassavetien à ce point de capture de l'image, est en position de voyeur. C'est par le trou d'un rideau de théâtre qu'il voit ou, plus exactement, qu'il vole ce qu'il voit comme si le plus important c'était moins ce qui se passait sur scène que tout ce qui se noue ou dénoue dans les loges, les vestiaires, les chambres d'hôtel avant, pendant et après le spectacle. On retrouvera cette même *vision déplacée*, à tous les sens de l'adjectif, dans *Opening Night* et dans *Meurtre d'un bookmaker chinois*. Mais, dans *Une Femme sous influence*, la toile que l'on traverse peut aussi être considérée métaphoriquement comme le support de la projection, le relais interne, si l'on veut, de la toile d'une salle de cinéma. Invariablement donc, se manifeste un même jeu ou un même fantasme de jeu que l'on dérègle à force d'illusion référentielle : le comédien n'est pas un acteur mais une personne, la caméra n'est pas un objectif mais un œil, la toile n'est pas un écran mais un voile.

Ceci, pour le jeu transparent au sens d'un jeu dont les règles, ainsi naturalisées, finissent par s'effacer. Mais un jeu transparent, signifie aussi, à l'inverse, un jeu dont on a la pleine visibilité : voir clair dans le jeu de quelqu'un c'est voir où, c'est voir quand, comment, pourquoi, avec qui et à quoi il joue. Connaître ou reconnaître des règles, autrement dit. Et le film de Cassavetes, à cause de sa spécularité qui est en fait une théâtralisation du cinématographique en ceci qu'il montre ce que le cinéma doit au théâtre, se tient bien dans ce paradoxe sémantique du transparent avec, d'une part, la naturalisation des règles qui rend ou tend à rendre le jeu invisible et, d'autre part, l'exhibition de celles-ci qui fait au contraire cligno-

---

18. « Il y a des moments dans un tournage où on a vraiment envie de saisir la caméra et de la briser, comme ça, sans raison, uniquement parce qu'elle apparaît comme une interférence et qu'on ne sait pas quoi en faire », Cassavetes, « AFI dialog on film », in *Regards sur Cassavetes*, Simple curiosité, Nîmes, 1997, p. 45.

ter le voyant ludique : Nick est alors, comme le démontre en détail Nicole Brenez<sup>19</sup>, un directeur d'acteur et Mabel son actrice, voire son actrice préférée puisqu'en même temps sa compagne dans la vie, pour peu que l'on veuille encore accentuer le caractère réflexif du dispositif c'est-à-dire le parallèle avec Cassavetes lui-même dont l'épouse, Gena Rowlands, joue dans sept de ses douze films. Ainsi, n'est-on ni complètement chez Stanislavski ni complètement chez Brecht, mais à l'intersection des deux où démarre une troisième voie proprement cassavetienne.

Revenons à ce que l'on voit durant ces quelques secondes. Nick aide Mabel à se déshabiller tout en parlant et en riant avec elle. Quand on connaît l'habitude qu'avait Cassavetes de tourner à l'insu des comédiens ou de n'arrêter la prise que lorsqu'il n'y avait plus de pellicule dans la bobine, peut-être se demandent-ils en plaisantant s'ils sont encore filmés. S'il faut aller jusqu'au lit ou s'arrêter avant. Si l'on gardera tout ça au montage : un canapé convertible que l'on déplie, des coussins que l'on sort d'une armoire, une fermeture éclair que l'on descend c'est-à-dire tous ces menus faits anti-spectaculaires au possible. Or, il faut mesurer ce qu'a représenté justement le travail de coupes et de raccords : sur cent mille mètres de film dont quelques-uns provenaient, pour la petite histoire, des chutes d'un laboratoire clandestin de vidéos pornographiques, il n'en restera que quatre mille cinq cents<sup>20</sup>. C'est dire si Cassavetes s'est donné les moyens de choisir parmi ses bandes. C'est dire s'il a dû improviser, pour reprendre ses propres termes, au moment de mon-

---

19. Démonstration dont voici le point de départ : « *Une Femme sous influence* s'organise aussi selon une double structure dans le simultané, elle-même discrètement redoublée dans le successif. Bien sûr, il s'agit des relations entre une femme et son mari mais, en même temps et sans qu'il y ait prévalence d'une dimension sur l'autre, s'expose le partenariat d'une actrice et de son metteur en scène », *De la figure en général et du corps en particulier*, De Boeck & Larquier, Bruxelles, 1998, p. 260.

20. Les anecdotes sont rapportées, pour la première, par le producteur Sam Shaw dans *John Cassavetes. Portraits de famille* (Ramsey, Courty, 1997, p. 45) et, pour la seconde, par Cassavetes lui-même dans *John Cassavetes. Autoportraits (op. cit., p. 29)*.

ter car vu le nombre de versions d'une même scène – douze ou quatorze parfois – tout était modifiable à l'infini<sup>21</sup>. Or, qui dit improvisation dit, comme on sait, quelque chose de véridique qui peut jaillir et être capté. Et on a bien une percée de l'authentique à ce niveau matériel de l'assemblage et du découpage tant cette dernière séquence paraît ne pas être montée comme elle paraît ne pas être jouée. Elle a certainement été retenue pour cela : sa nature de *rush* dont elle témoigne encore par l'image voilée et le son brouillé. Mais cet aspect brut, rugueux, inachevé est contredit par le fait que défilent en surimpression et en bleu vif tous les noms des acteurs : au moment du salut au public jamais la comédie n'aura paru plus sincère dans son évidente simplicité.

En conséquence, quel que soit l'angle sous lequel on envisage le problème, on aboutit toujours à l'ambivalence de ce finale, qu'on aille dans la direction du hors-jeu avec un réalisme ou un vérisme porté au plus haut degré de dérèglement ou dans celle du joué voire du métajoué à cause du dévoilement des ficelles.

### Le temps comme réalité du jeu

L'ambiguïté, s'il fallait la résumer d'un mot, vient de notre hésitation devant la conclusion de ce film entre jeu et réalité. Entre la fin du jeu synonyme de mensonge et le début de la réalité synonyme de vérité. Mais cette hésitation étant le but recherché et atteint par Cassavetes, on hésite alors entre le début du jeu, le vrai, celui de la vie, et la fin de la réalité, la fausse, celle du cinéma. Et l'on pourrait continuer longtemps ces renversements qui finiraient certainement par nous ramener au point de départ. Pourtant, et n'en déplaise à ceux qui pensent que tout chez Longhetti est voué au recommencement perpétuel, *Une Femme sous influence* ne tourne pas en rond. Notons, pour commencer, qu'une tension s'apaise *in*

---

21. « Je veux dire qu'au montage, on improvise tout le temps, non ? Il faut tout changer », Cassavetes, *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, p. 23.

*fine* quand Mabel admet, sur un ton décalé, qu'elle est bien dérangée (« You know, I'm really nuts ! »), quand Nick lui soigne la main, symbole de cette même folie puisqu'elle se l'est ouverte pendant une crise, quand ils débarrassent la table comme on plie des tréteaux mais sans répondre au téléphone car on sait à présent prendre du recul vis à vis de l'influence des autres, quand la musique, enfin, vient dédramatiser voire ironiser sur la situation<sup>22</sup>. On a donc là un commentaire permanent de la fiction sur elle-même sans qu'il y ait pour autant une dénonciation ou une critique du fictif. Le jeu se joue de lui-même ou joue avec lui-même dans un détachement gratuit et serein.

En s'appuyant sur les travaux de Winnicott<sup>23</sup>, on pourrait interpréter cette *détente* en fonction de son lieu, les coulisses, comme un espace potentiel ou une aire transitionnelle, d'autant que pour ce psychotérapeute, il s'agit d'un mode d'expérimentation propre au vécu du petit enfant, mais que l'on retrouve plus tard dès qu'il devient urgent de se « rassembler »<sup>24</sup>. Le jeu est alors ce qui assure la transition entre l'intériorité et l'extériorité grâce à un objet où à un phénomène de relais qui permet l'autonomisation du soi. Or, et Winnicott y insiste, pour jouer en ce sens, il faut pouvoir faire confiance. Et peut-être que Mabel joue enfin avec son mari parce qu'elle peut désormais compter sur lui, ce que viendrait confirmer la question qu'elle lui pose quand il lui met un pansement : « Do you love me ? ». Ce que viendrait confirmer aussi le propos du réalisateur : « Le problème principal de Mabel, c'est qu'elle n'a pas de moi. Elle fait tout ce qu'il faut pour plaire à n'importe qui, mais pas à elle-même... Jusqu'à la dernière scène du film, elle est vrai-

---

22. Procédé de distanciation musicale qui vire au loufoque à la fin de *Big Trouble* (Cassavetes, 1986).

23. *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Gallimard, Paris, 1975, trad. de C. Monod et J.B. Pontalis.

24. « Dans ces conditions très particulières [la psychothérapie], l'individu peut se « rassembler » et exister comme unité, non comme une défense contre l'angoisse, mais comme l'expression du JE SUIS, je suis en vie, je suis moi-même », *ibid.*, p. 80.

ment sous l'influence de Nick et de sa famille. [...] Pendant la dernière séquence, quand les orages affectifs clarifient tout ce qui semble être calme – les gentils bonsoirs aux enfants, les baisers et les excuses ; rien de ce qui s'est passé ne semble avoir eu la moindre importance, si ce n'est que Mabel s'est libérée. [...] À mon avis, le film posait la question suivante : l'amour est-il possible ? »<sup>25</sup>. Oui, faudrait-il répondre, dans le droit fil de notre analyse winnicottienne, l'amour est possible parce que la confiance est revenue, confiance que le pansement permet d'éprouver en en jouant, ce qui en fait un objet transitionnel investi par le sentiment tout en demeurant un fragment du réel. Et oui aussi parce que les coulisses sont bien cette place assignée par Cassavetes au rassemblement et à l'affirmation de la personnalité. Seulement, ce qui est gênant, au-delà de la psychologisation du jeu que cette lecture implique, c'est le primat qu'accorde Winnicott au spatial. Même s'il reconnaît que le jeu est une « expérience qui se situe dans le continuum espace-temps »<sup>26</sup>, il reste que ce qui lui importe c'est de savoir où nous sommes quand nous jouons<sup>27</sup>.

Or, la *détente* dont nous parlons a ceci de particulier qu'elle se déroule en temps réel. Plus qu'à un espace, c'est à ce temps, à cette dimension palpable et tangible d'un flux qui s'écoule continûment sous nos yeux que le jeu doit sa liberté et donc sa réalité chez un Cassavetes qui semble de toutes façons plus inspiré par le temps que l'espace qu'il a vite tendance à percevoir comme un décor ou un cliché<sup>28</sup>. Dans la belle monographie qu'il consacre au cinéaste, Thierry Jousse rapproche cette temporalité spécifique du devenir

---

25. John Cassavetes, *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, pp. 29 et 30.

26. *Jeu et réalité. L'espace potentiel, op. cit.*, p. 71.

27. « Il ne suffit pas de dire : que faisons-nous ? Il faut aussi poser la question : où sommes-nous (si nous sommes vraiment quelque part) ? », *ibid.*, p. 146.

28. « Je n'aime pas les lacs, les fleuves, les montagnes. Je laisse ça aux poètes », *John Cassavetes*, Hubert Knapp, coll. « Cinéma de notre temps ». Il est certainement significatif à ce propos que la plupart des lieux traversés dans *Gloria* (1980), le film de Cassavetes où il y a le plus de scènes en extérieur, le soient sur le mode de la fuite et/ou de la poursuite.

entendu comme « un mouvement sans finalité, dont le film n'est que le vecteur, une inclinaison qui ne débute ni ne s'achève, ou qui commence avant le générique et finit après le mot "fin" ». Devenir qu'il oppose à l'histoire comprise comme le « trajet qui passe par des étapes nécessaires, soumises à l'horizon d'une fin, aboutissement et clôture d'une trajectoire ». Et le tour de force de ce cinéma c'est d'inscrire « le devenir dans l'histoire pour la faire basculer sur le versant de l'inachèvement »<sup>29</sup>. C'est cette inscription qui est hors-jeu en tant qu'elle n'est pas dans un temps défini mais indéfini, pourrions-nous ajouter. Pourquoi, en effet, arrêter le film à cet endroit et non pas un peu après ou un peu avant ? Rien ne motive structurellement le trait de la coupure comme rien ne justifie l'entaille que s'inflige Mabel sinon peut-être le désir d'échapper à un système structuré précisément.

Néanmoins, on ne sort pas complètement du récit. Disons, pour être plus précis, que l'on arrive juste à ce point où la vitesse de la narration se cale sur celle du narré grâce à un jeu qui est d'autant plus détendu, c'est-à-dire non joué selon des règles, qu'il prend tout son temps. Réfléchir aux deux versants de la durée cassavetienne, libre ici, contrainte là, telle qu'elle se manifeste dans ce finale, et parce que ce finale est un finale c'est-à-dire un seuil, c'est donc réfléchir très exactement à la limite entre le jeu et le hors-jeu, entre ce que l'on attend et ce qui arrive, entre le prévisible et le surprenant. C'est réfléchir, en définitive, à la possibilité d'une durée double, simultanément double.

## Jeu et communauté

Le jeu est donc un *double jeu*. Il joue toujours sur deux tableaux à la fois : ici sur un temps qui lui est compté, 140 minutes pour être précis, temps du cinéma, et sur celui de la vie dont on n'a pas le décompte à l'avance. Mais ce jeu reste un jeu. Si l'on a pu rap-

---

29. *John Cassavetes, op. cit.*, p. 107.

procher Cassavetes de la démarche ethnologique ce n'est pas parce que son cinéma est la vie, ce qui n'a pas beaucoup de sens, mais parce qu'à la manière d'un Jean Rouch dans *Moi, un noir* par exemple il demande aux gens d'être eux-mêmes quand ils jouent ou rejouent leur quotidienneté. Or, demander à quelqu'un, et même si ce n'est pas un acteur professionnel comme c'est souvent le cas chez Cassavetes, d'être lui-même quand il joue ou se joue c'est en fait lui imposer de jouer doublement et non abolir le jeu. Doublement : une fois en rendant sa propre existence jouable, une autre fois en endossant ce costume qui, pour être taillé sur mesure, n'en demeure pas moins un costume. *Double bind* paradoxal du libre jeu, si l'on préfère, deux fois contraint pour se libérer, deux fois contraint de se libérer. Qu'on songe ici aux directives autoritaires, quand il ne s'agit pas d'une gifle, que Nick donne à Mabel dans les escaliers transformés aussi pour l'occasion en coulisses : il faut qu'elle soit elle-même et qu'elle ne joue pas un rôle si elle veut faire bonne figure en société. Ne plus jouer mais être pour bien jouer, en somme. Et, à un autre niveau, force est de constater que la performance d'actrice de Gena Rowlands est impressionnante, qu'elle n'a peut être jamais aussi bien joué le jeu apparemment sans jeu de son mari. Jeu cassavetien que l'on peut donc définir dramatiquement comme une liberté contrainte. Or, c'est aussi de cette influence que va s'affranchir cette femme.

Ce sont toutes les scènes – le repas avec les amis de Nick, le ballet dans le jardin offert à M. Jensen, la réunion de famille au retour de l'hôpital psychiatrique – où Mabel détonne par son envie de jouer ou de faire jouer qui bouscule les convenances et la fait passer elle-même pour folle. Aussi est-elle à chaque fois rappelée à l'ordre et le plus souvent par son mari. Non pas qu'il veuille l'empêcher de jouer, il lui réapprendrait même ses onomatopées, mais elle doit saisir que tout jeu a ses règles c'est-à-dire ses bornes sociales qui dictent, lorsque l'on est face aux autres, une certaine façon de se déplacer, de parler, d'écouter, bref, une dramaturgie comme ciment

du vivre-ensemble. Mais il se pourrait que ce vivre-ensemble-là, soit en fait ce que refuse Mabel ou ce dont elle se sent profondément incapable, malgré ses efforts, à cause de la dramatisation qu'il implique précisément, dramatisation vécue comme une aliénation au souci de l'apparence qui débouche sur une contamination du privé par le public. D'où l'imprécation contre sa belle-mère, sa véritable belle-mère d'ailleurs (Katherine Cassavetes), qui se fait chez elle l'écho du qu'en-dira-t-on : « I don't like this woman in my house. She's guarding the staircase from me. Up above are my children in my home and she's the kiss of death » . L'escalier-coulisse est donc bien sous l'emprise de l'extérieur : on peut y faire ce que l'on veut tout en se sachant observé, surveillé, supervisé. Nick qui, en bon père, y fait grimper de force ses enfants pour qu'ils aillent se coucher quand il le faut, fait ce jeu-là. Mabel, en simulant une vieille dame et en demandant à ses enfants de l'aider à monter, en joue un autre qui marche parce qu'il met du jeu dans le précédent au sens ludique et mécanique du terme. Et c'est ce jeu dans le jeu ou ce jeu du jeu qui ressoude les enfants à leurs parents et réciproquement. Qui déjoue aussi le parasitage externe parce que ce qui est partagé désormais c'est l'intime. Ainsi, ce que Mabel se risque à exposer c'est sa propre folie. Entendons : son jeu sans règles qui est pur élan créateur non influencé. Voilà ce qui est au principe de la communauté qu'elle construit ou qu'elle tente de construire tout au long du film. Elle en est alors le foyer qui l'anime de l'intérieur et c'est de son point de vue qu'on le regarde comme si elle pouvait dans ces instants retourner la caméra et nous montrer les coulisses des coulisses. En témoigne l'explication de la pathologie. On a l'interprétation de Cassavetes – les hommes et les femmes sont devenus fous parce qu'ils n'ont rien en commun et jouent des rôles qu'ils n'assument pas<sup>30</sup> – et celle de

---

30. « Je crois vraiment que toutes les femmes sont folles. Elles sont devenues folles à force de jouer un rôle qu'elles n'assument pas. Tous les hommes sont fous aussi, bien entendu. La société ne leur laisse rien en commun aux hommes et aux femmes. C'est le sujet du film... Il montre vraiment, plus qu'aucun film que j'aie jamais vu, les vraies différences entre hommes et femmes. Tout ce qui touche à nos vies est déterminé par l'influence qu'un sexe prend sur l'autre », Cassavetes, *John Cassavetes. Autoportraits, op. cit.*, p. 29.

Mabel-Gena Rowlands à la fin : un coup de fatigue. On a la solution de l'un : le travail collectif, artisanal et familial qu'est pour lui, plus que pour n'importe qui d'autre, la réalisation d'un film et la recherche du vécu dans le joué. L'autre solution : en jouer avec son ou ses maris et faire de ce jeu non recherché, non travaillé, jeu qui par là déjoue ce que l'on en attend, le fondement fragile de l'être-avec.

Fragile parce que fatiguant, effectivement. Une femme sous influence est une femme fatiguée de jouer le jeu. Mais fondement néanmoins parce que c'est lui, un jeu hors-jeu au carré si l'on peut dire, qui repose son couple, à tous les sens du verbe. La dernière scène, si elle nous amène à prendre du recul en souriant, c'est en effet par un repos ludique du dramatique. Mais ce repos est aussi un repositionnement autour d'un centre qui concurrence, biaise ou défait le double jeu cassavetien grâce à *un jeu reposé*. Reposé également, ajoutera-t-on pour finir, parce qu'il rappelle que le jeu est un jeu au moment où tout est fait pour qu'on l'oublie.

Quand on sait qu'*Une Femme sous influence* est né d'une envie à trois, Cassavetes, Falk, Rowlands, de parler de la difficulté d'aimer<sup>31</sup>, on comprend peut-être mieux pourquoi ce film ressemble à ce point à un palais des glaces. Le jeu y est continuellement un jeu de miroir entre le réel et le fictif et Cassavetes est passé maître dans la saisie au vol de leurs reflets croisés. Ce qui explique pourquoi son jeu, celui qu'il fait jouer et qui constitue pour beaucoup la marque de fabrique de son cinéma, a deux faces. Bipolarité que l'on a cernée grâce au couple liberté-contrainte et illustré avec le personnage de Mabel. Mais cette dernière s'illustre elle-même, et surtout dans ce finale, en jouant son propre jeu qui la met en position de hors-jeu par rapport à ce qui se voulait déjà un dehors du jeu. Elle ne dépasse plus, ou plus seulement, le jeu pour aller vers l'être, l'être

---

31. « Si nous avons fait ce film, c'est que Peter, Gena et moi pensions qu'il était difficile de parler de ce phénomène qu'est l'amour, même si c'était le sujet. Nous avons envie de faire une pure tentative, impliquant enfants et famille, pour découvrir toutes les sphères affectives où l'amour a le plus de chances d'exister », *ibid.*, p. 30.

tel qu'il est en société c'est-à-dire sous influence, c'est-à-dire en répétition, mais elle va au-delà de ces rôles qu'on joue naturellement dans la vie et qu'il faudrait rejouer à l'image, en s'en amusant, en se jouant de ce jeu qui n'est que dédoublé ou redoublé quand on le croit absent. Le ludique est alors reposé à la base de la communauté, contre le dramatique, et c'est alors le jeu des deux, le fait que ça joue ou que ça peut jouer entre les deux, qui est la note optimiste sur laquelle se termine *Une Femme sous influence*<sup>32</sup>. La difficulté d'aimer, dès lors, tout comme l'envie d'en parler, viendrait de ce qu'il n'y a jamais d'amour sans jeu, c'est-à-dire sans cinéma.

---

32. C'est là l'une des différences majeures avec *Wanda* de Barbara Loden (1970), l'autre grand film américain sur la condition féminine, mais beaucoup plus sombre.

## LE MOTIF DU JEU DANS L'ŒUVRE ROMANESQUE DE MILAN KUNDERA

Marianna Tortolo

C'est longtemps après avoir lu « Le jeu de l'auto-stop », nouvelle tirée du recueil *Risibles Amours*, et au fur et à mesure de nos lectures de Kundera, que le terme « jeu » s'est imposé à nous pour désigner quelque chose d'une situation, d'un état difficile à cerner. C'est que le jeu ne cesse d'osciller entre deux réalités. Par essence, il est polymorphe, il demeure insaisissable, ce qui nous contraint de n'en étudier que certains aspects. Nous avons retenu pour cette étude deux dimensions jugées fondamentales : tout d'abord la dimension dramatique du jeu, son aspect éminemment théâtral qui l'apparente au « jeu de rôles » ; le deuxième temps de notre réflexion sera consacré aux rapports qu'entretient le jeu avec la création littéraire, laquelle s'apparente à un « jeu de masques ».

Notre corpus s'étend à l'ensemble des fictions narratives de Milan Kundera, en privilégiant néanmoins trois ouvrages : le recueil de nouvelles *Risibles Amours* (1970), et deux romans : *L'Insoutenable légèreté de l'être* (1984) et *L'Identité* (1997).

## I. Jeu de rôles : théâtralité fondamentale du jeu

En scène

Le jeu, de par sa nature essentiellement « scénique », s'inscrit naturellement dans ce qui fait la dramaturgie (implicite) de l'écriture kundérienne. C'est dans le jeu amoureux des personnages kundériens que l'on trouve la forme la plus épurée de jeu. Les « moments » érotiques – vécus, virtuels ou rêvés – relèvent tous d'une « mise en scène », dans laquelle les figures de l'espace sont particulièrement lisibles. Dans *L'insoutenable légèreté de l'être*, la présence récurrente du « large divan carré dressé comme une estrade » impose une scène, place un décor que l'on trouvait déjà dans *La vie est ailleurs* : l'atelier du peintre, lieu érotique kundérien par excellence.

De même, à la fin de *L'identité*, « les rideaux rouges » de la maison anglaise dressent un théâtre. Devant cette maison, Jean-Marc est d'ailleurs assis sur un banc comme un spectateur. L'ambivalence du personnage à la fois spectateur et acteur réfléchit l'ambiguïté du joueur tel que le définit Vladimir Jankélévitch dans son ouvrage sur l'ironie :

À la fois maître et victime de son faux mais passionnant destin, le joueur sourit de se voir ainsi à califourchon sur le mensonge et la vie, sur le secondaire et le primaire ; le cœur lui bat d'être du même coup metteur en scène ou spectateur désabusé d'un spectacle, et acteur passionné d'un drame !<sup>1</sup>

« À califourchon sur le mensonge et sur la vie » : tous les joueurs des romans de Kundera pourraient être appréhendés à partir de cette formule de Jankélévitch.

---

1. Vladimir Jankelevitch, *L'ironie*, Paris, Flammarion, 1964, p. 57.

## Les règles du jeu

Dans « Le jeu de l'auto-stop », qui sera notre texte de référence puisqu'on y trouve une forme archétypale de jeu (*rappel de l'histoire*), Kundera propose lui-même sa définition du jeu :

Dans le jeu on n'est pas libre, pour le joueur « le jeu est un piège » ; s'il ne s'était agi d'un jeu et s'ils avaient été, l'un pour l'autre, deux inconnus, l'auto-stoppeuse aurait pu depuis longtemps se sentir offensée et partir ; mais il n'y a pas moyen d'échapper à un jeu ; l'équipe ne peut pas fuir le terrain avant la fin du match, les pions du jeu d'échecs ne peuvent pas sortir des cases de l'échiquier, « les limites de l'aire de jeu sont infranchissables ». La jeune fille savait qu'elle était tenue de tout accepter, justement parce qu'il s'agissait d'un jeu. Elle savait que plus le jeu serait poussé loin, plus ce serait un jeu et plus elle serait obligée de le jouer docilement. Et il ne servait à rien d'appeler au secours la raison et d'avertir l'âme étourdie d'avoir à garder ses distances et de ne pas prendre le jeu au sérieux. Justement parce que c'était un jeu, l'âme n'avait pas peur, ne se défendait pas et « s'abandonnait au jeu comme à une drogue ».<sup>2</sup>

Cette définition fait apparaître deux motifs essentiels que l'on retrouvera dans tous les jeux kunderiens à venir (on rappelle que cette nouvelle date de 1970), à savoir : le jeu comme piège (« *les limites... infranchissables* »), et le jeu comme vertige (« *comme à une drogue* »).

Tout jeu est système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou qui n'est pas de *jeu*, c'est-à-dire le permis et le défendu. (...) Rien ne maintient la règle que le désir de jouer, c'est-à-dire la volonté de la respecter. Il faut *jouer le jeu* ou ne pas jouer du tout.<sup>3</sup>

Cette définition de Roger Caillois dans son ouvrage *Les jeux et les hommes* s'applique-t-elle au jeu kundérien ? Oui, si l'on garde en

---

2. « Le Jeu de l'auto-stop », in *Risibles amours*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », n°1702, 1970, p. 109.

3. Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958, p. 14.

mémoire cette phrase de *L'insoutenable légèreté* : « Il s'établit rapidement entre tous les amants des règles du jeu dont ils n'ont pas conscience mais qui ont force de loi et qu'il ne faut pas transgresser<sup>4</sup> ».

Cependant la notion de « permis et (de) défendu » paraît tout de même contestable dans le contexte romanesque. En effet, le jeu kundérien ne saurait reposer sur cette opposition, qui suppose un cadre moral, alors que le jeu qui nous intéresse se situe au-delà d'une telle frontière. Cette absence de moralité dans le jeu, Jean Baudrillard la met en rapport avec l'inexistence de la croyance en la règle : on ne *croit* pas en la règle, on l'*observe*. « Cette sphère diffuse de la croyance, l'exigence de crédibilité qui enveloppe tout réel, est volatilisée dans le jeu – de là son immoralité »<sup>5</sup>. Rectifions : non pas immoralité, mais *amoralité* foncière du jeu.

### Quiproquo

Le jeu n'en échappe pas moins à un 'incontournable' de la scène amoureuse : le quiproquo.

François Ricard, soulignant les analogies entre *L'identité* et « Le jeu de l'auto-stop » tente de synthétiser le synopsis des deux textes de la façon suivante :

[...] un homme, par jeu et pour répondre à ce qu'il croit être un désir de la femme qu'il aime, fait subir à celle-ci une « expérience » qui met à l'épreuve l'amour qu'elle lui porte.

« Ce qu'il croit être un désir » : de quel désir est-il question ici ? L'homme se trompe sur le désir de la femme qu'il aime, car il en ignore à peu près tout. L'erreur, qui porte alors sur l'objet du désir de l'autre, se répercute sur son propre désir.

---

4. *L'insoutenable légèreté de l'être*, p. 110.

5. Jean Baudrillard, *De la séduction*, Paris, Gallimard, 1988, p. 184.

Et parce que ce désir ne saurait être que « mimétique » (R. Girard<sup>6</sup>), cette méprise fait de l'objet de son désir à lui un leurre, une *illusion*, c'est-à-dire – étymologiquement : *illusion* : action de se jouer la comédie – déjà un jeu. Tout se passe comme si cette détermination erronée du désir de l'autre, détermination qui prélude au jeu kundérien le situait fatalement, irrévocablement du côté du malentendu.

Hors jeu : comédie d'amour et comédie de deuil

En prenant une situation similaire dans deux romans, chacune située en début d'œuvre, nous allons esquisser une définition négative du jeu. En quoi la relation entre Tomas et Tereza, dans *L'insoutenable légèreté de l'être* est-elle hors-jeu ?

Au chapitre 3, Tomas est au chevet de Tereza, grippée :

(...) il imagina qu'elle était chez lui depuis de longues années et qu'elle était mourante. Soudain, il lui parut évident qu'il ne survivrait pas à sa mort. Il s'allongerait à côté d'elle pour mourir avec elle.

En s'approchant de Tereza endormie, il veut s'imprégner de son odeur, ignorant que de la sorte il sera contaminé par la fièvre – métaphorique – qu'est l'amour et dont Tereza souffre déjà.

Toute la scène baigne dans une ambiance calme et sereine. Mais Tomas se ressaisit aussitôt, et juge son comportement excessif. Était-ce l'amour ?

N'était-ce pas plutôt la réaction hystérique d'un homme qui (...) commençait à se jouer à lui-même la comédie de l'amour ? (...) il se reprochait d'hésiter et de priver ainsi le plus bel instant de sa vie (il est

---

6. Nous renvoyons ici à la théorie du désir triangulaire exposée par René Girard dans *Mensonge romantique et vérité romanesque*, (Paris, Grasset, 1961), qui se trouve être pour Kundera « le meilleur livre qu'[il ait] jamais lu sur l'art du roman » (*Les Testaments trahis*, p. 223).

à genoux au chevet de la jeune femme, persuadé de ne pouvoir survivre à sa mort) de toute signification.

Deuxième situation, issue de *L'identité* : Jean-Marc croit avoir reconnu Chantal sur la plage, elle est sur le point de se faire renverser par un char à voile :

Soudainement, il imagine son corps écrasé par le char, elle est étendue sur le sable, elle est en sang, le char s'éloigne sur la plage et il se voit courir vers elle. Il est à tel point ému par cette image qu'il se met vraiment à crier le nom de Chantal, le vent est fort, la plage immense, et sa voix n'est audible par personne, aussi peut-il s'adonner à cette sorte de théâtre sentimental et, les larmes aux yeux, crier son angoisse pour elle ; le visage crispé d'une grimace de pleur, il est en train de vivre pendant quelques secondes l'horreur de sa mort.

Du point de vue de Jean-Marc : la pseudo-mort de Chantal est présentée de façon beaucoup plus violente, dans une sorte d'hypotypose grandiose.

Si le sentiment de Tomas avait quelque chose d'« hystérique » (puisque'il ne fait qu'imaginer la mort de Tereza), la réaction de Jean-Marc, quand il a toutes les raisons d'être sincère (il croit réellement qu'il s'agit de Chantal en danger), tourne à la parodie (le visage grimaçant, le cri, le « théâtre sentimental »). Jean-Marc, saisissant le caractère excessif de sa réaction, raisonne en homme lucide :

Il sourit de la comédie de deuil qu'il venait de se jouer, il en sourit sans se le reprocher, car la mort de Chantal est avec lui depuis qu'il a commencé à l'aimer.<sup>7</sup>

Nous allons à nouveau faire appel à Vladimir Jankélévitch pour tenter d'approfondir notre analyse. Jankélévitch, qui pose l'objet de la nostalgie comme l'*irréversible*, expose l'idée de la coïncidence du passé et du présent dans les termes suivants :

---

7. *L'identité*, op. cit., p. 24.

Le présent est passéisé par le milligramme de nostalgie, par le regret infinitésimal et en quelque sorte minimal qui fait de toute perception un souvenir-du-présent, un présent imperceptiblement révolu, un *présent presque passé*!<sup>8</sup>

C'est exactement ce que semble ressentir Tomas, qui pense que « la première répétition de la vie est déjà la vie même ». *Pendant* qu'il vit (sa vie d'être de papier), il sent qu'il « entre en scène comme un acteur sans avoir jamais répété », enfin il sait : *einmal ist keinmal* ; et, à cet instant précis où il s'agenouille auprès de Tereza, il semble pris d'une insurmontable, d'une très belle « nostalgie du présent ». Peu importe s'il n'en perçoit pas le sens ; ce sens est caché dans la douleur, consubstantielle à l'instant, et dans la beauté.

Chez Jean-Marc, cette même douleur n'est pas perçue de la même façon. Comme on l'a vu, il s'est en quelque sorte « immunisé » contre la mort de celle qu'il aime, ce qui ne veut pas dire qu'il souffrirait moins de la perdre, mais que la pensée de la mort n'aurait pas pour lui le choc de l'imprévu, alors que Tomas, n'en a pas eu le temps. À Tomas la douleur, à Jean-Marc la promesse de douleur.

En théorisant la notion de « mémoire poétique », Kundera esquisse ce qui pourrait faire une relation hors-jeu :

L'aventure de Tomas avec Tereza avait commencé exactement là où se terminaient ses aventures avec les autres femmes. Elle se jouait de l'autre côté de l'impératif qui le poussait à la conquête des femmes. Il ne voulait rien dévoiler chez Tereza. Il l'avait trouvée dévoilée. Il avait fait l'amour avec elle sans avoir pris le temps de se saisir du scalpel imaginaire dont il ouvrait le corps gisant du monde. Sans prendre le temps de se demander comment elle serait pendant l'amour, il l'aimait déjà.<sup>9</sup>

---

8. *La Musique et l'ineffable*, op. cit., p. 53.

9. *L'Insoutenable légèreté de l'être*, op. cit., pp. 262-263.

« Sans prendre le temps...il l'aimait déjà » : Tomas ne prévoit pas, ne prévient pas ; la première fois qu'il fait l'amour à Tereza, il est déjà nostalgique d'elle, envoûté par le « *présent presque passé* » dont parle Jankélévitch. Sur ce point les deux couples se rejoignent rigoureusement : tous les personnages connaissent cette nostalgie de l'autre dans des moments où, paradoxalement, ils sont ensemble. Chantal se souvient d'une après-midi passée avec Jean-Marc :

Elle éprouvait une insoutenable nostalgie de Jean-Marc. Nostalgie ? Comment pouvait-elle éprouver de la nostalgie puisqu'il était en face d'elle ? Comment peut-on souffrir de l'absence de celui qui est présent ? Jean-Marc saurait répondre : on peut souffrir de nostalgie en présence de l'aimé si on entrevoit un avenir où l'aimé n'est plus ; si la mort de l'aimé, invisiblement, est déjà présente.<sup>10</sup>

Tout est là : « Jean-Marc saurait répondre ». Comme sur la plage où il prend du recul et rit de lui-même, la réflexion fait écran à sa douleur, mais aussi à la beauté. Tomas, lui, reste de façon presque émouvante et naïve empêtré par le sortilège de la nostalgie.

La relation entre Jean-Marc et Chantal est également belle, mais elle est fragile. Pour Jean-Marc, engager Chantal dans le jeu c'est le dernier moyen dont il dispose pour ne pas la quitter des yeux. Devenir maître du jeu : c'est figer Chantal avec le visage qu'il aura choisi pour elle, même s'il doit pour cela troquer son rôle d'amant pour le masque de l'admirateur anonyme.

Chez Tomas, *l'imagination* de la mort du partenaire potentiel annihile a priori le désir de jouer. Chez Jean-Marc, *l'anticipation* de la mort de l'être aimé (sa pré-méditation) réveille ce désir tel un instinct : le jeu serait alors la manifestation d'un regain de vie et, pour Chantal comme pour leur amour, un sursis.

---

10. *L'Identité*, op. cit., p. 45.

## II. Jeu de masques : la création littéraire comme jeu

Variation : du masque kundérien au masque pessoanien

Pour mieux saisir cette forme de jeu au second degré qu'est la création littéraire, nous allons faire un détour chez un autre écrivain, le poète lusitanien Fernando Pessoa, qui partage avec Kundera – et à sa manière – le goût prononcé pour l'esthétique du masque. Ce rapprochement, s'il peut surprendre, prend vite tout son sens : là encore, c'est la théâtralité du jeu qui réunit les deux auteurs.

Ni hypocrite ni imposteur tout à fait, le moi qui se dédouble s'adapte avec raison aux configurations du destin. Devenir un autre... Un jeu qui ne tourne pas au drame si l'on en respecte la règle fondamentale : préserver un moi invariant support de toutes les variations. « *Je n'ai jamais été que la trace et le simulacre de moi-même* » : Fernando Pessoa ou la conversion d'un poète en poètes innombrables. L'hétéronymie mise en œuvre. En filigrane, l'ironie.<sup>11</sup>

En portugais, *pessoa* signifie « une personne », et ce terme est dérivé du latin *persona*, « masque de théâtre ». « Ironique spectateur de moi-même, je n'ai jamais, malgré tout, renoncé au spectacle de la vie »<sup>12</sup>. Du « théâtre du monde » au « spectacle de la vie », les poncifs sont nombreux qui associent notre existence terrestre à un jeu dont le masque n'est que l'accessoire nécessaire (mais non suffisant). Face à ce « drame » de notre condition, la réaction des deux auteurs est inversement symétrique : si pour se réaliser, tous deux affichent leur propension à la « démultiplication » du moi, l'un choisit d'imaginer les multiples créateurs qui diffuseront sa propre création (vers le dehors), et son masque s'appelle l'« hétéronymie » ; l'autre adopte le support, traditionnel chez un romancier, du personnage, qu'il définit cependant comme « ego expérimental », masque kundérien

---

11. Cécile Guerard (sous la direction de), *L'Ironie : le sourire de l'esprit*, éditions « autrement », coll. « morales », n°25, 1998, p. 131.

12. Fernando Pessoa, *Le Livre de l'intranquillité*, op. cit., Fragment 193.

qui épouse donc toutes les facettes des personnages à l'intérieur de la création (vers le dedans). Dans les deux cas il s'agit de se créer des doubles qui vont explorer, *expérimenter* des situations que leur créateur n'a jamais connues :

Les personnages de mon roman sont mes propres possibilités qui ne se sont pas réalisées. C'est ce qui fait que je les aime tous et que tous m'effraient pareillement. Ils ont, les uns et les autres, franchi une frontière que je n'ai fait que contourner. C'est cette frontière franchie (la frontière au-delà de laquelle finit mon moi) qui m'attire. Et c'est de l'autre côté seulement que commence le mystère qu'interroge le roman. Le roman n'est pas une confession de l'auteur, mais une exploration de ce qu'est la vie humaine dans le piège qu'est devenu le monde.<sup>13</sup>

« Le roman [est une] exploration de ce qu'est la vie humaine dans le piège qu'est devenu le monde » : le roman comme jeu (sur/avec/contre le monde). Ailleurs : « le roman est-il autre chose qu'un piège tendu au héros ? »<sup>14</sup> : le héros comme joueur, piégé par l'auteur qui le déjoue.

Le masque est donc ce qui va permettre à Pessoa comme à Kundera de s'inventer un jeu dont ils sont les maîtres, tout en laissant au personnage l'illusion d'une totale indépendance (et Kundera insiste sur ce point dans le processus de création de l'ego expérimental). Ainsi, de même que les poètes pessoaniens sont tous dotés d'une biographie, d'une physionomie, d'une adresse personnelle, d'une profession, etc., le héros kundérien s'émancipe de son créateur pour vivre son existence à part. Il arrive même que le visage se retrouve, non derrière le masque, mais face à lui, et qu'ainsi créateur et créature se rencontrent. L'exemple le plus probant figure dans *L'immortalité*, où l'on assiste à la rencontre entre Kundera lui-même

---

13. *L'Insoutenable légèreté*, p. 278 : nous avons ici un court exemple de ce qu'E. Le Grand pourrait appeler un « essai spécifiquement romanesque », procédé fréquent chez Kundera qui interrompt la narration pour une parenthèse ludique, critique, théorique et/ou auto-réflexive.

14. *La Vie est ailleurs*, *op. cit.*, p. 340.

et son héros Paul (la scène a d'ailleurs lieu dans une piscine où les murs sont tapissés de miroirs). L'auteur s'offre même la coquetterie de feindre un petit temps de réflexion pour reconnaître son personnage dans la réalité, qui, bien sûr, n'a pas idée qu'en face de lui est tranquillement assis son demiurge. Conformément à sa technique exposée dans *L'art du roman*, l'auteur observe son personnage et tente alors de saisir l'insoutenable légèreté de son « moi » :

Dès que vous créez un être imaginaire, un personnage, vous êtes automatiquement confronté à la question : qu'est-ce que le moi ? Par quoi le moi peut-il être saisi ? C'est une de ces questions fondamentales sur lesquelles le roman en tant que tel est fondé. (...) La quête du moi a toujours fini et finira toujours par un paradoxal inassouvissement. (...) Le personnage n'est pas une simulation d'être vivant. C'est un être imaginaire. Un ego expérimental.<sup>15</sup>

Comme le masque interrogeait sur le visage véritable, le personnage, tout imaginaire qu'il est, interroge sur la réalité du moi.

Mais l'analogie entre Pessoa et Kundera se prolonge au-delà de la seule démarche créatrice : ne pourrait-on pas en effet rapprocher le sentiment de l'insoutenable légèreté de l'être de celui de l'intranquillité ? Dans les deux cas, il s'agit d'une incapacité à s'amarrer au réel, incapacité que Sabina, dans *L'insoutenable légèreté de l'être*, ressent de façon très aiguë. Cette incapacité à s'amarrer au réel est d'autant plus intéressante qu'elle double une préoccupation esthétique de l'auteur, dans la conciliation des contraires. Ainsi, d'une trahison à l'autre, Sabina souffre magnifiquement d'intranquillité :

Le drame d'une vie peut toujours être exprimé par la métaphore de la pesanteur. (...) Son drame n'était pas le drame de la pesanteur, mais de la légèreté. Ce qui s'était abattu sur elle, ce n'était pas un fardeau, mais l'insoutenable légèreté de l'être.<sup>16</sup>

15. « Entretien sur l'art du roman », *L'art du roman*, deuxième partie, Milan Kundera / Christian Salmon, *op. cit.*, p. 47.

16. *L'insoutenable légèreté de l'être*, *op. cit.*, p. 156.

Le sentiment d'étrangeté, très fort chez Sabina comme chez Soarès, est une des manifestations les plus douloureuses de la non-appartenance au jeu. Tout se passe comme si Sabina, reine des potentialités du jeu érotique, se mettait hors-jeu en éprouvant le sentiment d'intranquillité. Face à elle, et dans une démarche inversement symétrique, Ricardo Reis, maître du jeu d'échecs, et hétéronyme intranquille, se définit comme pris dans un jeu auquel plus personne ne joue<sup>17</sup>.

### Motif(s)

Nous avons laissé volontairement jusqu'à présent de côté le terme de « motif », et c'est par lui que nous souhaiterions terminer. Kundera théorise le motif de la façon suivante :

[Les vies humaines] sont composées comme une partition musicale. L'homme, guidé par le sens de la beauté, transforme l'événement fortuit (une musique de Beethoven, une mort dans une gare) en un motif qui va ensuite s'inscrire dans la partition de sa vie. Il y reviendra, le répètera, le modifiera, le développera comme fait le compositeur avec le thème de sa sonate. (...) L'homme, à son insu, compose sa vie d'après les lois de la beauté jusque dans les instants du plus profond désespoir. On ne peut donc reprocher au roman d'être fasciné par les mystérieuses rencontres des hasards (par exemple, par la rencontre de Vronsky, d'Anna, du quai et de la mort, ou la rencontre de Beethoven, de Tomas, de Tereza et du verre de cognac), mais on peut avec raison reprocher à l'homme d'être aveugle à ces hasards et de priver ainsi la vie de sa dimension de beauté.<sup>18</sup>

De même qu'il y a des motifs qui jalonnent la vie de ses personnages comme autant d'éléments structurants, des motifs structurent la

---

17. Fernando Pessoa, *op. cit.* : « Je suis une sorte de carte à jouer, une figure ancienne et inconnue, seul vestige d'un jeu perdu. Je n'ai aucun sens, j'ignore ma valeur, je n'ai rien à quoi me comparer pour me trouver, je ne possède aucune utilité qui m'aiderait à me connaître », Fragment 193 L.I. 2 septembre 1931.

18. *L'Insoutenable légèreté de l'être*, pp. 68-69.

partition romanesque de Kundera. L'un des motifs les plus importants, les plus structurants est le jeu. Le romancier utilise le jeu comme un motif, et par une sorte de mimétisme qu'il emprunte à la destinée prétendument autonome de ses personnages, il revient sans cesse sur le motif du jeu. Pour paraphraser Kundera lui-même : *il y revient, le répète, le modifie, le développe*. Enfin si Kundera semblait regretter dans *L'Art du Roman* que l'appel du jeu n'ait pas été entendu, il nous semble que la seule lecture de ses œuvres nous prouve le contraire.

## LE JEU BAROQUISTE AVEC LA LANGUE

Odile Schneider-Mizony

Le baroque allemand écrivait mal, dit-on : l'étiquette stylistique de « Schwulst », qui signifie « enflure, boursoufflure », accompagne l'époque, et ce ne sont pas les tentatives plus ou moins heureuses pour imiter les modèles littéraires étrangers, italiens ou français, qui en sauvent l'intérêt dans l'appréciation des critiques. Au nombre de celles-ci, le « Sprachspiel » ou jeu de langue, jeu avec la langue, qu'ont prôné ou pratiqué aussi bien les auteurs de stylistiques pour la correspondance que les mystiques, les prédicateurs que les poètes, appartient au registre des bizarreries, voire du mauvais goût d'un siècle que l'on considère en Allemagne n'avoir guère produit d'œuvres dignes de passer à la postérité.

Ce jugement négatif provient pour une large part de ce que le jeu avec la langue souffre de nos jours d'un mépris généralisé, parce qu'est valorisée une esthétique de la concision et de l'implicite par rapport à un mode d'écriture qui dépassait l'explicite pour tomber dans la déconstruction. Car les calembours ou devinettes, les *con-cetti* ou exercices de virtuosité sur l'alphabet ou la grammaire relevaient bien évidemment d'un parti-pris, et non de ratage ou de maladresse. Ce qui a été pris pour de la frivolité est une poétique de l'*ingenium* obsédée par le dévoilement et la représentation excessive et transgressante. Le jeu baroque avec la langue s'inscrit au profond de la mentalité collective, il est source et fruit d'une pensée sociétale

d'envergure. Il est fondé sur la tension entre le donné de règles grammaticales et de canons littéraires naissants et leurs excès, leur sur-utilisation. Il est une manière d'écrire qui n'est plus le cours ordinaire de la langue, pour reprendre la formulation de Huizinga : [...] « le jeu, c'est-à-dire un accord tendant à réaliser, dans un temps et un espace déterminés, suivant certaines règles et dans une forme donnée, quelque chose qui mette fin à une tension et qui soit étranger au cours ordinaire de la vie. » (177).

## I. Baroque et jeu

### I.1 Jeux de langue divers

L'époque de la Contre-Réforme recatholiciante manifeste un esprit plus ludique que l'idéal austère de la morale protestante : cette Contre-Réforme, victorieuse dans les pays allemands du Sud et en Autriche imprégnera également de son modèle culturel les cours du Nord de l'Allemagne, bien que moins fortement.

Le langage dans sa globalité est un jeu de société au siècle baroque, pratiqué dans des cercles divers, bien que constamment élitistes. Au sommet de la hiérarchie culturelle se situent les sociétés de langage ou « Sprachgesellschaften », clubs masculins d'aristocrates cultivés ou se piquant de l'être, accessibles à certains membres de la bourgeoisie de culture (« Bildungsbürgertum ») comme les poètes de cour ou grammairiens officiels. On s'y réunit pour affiner les règles de fonctionnement de la langue, mais la relative imperméabilité entre ces clubs et les locuteurs contemporains reflète leur caractère fermé de réunions entre passionnés qui s'adonnent à des passe-temps de nature privée. On y invente par exemple des traductions tourmentées pour les mots d'origine étrangère ayant « envahi » l'allemand et propose sans rire de remplacer le mot « Nase » (nez) par « Gesichtserker » = encorbellement du visage ou le mot

« Kloster » (cloître) par la désignation « Jungfernzwinger », mot à mot = « contraigneur de vierges » !

Les surnoms que se donnent entre eux les membres de ces coteries sont programmatiques de leur rapport à la langue : un des plus célèbres d'entre eux, Harsdörffer, de la Société Fructifère s'y nommait « der Spielende », le Joueur (exactement le « jouant »). Les statuts de ces sociétés prévoient d'ailleurs expressément un rapport ludique à la langue, comme le premier article de cette « Fruchtbringende Gesellschaft » qui édicte que : « Premièrement que tout un chacun dans la société... doive... lors des réunions se montrer aimable / joyeux / amusant et accommodant en paroles et en actions / ainsi qu'aucun ne doive prendre mal une parole divertissante d'un autre / »<sup>1</sup>.

Ils fabriquent par exemple des devinettes, genre prisé de l'époque, et les présentent sous la forme artificielle d'épithètes, ce qui ne correspond plus guère à notre canon contemporain de rapports avec la mort :

Ce qui conserve le corps peut souvent ruiner le corps  
Je vivais de la corde et dois mourir de la corde<sup>2</sup>

---

1. Erstlich/ daß sich ein iedweder in diser Gesellschaft... solle/... bei Zusammenkünften gütig/ fröhlich/ lustig vnd verträglich in Worten vnd wercken seyn/ auch wie dabei keiner dem andern ein ergetzlich wort für übel aufzunehmen/ (...), cité d'après Engels, *Die Sprachgesellschaften des 17. Jahrhunderts*, Wilhelm Schmitz Verlag, 1983, p. 102.

2. Was diesen leib erhält ; kan oft den leib verderben  
Ich lebte von dem strick/ Vnd must am strick ersterben  
Andreas Gryphius, « Grabschrift eines gehenckten Seilers » (Épithète d'un cordelier pendu), in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 727.

Ci-gît dans ce tombeau le plaignant, le plaint  
Celui qui dit le droit, celui qui a témoigné et celui qui a interrogé  
les témoins.<sup>3</sup>

Il existe, à côté, la devinette plus badine, à usage « mondain » :

Ça vole et ne vole pas et n'a pas d'aile non plus  
Pique sans pique ni épée, mord mais sans dent  
Il vous aime, Mesdames et va en habit noir  
Parce qu'hier par vous son père a été tué.<sup>4</sup>

On recueille également pour la vie sociale, qu'il s'agisse de distraire la compagnie ou de briller, les traits d'esprit et bons mots réels ou attribués, comme celui de ce protestant souabe arrêté par les Espagnols pendant la Guerre de Trente ans et qui se tire d'affaire en avalant une hostie. De retour parmi ses correligionnaires, il rétorque aux critiques : « Si je n'avais pas mangé (« bouffé ») le petit Bon Dieu, c'est lui qui m'aurait mangé »<sup>5</sup>.

Ces traits d'esprit couchés sur le papier s'animent dans l'action publique où la réalisation langagière est j(a)ugée et goûtée : on ne joue pas avec la langue tout seul. Le jeu nécessite une occasion qui le déclenche et un contexte dans lequel il se déploie. Les pastorales (« Schäfereien » ou « Idyllen ») écrites au XVII<sup>e</sup> siècle regorgent de ces jeux de société qui font la part belle à l'esprit de

---

3. Hir ligt in einer Grufft/ der Kläger/ der beklagte/  
Der Recht sprach/ der gezeugt/ und der die Zeugen fragte/  
Andreas Gryphius, « Grabschrift Laelii, welcher sich selbst erschossen » (Épithaphe de Laelius qui s'est tiré une balle dans la tête), in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 732.

4. Es fliegt vnd fliegt doch nicht hat auch nicht Flügel an/  
Sticht ohne Spieß vnd Schwert/ es beist/ doch ohne Zan.  
Euch Damen hat es lieb/ vnd geht in schwartzer tracht/  
Weil gestern ward von Euch sein Vater vmbgebracht

Auteur inconnu, « Ein Floh » (une puce), in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, 732.

5. « Hette ich den kleinen Herrgott nicht gefressen/ so hette er mich gefressen. », Julius Wilhelm Zinggreff, « Der Teutschen Scharpfsinnige kluge Spruch » in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 1075.

compétition : tous les participant(e)s doivent par exemple inventer deux histoires justifiant la constitution d'un proverbe, et l'assemblée détermine les meilleures par un vote ; ou bien l'on répartit des rôles linguistiques entre les membres du groupe : l'un doit parler par hyperboles, le second par métaphores, le troisième en pédant, le quatrième en galimatias, et là aussi, ces exercices de virtuosité font gagner un locuteur remarquable, en général le héros, et le ou la perdante se voit attribuer un gage, comme de devoir embrasser le vainqueur. Ces compétitions linguistiques sont une partie de l'activité verbale générale ou « jeu de la conversation ».

## I.II Le « jeu de la conversation »

La conversation baroque n'est plus tant un mode de communication – en tant qu'il serait différent de l'écrit – ou un acte phatique, qui remplirait les vides de l'interaction, qu'un propos esthétique, ce qu'on a appelé pour la France l'« art de la conversation au Grand Siècle ». Les stylistiques de l'époque manifestent cette recherche de l'agrément verbal dans leurs titres même, comme le très célèbre ouvrage de Harsdörffer : *Frauenzimmersgesprächsspiele*, c'est-à-dire « Jeux de conversation pour dames ». Il n'a que peu à voir avec un manuel de bonne conversation, mais propose des sortes de jeux de société basés sur la langue, avec l'argument « qu'il y a quelque chose d'amusant derrière/dont la nouveauté sonne agréablement aux oreilles »<sup>6</sup>.

La conversation pleine d'esprit est si bien l'idéal de l'interaction orale de l'époque que la personne qui garde son esprit pour elle-même est accusée d'impolitesse grossière : c'est ce qu'on peut lire en filigrane derrière le jugement peu amène de Saint-Simon sur Madame, princesse palatine : « Madame... était... allemande au

---

6. « weil etwas Lustiges dahinter / dessen Newerung wol in den Ohren klinget » Georg Philipp Harsdörffer, « Frauenzimmer Gesprächspiel » in Albert Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 760.

dernier point, franche, droite... redoutable par les sorties qu'elle faisait quelquefois, et sur quiconque ; nulle complaisance, nul tour dans l'esprit, quoiqu'elle ne manquât pas d'esprit »<sup>7</sup>. Le « tour dans l'esprit », les bons mots, les formulations aphoristiques – qu'on pense aux recueils de l'époque, à La Bruyère ou La Rochefoucauld – sont estimés pour le supplément de plaisir qu'ils apportent à la vie mondaine.

C'est dans ce cadre qu'il faut replacer la valorisation de la galanterie, à l'époque non tant forme de politesse particulière du sexe masculin envers le féminin, ni stratégie de flirt destinée à l'obtention de faveurs plus concrètes, mais parole créative, formulation destinée à plaire. L'un des théoriciens de la conversation allemands recommande l'usage de la galanterie pour les lettres privées en le définissant dès l'abord contre les préjugés : « Car un galant homme n'est chez les Français rien d'autre qu'un esprit vif et éveillé /qui cherche à plaire aux femmes par ses inventions aimables »<sup>8</sup>. Il déconseille l'argumentation sérieuse au profit de l'ironique, tout étant préférable à l'ennui qui suinterait d'un ton logique ou docte. Cette rhétorique ludique évacue les passions, aussi bien celle de l'amour que celle de la connaissance. Ce langage « mondain » ne s'adresse pas aux savants. La galanterie, jeu avec l'amour, rejoint le jeu de hasard et le jeu avec la langue dans l'ensemble des jeux que se jouait la société baroque.

Naturellement, il ne s'agit pas de distraction pure. Parler de façon brillante permet de récolter des points de prestige social, non seulement parce qu'on a montré son propre esprit, mais parce qu'on a flatté l'autre en le créditant de la capacité de décodage afférente. Il ne s'agit pas seulement « d'amener des personnes à rire, mais de leur

---

7. Louis de Saint-Simon, *Mémoires*, Gallimard, 1990, p. 329.

8. denn ein galant homme ist bey denen Frantzosen nichts anders / als ein munterer und aufgeweckter kopf / welcher durch seine artige einfälle dem frauenzimmer zu gefallen suchet ; Benjamin Neukirch, « Anweisung zu Teutschen Briefen » in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 495.

donner à reconnaître par là même leur perspicacité/et pour nous-même à gagner tout d'abord leur estime et par la suite leur amitié »<sup>9</sup>. Plus les trouvailles verbales sont neuves et audacieuses, plus les deux participants à la conversation en voient leur image rehaussée.

### I.III Le jeu avec la langue dans la prédication religieuse

Le cadre pragmatique du risible au XVII<sup>e</sup> siècle ne se réduit pas à la parole dialoguée, il s'étend aussi à ce mode de communication plus fermé qu'est le discours religieux, performance oratoire pour un public d'auditeurs captifs. Plus surprenant pour nos habitudes modernes que l'échange de bons mots dans un milieu courtois est le foisonnement du jeu avec la langue dans la prédication baroque et dans la poésie mystique, deux types de textes sacrés qui sont liés dans notre représentation par un impératif de sérieux.

La motivation des prédicateurs à jouer eux aussi avec la langue se comprend cependant : le discours froid est inefficace, il faut faire appel à la force émotionnelle, celle de l'imagination par des *exempla*, et celle du rire qui gagne l'auditoire profane à la cause du vrai. L'agrément du discours, voire le rire, ne sont pas futilité mondaine, ils servent la cause de Dieu en faisant sortir les cœurs de leur indifférence. C'est ainsi qu'une sorte de philologie religieuse *sui generis* donne plus d'importance à l'écriture formelle, au jeu de mots, qu'à l'argumentation.

On fait des sermons sans « r », comme à la même époque, on écrivait des poèmes sans la lettre « r ». Le sermon « alphabétique » – construit à partir de la succession des lettres de l'alphabet – devient plus à la mode que le sermon « exemplaire » : par exemple,

---

9. Personen zum lachen bewegen, sondern ihr auch zugleich ihren verstand zu erkennen geben / und uns bey derselbigen erstlich eine hochachtung nachgehends freundschaftt... erwerben », Benjamin Neukirch, « Anweisung zu Teutschen Briefen » in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, p. 495.

notre vie est un alphabet, A comme *avis*, le petit oiseau dans la main de Dieu, B comme *bellum*, car nous sommes bientôt battus... jusqu'à Z comme *zizania*. Il s'agit de parler à l'intérieur des règles de la matière linguistique en suivant une consigne qui est une infraction partielle à cette matière. Dans la répartition aléatoire des lettres-sons, on en choisit une courante, comme le « r », dont on se passe virtuellement. Ou bien on se contraint à suivre, au lieu d'une répartition thématique aléatoire des thèmes-mots du sermon, l'ordre donné par l'alphabet, comme on respecte les consignes d'un jeu. En langue aussi, on peut se définir à la fois par les règles et contre les règles.

Abraham a Santa Clara, le plus grand prédicateur baroque, invective la mort avec AEIOU ou démontre subtilement que l'homme n'est rien et Dieu tout à partir du mot latin *homo* :

...Car l'homme est appelé en latin HOMO, la première lettre ne mérite pas ce nom, car le h n'est qu'une aspiration, les deux « o » ne sont non plus pas des lettres, mais des zéros, il ne reste dans le mot HOMO que le seul m, qui est en fait une esquisse de la Sainte Trinité.<sup>10</sup>

Ce M est l'objet d'une longue argumentation qui consiste en ceci : M = I V I, soit I pour *Initium*, ce qui se comprend comme Dieu le père, V est l'abréviation de *Verbum caro factum*, le fils de Dieu, et le dernier I est pour *Ignis*, l'esprit saint apparu sous la forme de petites langues de feu. La Trinité est donc centrale dans ce sigle du néant humain. Les esprits des Lumières trouveront cela ridicule, et projeteront une image fortement négative sur la rhétorique baroque,

---

10. Dann der Mensch in Lateinischer Sprach genennt wird HOMO, der erste ist kein Buchstab zu nennen/ sondern das H. ist nur ein Aspiration ; die zwey O. seynd gleichermassen keine Buchstaben/ Sonder nulla, bleibt dannenhero in dem Wort HOMO das einige M welches dann ein eigentlicher Entwurff der Allerheiligsten Dreyfaltigkeit. Abraham a Santa Clara, cité par Urs Herzog, *Geistliche Wohlredenheit. Die katholische Barockpredigt*, Verlag C. H. Beck, 1991, p. 288.

mais elles jetteront le principe du détour émotionnel avec l'eau du bain des jeux sur la langue.

Cette esthétique de la révélation divine par la bigarrure explique les anagrammes : pour le prédicateur catholique, Luther est un « Hutler » (bouzilleur) ; « Margarita », la sainte, recouvre « raram agit »<sup>11</sup>.

Il joue sur les couples de termes par *assonance* – répétition approximative de sons à la finale d'un mot ou d'un groupe rythmique :

Es ist kein *ort*, es ist kein *port*, es ist kein *landt*, es ist kein *standt*, es ist kein *zeit*, es ist kein *glegenheit*, wo diser hölische feindt dem Menschen nit nachstellt.<sup>12</sup>

On trouve des *calembours* – jeu de mots sur la différence de sens entre des mots qui se prononcent de manière proche – comme la critique de la façon trop profane de concevoir les jours de fête religieuse : ein *Fest-Tag* und *Freß-Tag* (jour de fête et jour de bouffe)<sup>13</sup> des *jeux de mots*, comme celui sur l'homme si enflammé qu'il n'aurait pu passer sans dégât près d'un toit de paille (*Narrennest*, 10). Il joue sur la *polysémie* d'un terme, comme Schlegel, signifiant aussi bien marteau (sens disparu aujourd'hui) que vaurien (*Narrennest*, 40).

Répétition d'une même technique et parallélisme aussi bien dans l'emploi syntaxique que dans la quantité syllabique font de la

---

11. Urs Herzog, *Geistliche Wohlredenheit. Die katholische Barockpredigt*, Verlag C. H. Beck, 1991, 279.

12. Il n'y a pas de lieu, il n'y a pas de port, il n'y a pas de pays, il n'y a pas d'état, il n'y a pas de temps, il n'y a pas de moment où cet ennemi diabolique de l'homme ne lui tend pas ses pièges. (Il est question du diable), Abraham a Santa Clara, « Predigt wider das Fluchen », in *Neue Predigten*, Verlag Georg Olms, 1975, p. 209.

13. Abraham a Santa Clara, *Wunderlicher Traum von einem großen Narrennest*, Philipp Reclam Jun., 1969, p. 14.

*série* un procédé cardinal (comique de répétition). La disgrâce de Lucifer est présentée en ces termes :

und er ist auß einem Engel, ein Pengel worden,  
auß einem Himmel ein Limmel  
auß einem Rösel ein Esel  
auß einem Lambel ein Trampel  
auß einem Führer ein Schmirer  
auß einer Fackel ein Mackel  
auß einem Wunder ein Blunder  
auß einem Hui ein Pfui  
darumb heißt es auch Pfui Teufel.<sup>14</sup>

La pirouette finale montre qu'il faut bien sortir d'une façon ou d'une autre d'un modèle qui tourne tout seul et qui n'a d'autre limite que l'imagination de l'orateur.

Le *jeu sur l'ordre des mots* présente le cas-limite du jeu avec la langue qui déconstruit le modèle dont il est issu. Le poème de Schade « Dieu, tu es mon Dieu » est remarquable en ce que toutes les nouvelles séquences formées à partir des cinq mots initiaux sont grammaticalement correctes et porteuses d'un sens propre.

GOTT/ Du bist mein GOTT.  
bistu mein GOtt ?  
GOtt du bist mein.  
Du GOtt bist mein.  
mein GOTT bist DU.

DU GOtt bist mein GOtt.  
mein GOtt / bist GOtt.  
bist mein GOtt/ GOtt.

---

14. (notre disposition typographique afin de mieux apparier les termes) D'ange, il est devenu voyou, de ciel vaurien, de petite rose âne, d'agneau lourdaud, de guide barbouilleur, de torche tâche, de miracle fatras de « aah ! » « beeh », c'est pour ça qu'on dit « beeh, le diable » (calembour sur une exclamation de dégoût désémanisée depuis plusieurs siècles...), Abraham a Santa Clara, *Wunderlicher Traum von einem großen Narrennest*, Philipp Reclam Jun., 1969, pp. 38-39.

GOtt / GOtt bist mein.  
GOtt mein GOtt BIST.

BIST du GOtt mein GOtt ?  
mein GOtt / du GOtt.  
du mein GOtt/ GOtt ?  
GOTT/ du mein GOtt.  
du GOtt/ GOtt MEIN ?

MEIN GOtt/ bistu GOtt ?  
GOtt/ du bist GOtt.  
bistu GOtt/ GOTT.  
GOtt/ GOtt bistu.  
GOtt/ du GOtt bist.

GOTT/ GOtt bistu mein ?  
mein GOtt du bist.  
bistu / GOtt/ mein ?  
GOtt/ du mein bist.  
GOtt / mein bistu.  
AMEN.<sup>15</sup>

Même si le lecteur moderne ne vit plus le même déterminisme historique et ressent la banalisation de l'écriture, il y a dans ces textes l'attente d'une lecture interne, circonscrite à l'espace des mots, qui protège le texte contre une trivialisations.

## II. Jeu de langage et représentations du langage à l'époque baroque

### II.I motivation philosophico-linguistique

La vision du poème de Schade pourrait donner l'impression que la rigueur formelle masque le décollage sémantique. Les capacités génératives du langage sembleraient excéder les limites de ce à

---

15. Johann Caspar Schade, « Dem christlichen Leser zur Nachricht », in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, pp. 262-263.

quoi le poème réfère. Mais ni le prédicateur ni le poète ne veulent produire un discours vide de sens. L'essence du jeu avec les mots est de faire connaître l'objet avec facilité. Le conceptisme, défini comme « acte de l'entendement exprimant une correspondance entre deux objets » (Vuillemier, 526) est le prototype de ces moyens formels qui produisent le sentiment de la relation nécessaire entre deux signifiés. La construction en « pointe » qui s'achève par un trait brillant est une focalisation de l'idée. L'association par allitération ou assonance met à jour les relations matérielles de forme et de son et produit par là des associations formellement nécessaires entre les signifiés. Il ne faut pas méprendre ces thèses pour du verbalisme, les philosophes baroques du langage ont abondamment glosé sur la langue « *speculum rerum* » (miroir des objets) ou sur le rapport étymologique entre « *Wissen* » (le savoir) et « *Witz* » (l'esprit pétillant, aujourd'hui la plaisanterie). Le « *Witz* », le trait d'esprit, réveille et stimule l'imagination, faisant accéder à une autre connaissance. On stupéfie le lecteur ou l'auditeur, mais pas (seulement) pour le divertir ; l'émerveillement ou la désorientation élaborée par des moyens de cryptage verbal le font, comme dans un labyrinthe, se perdre pour mieux se trouver. Il admettra ainsi des vérités qu'il ne pourra contester.

L'argument étymologique, devenu à notre siècle logiquement intenable, est un argument fort pour l'époque, non en raison de son efficacité rhétorique, mais parce qu'il est dans la droite ligne d'une théorie qui fait de la langue le masque ou l'étiquette des choses. Cette conception de « *das Wort als Hülle* », du mot en tant qu'enveloppe ou voile de l'objet justifie aussi bien la poésie emblématique – puisqu'il y a inconnaissabilité, la langue peut être obscure et la poésie énigmatique – que les tentatives des mystiques, de Jacob Böhme à Angelus Silesius, d'accéder au Divin par l'expérimentation verbale. Ils ne sont sans doute pas « drôles », mais leur pieuse poésie reflète la même conviction que celle des philosophes ou des grammairiens. Si le langage empêche le contact direct avec les choses en

interposant l'écran des signes, il faudra ruser avec les mots pour accéder quand même aux êtres et à l'Être. La mise en résonance ludique est alors une manière de revenir à une sorte de relation empirique im-médiate, fusionnelle avec le monde. Le rire ou l'effet de surprise devant la nouvelle signification tirée du réaménagement de la matière linguistique deviennent effet de vérité. L'imagination s'enchanté lorsque la relation linguistique d'homophonie devient relation de sens.

Les poèmes-échos du fervent catholique Spee von Langenfeld en sont l'illustration flagrante : lorsque l'âme du chrétien jette les cris de son pieux désespoir dans la campagne, l'écho lui donne la solution de foi obtenue par troncation des questions dans la réponse :

À « parce que ne veux me contenter » répond « quitter » (le monde)

À « Cela t'est bien connu » répond « inconnu »

À « Au nom de Dieu » répond « Amen ». <sup>16</sup>

Chez les contemplatifs, le jeu avec la langue révèle les vérités divines. Chez les combattifs, comme Santa Clara, la maîtrise de la langue donne un pouvoir magique (il faudrait dire divin, bien sûr) sur le diable et toutes ses manifestations, lorsqu'on l'apostrophe par toutes les lettres de l'alphabet.

L'emprise de cette théorie du langage sur les esprits baroques est si forte que les grammairiens du XVII<sup>e</sup> siècle comme Schottelius ont consacré beaucoup d'énergie à la lexicographie afin de rechercher les racines qui *motivent* les mots. Il était nécessaire de retrouver une représentation de la chose par le Verbe qui soit plus proche de la vérité originelle de la Création. Le rejet des mots d'origine étran-

---

16. Weil nie wilt recht bescheiden... scheiden

Ist dirs halt vnverborgen... verborgen

In Gottes Namen... Amen

Spee von Langenfeld, *Trutz-Nachtigal*, Philipp Reclam Jun., 1991, pp. 21-22.

gère auquel il est fait allusion plus haut est à voir dans ce contexte non comme un purisme ethnique ou patriotique, mais comme la nostalgie d'une époque antérieure à la confusion babélique où mot et chose ne faisaient qu'un. Pour ces penseurs et grammairiens, le mot allemand n'identifie pas seulement son référent, il en exprime l'être de façon particulière<sup>17</sup>. Qu'il s'agisse de jouer avec les sonorités ou avec la représentation graphique – des poèmes visuels proposent la silhouette de la croix, de la maison de la foi ou du sablier –, l'apparence révèle l'essence, le mot révèle la chose, et les manipulations sur les phonèmes, les syllabes qui nous paraissent à nous jeu révèlent les perspectives cachées de la réalité.

Prenons comme exemple un de ces poèmes, celui de Sigmund von Birken<sup>18</sup>. Il n'a pas de titre, seule la forme de la croix évoque le contenu. La longueur variable des vers figure les poutres horizontale et verticale de la croix. Le lecteur hésite un instant entre une lecture par blocs spatiaux – à gauche, les vers 3 et 4, puis au centre, les vers 3 et 4, puis à droite, les vers 4 et 3 (!) : « Wo Klug- Fromm=Seyn und Mildigkeit... » – et une lecture qui commence par l'axe central, puis rajoute le bloc gauche, puis droit : « Wo Klug=Seyn und Fromm=keit Mildig... »<sup>19</sup>. Analogue en cela au principe du carré magique, le sens reste globalement le même. Mais la bi-dimensionnalité de l'image est exploitée pour le jeu possible sur la signification. Tandis que la matérialité des mots remplit une fonction esthétique, la typographie participe de la sémiotique. Parler par figures est parler « au propre » pour le baroque.

---

17. Cf. Andreas Gardt, *Geschichte der Sprachwissenschaft in Deutschland. Vom Mittelalter bis ins 20. Jahrhundert*, Walter de Gruyter, 1999, pp. 96-97.

18. Cf. annexe.

19. « Là où la raison, la piété et la clémence règnent... » ou « Là où la raison et la piété règnent dans la clémence ».



## II.II Le jeu comme manifestation de virtuosité langagière

Le complexe culturel dont souffrent les auteurs allemands par rapport aux autres langues et littératures européennes favorise une écriture savante, lettrée (« Gelehrtenpoesie »), dans laquelle citations, allusions mythologiques, *exempla* tiennent une bonne place. Il fallait au XVII<sup>e</sup> prouver l'égalité de valeur de la langue allemande avec ses voisines romanes : on écrivait de la poésie latine, tenait conversation galante en français, adaptait des modèles littéraires espagnols (roman picaresque) ou italiens (la comédie) et, de façon plus générale, manifestait incessamment que la culture allemande et ceux qui l'écrivaient puisaient aux mêmes fontaines antiques d'inspiration. Le parallélisme constaté avec le marinisme italien, le gongorisme espagnol et la préciosité française n'est pas un hasard.

L'époque débat encore avec acharnement pour savoir si l'on pouvait être un bon poète allemand sans connaître le latin. La question est résolue à partir du moment où l'on peut argumenter que les productions en langue allemande sont aussi inventives et riches en ornements que les productions des langues voisines et rivales<sup>20</sup>.

Plus la consigne formelle que l'on s'impose est extérieure, artificielle, plus l'on témoigne des ressources de la langue en s'y soumettant sans faillir. Lorsqu'un sermon à la gloire de Saint Thomas d'Aquin (*Der klare Sonnenschein*) fait passer cette figure « solaire » par le biais d'expressions idiomatiques et de jeux de mots par tous les signes du zodiaque, et que cette consigne extraordinaire est tenue sur une vingtaine de pages, soit environ deux heures de prêche, on est sans conteste dans le domaine de la performance. Mais l'emballage ne cherche pas à occulter le contenu : la profusion verbale ne fait que momentanément diversion : le jeu-distance pris par rapport à l'argument n'est qu'un moyen de parvenir, moins rapidement,

---

20. Johann Rist, « Die Allerredelste belustigung Kunst = und Tugend liebeneder Gmühter », in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, pp. 44-45.

mais plus sûrement, au but à atteindre par les moyens d'une rhétorique du cœur qui se rattache à l'hypnose.

En allemand comme en français, le mot « Spiel » (jeu) s'emploie au sens de : il y a du jeu dans le mécanisme, c'est-à-dire une liberté par rapport à l'axe strict. Jouer avec la langue, c'est manifester sa liberté par rapport à..., c'est marquer un rapport avec l'allemand qui serait enfin souverain, non plus englué dans la défense et le renforcement d'un vernaculaire méprisé par rapport au latin. La langue ne manifeste plus l'utilitarisme de la fonction de communication, mais la gratuité de sa fonction esthétique, elle devient luxe.

Le jeu sur la forme des mots peut être vu comme une conséquence de la grammatisation de la société. La conscience phonologique, préalable au jeu sur les rimes ou les sonorités par ce qu'elle implique de perception du mot, de ses frontières et des frontières des phonèmes, découle des progrès de l'acquisition de l'écriture. L'intense activité lexicographique et grammaticographique du baroque a exacerbé cette conscience phonématique, alimentant le rapport ludique à la matière sonore des mots.

La virtuosité se manifeste aussi bien dans l'illusion de l'infinie création langagière par les séries : litanies de comparaisons filées pour un même objet – 39 métaphores du monde dans un poème d'Hoffmannswaldau<sup>21</sup> – ou des scènes entières de drame dans lesquelles les répliques d'un vers ne varient guère que d'un mot ou deux d'un personnage à l'autre, créant plus l'impression d'une émulation verbale que de l'intensité tragique<sup>22</sup>. L'effet sur le lecteur moderne varie bien sûr suivant le type de textes dans lequel la virtuosité se développe : toutes les nuances sont possibles entre la

---

21. Christian Hoffmann von Hoffmannswaldau, « Verachtung der Welt », in Albrecht Schöne, *Barock. Texte und Zeugnisse*, Verlag C. H. Beck, 1988, pp. 923-924.

22. Leo et Theodosia, dans la scène 5 de l'acte II du drame *Arminius* de Gryphius, in Schöne, pp. 536-537.

parole jubilatoire d'un mystique comme Spee et la sorte de brailard officiel qu'est un prédicateur aussi vigoureux que Santa Clara.

Le travail sur la forme n'est pas seulement destiné à attester la maîtrise de l'orateur individuel, il se représente en public à l'occasion de ces fêtes baroques où, à côté des concerts, feux d'artifices et autres défilés de chars mythologiques, se déroulent également des joutes oratoires entre Junon et Neptune ou des compétitions verbales entre les quatre éléments.

### III. Jeu de langue et société de cour

Les discours ne se contentent pas d'être des signes destinés à être compris, déchiffrés, ce sont aussi des signes de richesse qui veulent être évalués, appréciés. L'usage purement instrumental du langage n'est pas la fin exclusive de la production linguistique, il y a aussi recherche de profit symbolique. Cette thèse de Bourdieu dans *Ce que parler veut dire* (60) prend une portée fondamentale pour le rapport du baroque avec la langue. La dé-trivialisation qui résulte de l'usage non ordinaire des sonorités, de l'ordre des mots, des dénominations éloigne la poésie, qui à l'époque, se nomme en allemand « verbundene Rede », (parole contrainte), de la parole libre et naturelle. Cultiver la langue « élève », mais rigidifie celle-ci : en même temps que le lexique s'enrichit de nouveaux mots, complexes, que la grammaire se codifie, restreignant la marge des variations morphologiques dialectales, c'est l'usage même de la langue qui se conventionnalise dans les emplois littéraires d'une façon qui n'est à la portée que des professionnels. La recherche allemande nomme « verticalisation » ce processus par lequel la langue acquiert, en sus de son but communicatif, le caractère d'un symptôme de classe. Lorsque les interdits linguistiques se constituent – c'est justement au XVII<sup>e</sup> que les grammaires de l'allemand commencent à devenir normatives –, lorsque des poétiques se publient enfin pour le domaine allemand – auteurs en sont bien évidem-

ment les noms rencontrés dans cette contribution, Gryphius, Har-  
sdörffer, Rist –, il commence à devenir moins banal d'écrire à la  
frontière des règles de la langue. Seuls ceux qui sont sûrs de leur  
identité culturelle peuvent ainsi jouer avec la règle du jeu culturel,  
faisant semblant de transgresser les limites en restant néanmoins en  
conformité avec la grammaticalité et les thèmes des cercles de la  
haute société. Le jeu avec la langue rapporte à la fois le profit  
d'avoir manifesté sa maîtrise non purement littérale de la matière  
et celui d'avoir osé braver l'interdit.

Le sociologue Norbert Elias rapporte certaines manifestations  
verbales de la société de cour à la nécessité que les acteurs en tirent  
des profits sociaux. Il faut ainsi que ce « jeu utilitaire » qu'est la con-  
versation de cour rapporte quelque chose à son auteur, non bien sûr  
sous forme d'argent, mais sous forme de prestige, de faveur d'un  
puissant, d'« être bien en cour », ce qui finissait quand même par  
rapporter des postes, des charges, ou des dons gracieux. Pour les  
poètes dits « de cour », pour les prédicateurs « de cour », comme  
l'était Santa Clara, prédicateur à la cour impériale de Vienne, la vir-  
tuosité langagière et le prestige qui en découle se monnaient direc-  
tement sous forme de postes : les Majestés, même monarchiques,  
même absolues, aiment qu'on les divertisse. Dans un système à visée  
totalisante comme l'était le baroque de la Contre-réforme, il y a  
place pour un illusionisme langagier, qui ne sort de toute façon pas  
du cercle restreint et fermé de la Cour, donnant à celle-ci l'impres-  
sion qu'elle est libre, puisqu'elle joue.

## Conclusion

L'esthétique qui fonde le jeu baroque avec la langue peut  
être vue comme privilégiant des opérations formalistes, maîtrisées  
du point de vue technique : les jugements sur le caractère mécani-  
que, voire puéril de certaines écritures baroques s'en nourrissent.  
On peut cependant montrer que c'est une entreprise théorique

d'envergure qui sous-tend ces procédés de divertissement langagier, et non une idée de la décoration, de l'ornement qui connaîtrait une variante dans le risible. Pas plus que les dorures ou les angelots, la logorrhée, l'écho ou le calembour baroques ne sont un jeu : ils sont au contraire un discours idéologique et sociologique effroyablement sérieux. Le jeu baroque avec la langue, c'est la liberté de parole que se joue une société rigidifiée dans ses rapports hiérarchiques.

## SOURCES

Abraham a SANTA CLARA, « Predigt wider das Fluchen » in *Neue Predigten (1672-1682)*. hrsg. von Karl BERTSCHE, Verlag Georg Olms Hildesheim, 1975.

Abraham a SANTA CLARA, « Der klare Sonnenschein in dem heiligen und berühmten Dominicaner Orden. Das ist : Ein kurtze Lob=Predig von dem glorreichen und Englischen Doctore Thoma Aquinate » (1684) in SCHÖNE (1988), pp. 110-132.

Abraham a SANTA CLARA, *Wunderlicher Traum von einem großen Narrennest (1703)* abrégé en *Narrennest*, hrsg. von Alois Haas. Philipp Reclam Jun. Stuttgart, 1969.

BIRKEN Sigmund von, *Pipenburgische Rahtstelle*, in SCHÖNE, 1988, p. 737.

HARSDÖRFFER Georg Philipp, *Frauen=Zimmer Gespräch=Spiel. So bey Ehrliebenden Gesellschafften zu nützlicher Ergetzlichkeit beliebt werden mögen (1641)*, in SCHÖNE, 1988, pp. 757-765.

HOFFMANN VON HOFFMANNSWALDAU Christian, « Verachtung der Welt », in SCHÖNE, 1988, pp. 923-924.

NEUKIRCH Benjamin, *Anweisung zu Teutschen Briefen (1700)* in SCHÖNE (1988), 495-498.

RIST Johann, *Die Aller Edelste belustigung Kunst= und Tugendliebender Gemühter*, (1666), in SCHÖNE, 1988, pp. 43-45.

SAINT-SIMON Louis de, *Mémoires I (1743)*, Édition d'Yves Coirault. Gallimard Paris 1990.

SCHADE Johann Caspar, « Dem Christlichen Leser zur Nachricht auch einige Vers darin der Seel. über die Anfangs=Worte des 63. Psalms übende/ sein hertz ausgeschüttet hat » (1698) in SCHÖNE, 1988, pp. 262-263.

SCHÖNE, Albrecht *Barock :Texte und Zeugnisse*. Die deutsche Literatur, Bd. III. Verlag C. H. Beck München 1988.

SPEE, Friedrich *Trvtz-Nachtigal (1634)* hrsg. von Theo G. M. Van Oorschot. Philipp Reclam Jun. Stuttgart 1991.

BIBLIOGRAPHIE

BEHAGHEL Otto, « Humor und Spieltrieb in der deutschen Sprache », in *Neuphilologus* 8/1923, 180-193.

BLANCO Mercedes, « Du *conchetto* à la *pointe* », in BOILLET Danièle & GODARD Alain (dir), *Figures à l'italienne. Métaphores, équivoques et pointes dans la littérature maniériste et baroque*, Publications de l'Université Paris III Sorbonne Nouvelle, Centre Cansier Paris, 1999, 275-289.

BOURDIEU Pierre, *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Fayard Paris, 1982.

DUBOIS Claude-Gilbert, *Le baroque en Europe et en France*, Puf écriture, Paris, 1995.

ELIAS Norbert, *La société de cour*. traduction de *Die höfische Gesellschaft*, Calman-Lévy, Paris, 1974.

ENGELS Heinz, *Die Sprachgesellschaften des 17. Jahrhunderts*, Wilhelm Schmitz Verlag Giessen, 1983.

HERZOG Urs, *Geistliche Wohlbredenheit. Die katholische Barockpredigt*, Verlag C. H. Beck, München, 1991.

HUIZINGA Johann, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit du néerlandais par Cécile Seresia, Gallimard, Paris, 1951.

VUILLEUMIER Florence, « Les conceptismes » in FUMAROLI, Marc (dir.) *Histoire de la rhétorique dans l'Europe moderne 1450-1950*, PUF, Paris 1999, pp. 517-537.

# JOUER AVEC LE FEU : BLASPHEMIE ET EUPHÉMIE EN DIACHRONIE<sup>1</sup>

Dominique Lagorgette

« Mettre quelque part dans mon roman mes blasphèmes quand j'étais petite. J'étais très pieuse et pourtant, en prenant ma douche, je ne pouvais m'empêcher de dire tout à coup : Sale Dieu ! Mais tout de suite après je criais : Non, non, je ne l'ai pas dit ! Dieu est bon, Dieu est très gentil ! Et puis ça recommençait, voilà que je blasphémiais de nouveau ! J'en étais malade, je me frappais pour me punir. »

A. Cohen, *Belle du Seigneur*, p. 19.

## Introduction

L'analyse linguistique du blasphème semble fréquemment mêler jurons, interjections, formules de serment, termes d'adresse, insultes et locutions. On aura reconnu dans cet inventaire plusieurs types de parties du discours, figures de style ou fonctions pragmatiques : on a souvent bien du mal à définir précisément de quoi l'on parle dès que sont abordés les jurons nominaux<sup>2</sup>. C'est en effet au carrefour de toutes ces catégories que se trouvent les syntagmes nominaux à valeur blasphématoire que nous étudierons : leur

---

1. Je dédie cet article à la mémoire de Christiane Lagarde.

2. Ce point a fait l'objet de nombreuses études dont celles de N. Huston (1980) et d'A. Cabantous (1998).

grande variété lexicale, issue de plusieurs siècles de camouflage phonomorphologique, rend parfois difficile l'identification précise de leurs composantes. Pourtant, historiquement, leur punition ne semblait pas poser de problème catégoriel aux juges : la répression fut en effet forte et régulière jusqu'à la Révolution Française, si l'on n'était pas « bien né ». Deux poids, deux mesures : telle pourrait être la règle à la base des punitions infligées aux blasphémateurs de l'Ancien Régime, qui punissait le pauvre pour ses « gros mots » mais flattait le riche pour son esprit. Malgré les punitions fortes dont elles furent l'objet, les expressions n'en restèrent pas moins vivaces, sous des formes euphémisées, tout au long de l'histoire, jusqu'à aboutir de nos jours à des expressions plus ou moins figées qui témoignent à leur manière d'un jeu avec le feu divin. Qu'en est-il dans une société fortement laïcisée ? Assiste-t-on à un déclin de ces formes ? Conservert-elles des traces de leur force subversive ?

## I. Pourquoi l'euphémie ? (le feu)

### I.I Le blasphème, un péché universellement puni ?

Comme le remarque G. Hughes (1991) après Montagu (1973 : 8), le tabou sur la divinité est généralement appliqué par toutes les sociétés. Si l'insulte est universelle (cf. Edouard 1967, Houston 1980), il n'en va pas de même pour le blasphème. En revanche, toutes les sociétés possédant le tabou sur le nom de la divinité tendront à reproduire le même type de stratégies discursives pour contourner les règles du tabou. Pour comprendre le blasphème dans la tradition chrétienne, il faut tout d'abord remonter aux textes bibliques : *l'Ancien Testament* stigmatise le fait que l'on use du nom de Dieu en vain (2<sup>e</sup> commandement) : « Ainsi celui qui blasphème le nom du Seigneur sera mis à mort : toute la communauté le lapidera » (Levitique, XXIV, 16) et en indique des punitions (voir aussi *l'Exode*, XX, 7 : *Non assumes nomen Domini Dei tui in vanum*). Ce premier point est ensuite repris par les évangélistes (Marc 14,

64 ; Jean 10, 33 ; Mathieu, 12, 31 – 32), et fera l'objet, notamment, de plusieurs articles de la *Somme Théologique* de Thomas d'Aquin (Question 13). La réponse se trouve dans le Pater Noster, à la seconde ligne : « Notre Père, qui êtes aux cieux / Que votre nom soit sanctifié »<sup>3</sup>.

Comme le signale Pichette (1980 : 97), les punitions ont toujours été très fortement préconisées et exercées par les monarques, dès Justinien. Toutefois, on peut imaginer, au vu de l'évolution lexicale des locutions, que la répression n'a pas forcément toujours été aussi forte que les textes de lois et édits ne le laissent penser : les premiers textes en ancien français ne présentent en effet pas de termes euphémisés. Les chansons de geste pourtant regorgent d'insultes et de formules de serment, employées à plus ou moins bon escient. Nous proposons comme hypothèse que l'euphémisme est un puissant indicateur de tabou et de la répression des écarts par rapport à la norme. Un autre indice allant dans ce sens vient de quelques textes qui incitent fortement les témoins, juges et exécutants à appliquer les lois en vigueur : ainsi, Louis IX dès le XIII<sup>e</sup> siècle oblige-t-il les témoins à déposer plainte dans les quarante-huit heures sous peine d'être eux-mêmes punis<sup>4</sup>.

On peut imaginer, suite à ce renforcement, qu'il y a eu une montée en fréquence des blasphèmes chez les locuteurs ; une autre option serait le sentiment en haut lieu que les malheurs du pays (traversé par les guerres, famines, maladies) sont autant de punitions divines infligées en réponse aux blasphèmes (les punitions sont alors présentées comme des expiations). Les deux sont en fait à relier : sans une augmentation des jurons, la répression aurait sans doute été plus délicate. Dès 826, sous Louis le Pieux, apparaissent en France les premiers édits royaux qui demandent réparation par la pénitence et une réconciliation publique avec l'Église. Comme le

---

3. A. Cabantous (1998 : 13).

4. J.-P. Pichette, *Le Guide raisonné des jurons*, Montréal, Quinze, 1980, pp. 104-105.

note Pichette (1980 : 97) : « Un délit religieux exigeait une réparation religieuse »<sup>5</sup>. Philippe Auguste sera le premier, en 1182, à impliquer l'État davantage dans la répression. Cette implication plus grande montre une baisse implicite de la croyance en l'ordalie : dans la *Chanson de Roland* (datée de 1100), c'est encore Dieu lui-même qui punit par son bras séculier, Charlemagne ou Roland, durant les combats.

La substitution de l'homme au pouvoir divin peut en soi paraître blasphématoire : on reprend en quelque sorte au divin ce qui lui appartient pour le confier à César. On peut en fait, en termes plus pragmatiques, remarquer que l'allocutaire réel de l'échange (L2) est remplacé par un allocutaire de substitution (L3) : témoin de l'acte imputé à L1, L3 prend à sa charge l'analyse de l'échange et par son métadiscours (« x en disant P vient de blasphémer ») valide la réalisation de l'acte<sup>6</sup>.

D'après les études de Pichette (1980 : 102-111), les punitions infligées aux blasphémateurs ont énormément varié au cours du temps. On distinguera deux grands types de sanctions : celles qui impliquent le dire du locuteur par la réalisation d'un acte de langage compensatoire assorti de rituels (prières spécifiques, amendes) et celles qui impliquent le corps du locuteur et mettent son intégrité en jeu à des degrés plus ou moins radicaux (exposition infamante, sévices, ablations, bannissement, voire exécution) ; la récidive est elle-même punie à des degrés divers. Il faudra attendre la Révolution de 1789 pour que disparaissent les lois contre le blasphème en France. Le relais punitif sera alors pris par les cellules religieuse et/ou familiale.

---

5. On trouve d'ailleurs dans la réaction de la petite Ariane de l'exergue ce rééquilibrage verbal.

6. Nous partons en effet du présupposé que dire des insultes ou des blasphèmes n'est pas insulter ou blasphémer si L2 ne finit pas de construire l'énoncé de manière pertinente (du point de vue de L1 : reconnaître son intention et accuser réception de cette visée illocutoire particulière). Pour l'exposé détaillé de cette approche, voir Lagorgette (1998, 2003).

## I.II Changement de norme ?

Un point tout à fait remarquable, même s'il est prévisible, est que les individus n'ont pas droit au même traitement en termes d'écarts de langage sous l'Ancien régime. L'étude des procès et condamnations permet en effet de repérer que l'application des peines varie beaucoup selon la classe à laquelle appartient l'offensant : Pichette relève en France 55 procès pour blasphème de 1520 à 1748. Tout dépend en fait de la position de l'observateur : c'est en effet lui qui effectue l'analyse de l'énoncé produit par L1 en termes d'acte. Comme le souligne J. Favret-Saada (1992 : 257, *apud* Cabantous, 1998 : 14) :

Un énoncé n'est pas qualifié de blasphème en raison d'un contenu qui lui serait particulier mais par une opération de jugement. Il n'est pas de blasphème en l'absence d'une juridiction.

Pour qu'il y ait blasphème, il faut aussi, paradoxalement, que la punition usuelle puisse être appliquée. En effet, il paraît difficile de rendre un verdict sans qu'aucune mesure ne suive, car que faire si celui qui insulte la divinité est de la classe noble ? Dans ces nombreux cas, la distinction de Thomas d'Aquin entre injure plaisante et injure sérieuse (*Somme théologique*, question 72, art.2, solution 1) joue de plein droit, semble-t-il d'après les témoignages contemporains :

1) À un gentilhomme qui comparaisait devant lui pour avoir blasphémé, Louis XII s'écria : « Vous avez outragé Dieu par vos blasphèmes (...) ; je vous pardonne pour cette fois, mais si vous y revenez jamais, **le diable m'emporte si je ne vous punis pas !** » À ces mots le coupable détourna la tête, et le roi s'apercevant qu'il venait de fournir l'exemple contraire à ses paroles, ne put s'empêcher de rire. (Hilaire, cité par Pichette : 107)

Cet exemple pose un problème plus général : comment déterminer le sens d'un énoncé ? Ou plutôt, dans ce cas précis, comment faire varier le calcul du sens de manière accommodante selon les

circonstances ? Les lois elles-mêmes posent trois types de blasphèmes, punis à des degrés divers<sup>7</sup>. Revient enfin aussi à ce stade un argument déjà présent chez Thomas d'Aquin, et toujours en vigueur dans les lois pénalisant l'injure en France : l'intention du locuteur. Pourtant, dans les procès de blasphème évoqués par Pichette, la fonction explétive (soit l'expression d'une émotion forte) est majoritaire. Un bel exemple de ceci est fourni par la *Farce de Maître Pathelin* (fin du XV<sup>e</sup> s.) durant le procès : le juge n'échappe pas à l'usage :

2) LE JUGE. Vous monstrez bien qui vous estes, / sire, **par le sang**  
**Nostre Dame !** / (p.180)

Bien entendu, il ne sera pas puni, et nul n'osera lui faire remarquer son emploi incongru de l'expression, pourtant blasphématoire mais évaluée pour lors comme juron (au sens B du TLF)<sup>8</sup>. C'est que les blasphèmes dénotent chez leurs auteurs une forme de créativité, qui confine au snobisme, comme le mentionne Brantôme qui établit une liste des jurons des rois<sup>9</sup> ou des nobles : chacun a le sien – on n'est pas loin de la devise. Estienne en fait lui aussi la remarque :

7. Voir Pichette, *op. cit.*, pp. 105-107.

8. TLFi : « Juron : A. Exclamation offensante à l'égard de Dieu qui traduit une réaction vive de colère, dépit ou surprise : « *Il entend soudain un brutal « nom de Dieu », qui l'emplit d'effroi (...). C'est bien de lui qu'a jailli ce juron sonore, du fond de lui qui n'a jamais juré* (Gide, *Faux-monn.*, 1925, p. 967) ; « ... *il entendit une voix forte et sonore articuler derrière lui une série formidable de jurons. Sang-dieu! Ventre-dieu! Bédieu! Corps de dieu! Nombriel de Belzébuth! Nom d'un pape!* » HUGO, N.-D. Paris, 1832, p. 327. B. *P. ext., fam.* Interjection ou exclamation grossière ou familière qui traduit une réaction vive de colère, dépit ou surprise. Synon. vicilli ou littér. *jurement. Le colonel lança une bordée de jurons, s'en prenant à la compagnie, s'en prenant au conducteur* (Verne, *Tour monde*, 1873, p. 165). « *Caramba!* » *cher à Victor Hugo, juron qui, pour le dire en passant, n'est qu'à l'usage des femmes et correspond à notre « sapristi!* » (T'serstevens, *Itinér. esp.*, 1963, p. 329).

9. Il mentionne un « petit collibet (...) qui dit les serments de quatre roys : « *Quand la Pasque-Dieu décèda [Louis XI] / Par le Jour-Dieu lui succèda [Charles VIII] / Le diable m'emporte s'en tint près [Louis XII] / Foy de gentil-homme vint après [François 1<sup>er</sup>]* » (*apud* Pichette, *op. cit.*, pp. 107).

3) « au lieu de dire *Il jure comme un charretier*, il faudra dire, *Il jure comme un gentilhomme*. (...) Ils affectent des elegances aussi bien en juremens qu'en autres chouses : tellement que c'est à qui jurera le plus elegamment »<sup>10</sup>.

Cette virtuosité est précisément ce qui nous intéresse ; elle s'exercera elle aussi de deux manières. Les nobles, que nous laisserons de côté, créeront leurs propres jurons, manière élégante (et courante dans l'insulte) de se démarquer de leurs pairs ; les pauvres inventeront de nouvelles manières de contourner la loi, qui frappe sans coup férir violemment. Notons que, dans les deux classes, l'usage du juron constitue aussi un ciment social (Wierzbicka 2002). Il n'est guère surprenant que les locuteurs aient développé des stratégies de contournement leur permettant d'accomplir l'acte explétif sans toutefois encourir les peines liées à l'acte de blasphémer : l'euphémie, fréquemment relevée et étudiée, prend alors place<sup>11</sup>.

### I.III Réponse aux punitions : modifications lexicales

Le tabou linguistique naît d'une répression par un groupe culturel. Comme le remarque Émile Benveniste (1974 : 255) : « un certain mot ou nom ne doit pas passer par la bouche. Il est simplement retranché du registre de la langue, effacé de l'usage, il ne doit plus exister. Cependant, c'est là une condition paradoxale du tabou, ce nom doit en même temps continuer d'exister en tant qu'interdit. » C'est là qu'intervient l'euphémie : le mot stigmatisé continue à être employé, sous une forme modifiée mais reconnaissable pour le groupe des locuteurs.

En termes pragmatiques, on note alors la coexistence de deux formes performatives distinctes : d'une part, l'expression initiale, qui, énoncée, est censée accomplir l'acte de langage le plus grave (en l'occurrence le blasphème) outre un acte explétif et, d'autre part, sa

10. *Apud* Pichette, *op. cit.*, pp. 108.

11. Ceci dit, l'euphémie existe aussi dans les jurons des nobles (*cf.* Pichette, *op. cit.*, ch.1).

forme euphémisée qui n'accomplit plus que l'acte explétif. En quelque sorte, la forme initiale (que par commodité nous nommerons « biblique ») comporte deux valeurs performatives : V1, le blasphème et V2, l'expression d'une réaction au milieu.

V1 est elle-même ambivalente dans la mesure où fréquemment les mêmes formules sont employées aussi bien pour valider un serment (4) ou une prière (5) :

4) *Renart*, Branche X, vv.280-287 : Ce fu ouan devant vandenges, / **qu'il en jura Dieu et ses anges**, / **et se Diex li donast santé**, / qu'il me donroit a grant planté / de ses braiches et de son miel, (...) se ses. II. chaiaus li rendoie, / qu'au soir a mengier atandoie. /

5) *Ami et Amile*, vv.117-119 : / **Por Deu** voz proi qui en crois fu penéz, / S'en nulle ville le poïssiéz trouver, / Que cis chaitis poïst a lui parler. /

que pour exprimer l'ampleur du désespoir (6), d'un reproche (7), d'une colère (8) ou d'une joie (9) :

6) *Ami*, vv.2442-2444 : / Li cuens l'entent, si commence a plorer : / " Hé **Dex** ! dist il, quel part porrai aler ? / Celle me faut ...

7) *Ami*, vv.706-8 : / A sa vois haute comensa a crier : / " **Par Deu** ! Amiles, trop voz iestez hastéz. /

8) *Ami*, vv.1498-9 : Puis li a dit parole ramponee : / " **Par Deu**, Hardré, ceste avéz mal gardee, /

9) *Ami*, vv.1742-4 : Grant joie mainnent an palais mauberin / Trestuit ensamble li chevalier gentil. / **Dex**, com mainnent grant joie !

ou pour s'indigner contre celui tenu pour responsable de l'échec – Dieu, mais aussi l'allocutaire : on prend alors Dieu à témoin de la malfaisance de L2, dans un mouvement initial qui peut ressembler encore à la promesse :

10) *Renart*, br. X, vv.1006-1015 : Li vilains le vit et s'apense / de la promesse qu'ier li fist : (...) **Damle Dieu en jure et ses sainz / antre ses dantz**, ainz qu'il s'en tort, / que « Renart iert a povre cort / s'il s'atent a moi au souper.(...) » /

ou non :

11) *Couronnement de Louis*, v.2567 : " / Gui d'Alemaigne fierement respondié : / " **Por Deu**, Guillelmes, ne te valt un denier. /

12) *Cour. Louis*, v. 171 : Se jel puis prendre, **par Deu le fill Marie**, / De reençon je n'en vueil avoir mie, /

Cette ambivalence est encore perceptible dans la polysémie du verbe « jurer », qui peut renvoyer selon les contextes tant à l'acte de s'engager solennellement qu'à celui d'émettre des blasphèmes (des « jurons »)<sup>12</sup>. La même ambivalence est notable pour les différentes variétés de termes d'adresse, insultes comprises, qui peuvent honorer ou blesser. C'est que dans tous les cas, seule l'adéquation au contexte permet de décider du sens à attribuer au syntagme nominal.

Les locuteurs employant la forme biblique prennent initialement à témoin la divinité de ce qui leur arrive, puisque dans le dogme c'est Dieu qui est à l'origine des destins des êtres humains, sur un mode vif proche de celui de la prière, qui est une demande : on peut concevoir, au vu des nombreux emplois en ancien et moyen français de formules de prière et de serments, que les deux s'entremêlent. C'est justement cette ambivalence qui peut expliquer que diachroniquement les frontières aient été si lâches entre les deux actes ;

---

12. On trouve ceci en fait dès la naissance du terme, ce qui explique peut-être la grande variété des actes accomplis par les mêmes formules, ainsi qu'en témoigne la notice étymologique du TFLI consacrée à *juron* : **Étymol. et Hist.** 1. 1607 « serment » (Montlyard, *Trad. Mythologie de Noël Le Comte*, p. 179); 2. 1690 (FUR. : **Juron**. *Façon particulière que des peuples ou des particuliers ont de jurer. Il a juré son grand juron. Dieu me damne, et Dieu me sauve, c'est le juron des Gascons. Ventre Saint Gris estoit le juron du Roy Henri IV. Le juron des infideles dans les romans est par Mahom. Les juifs disoient, Vive Dieu; les Espagnols valga me Dios; voto a Dios.*) »

bien souvent, seuls le contexte et la courbe intonative (ou le métadiscours en rendant compte) permettent de trancher. L'euphémie au contraire indique clairement que l'on a affaire à un énoncé explétif :

13) *Renart*, br. X, v.2715 : « **Par la manbrance, / par les plaies, par la mort bieu,** / ne sai ou sui ne en quel leu./ »

La fin du XIII<sup>e</sup> siècle, marquée par le règne de Saint Louis, traque le blasphème, aussi ce *bieu* n'est-il pas dû au hasard : face à une répression plus forte et plus violente, des stratégies se mettent en place pour contourner l'obstacle.

Une fois passée cette première phase où l'usage de V1 est valorisé (car les chansons de geste étaient destinées à un public guerrier), il semble que cet usage s'étende durant les XIII<sup>e</sup> et XIV<sup>e</sup> siècles, notamment dans la littérature de divertissement, dans la mesure où il fait l'objet de représentations littéraires dans des types de textes s'adressant cette fois à un plus vaste public ; les euphémismes commencent à être employés pour la forme *dieu* :

14) *Renart*, br.1, v.3174 : « / - **Por le cuer bieu,** Renart a dist, / dont este vos vers moi trichier » ; v.2809 : « / - Avez oï, **por le cuer bé,** / con or m'a ce vilain gabé. / » ; v.565 : « / car m'en donez ore, biau sire, / **por le cuer bieu,** la moie coupe ! » /

on remarque aussi une plus grande variété lexicale :

15) *La Sorisete des estopes*, v.109-111 : « (...) si ot el por voir, / **Par les iaulz Deu,** qu'ele vit noir / Et roige lo musel devant. »

16) Hues Piancele, *d'Estourmi*, vv.488-9 : « Vois ! **Por le cul sainte Marie !** / fet Estormi, je sui matez./ »

17) Hues Piancele, *d'Estourmi*, vv. 316-7 : « Dites moi qui vous a mesfet, / **por le cul Dieu !** » fet Estormi.

18) Joinville, *Vie de Saint Louis*, p.241 : lessons huer ceste chiennaille, que, **par la quoife Dieu** ! ( ainsi comme il juroit) encore en parlerons nous...

et on trouve des locutrices parmi les jureurs :

19) *Quinze Joyes de Mariage*, p.47 : « - M'amie, fait il, c'est moy. - Et **par le sacrement Dieu**, ainxin ne ira pas! »

Ces expressions semblent déjà avoir perdu une partie de leur valeur originelle<sup>13</sup> offensive dans la mesure où les contextes d'occurrence montrent clairement qu'il ne saurait être question d'insulte à la divinité ni même de reproche.

Le XV<sup>e</sup> siècle semble être le moment dans la littérature où les euphémismes augmentent et l'inflation des locutions du siècle précédent pourrait expliquer ce changement, outre des punitions de plus en plus sévères. Ceci dit, le fait littéraire ne peut être totalement fiable pour rendre compte des usages réels des locuteurs ; d'autant plus que le juron, de par son côté sulfureux, dangereux, incite tout particulièrement à la création d'auteur – la même règle est du reste valable pour l'insulte, elle aussi dangereuse à un autre niveau pour L1. Ainsi, on relève dans *Pathelin* les principales catégories signalées par Pichette (1980) et renvoyant d'après Hugues (1994) aux principaux tabous, dont certains termes sont transformés pour paraître anodins<sup>14</sup>, jouant sur la proximité phonétique (Hugues 1994 : 20-22) :

20) - corps de la divinité entier : *Par le corps **bieu**, Par le corps précieux, Par la char **bieu***, ou fragmenté : *Ventre de **Diou**, Par la teste **Dieu**, Par le sanc **bieu**, Par le saint sang **bieu précieux**, par le saint sang que Dieu rea, Par le sanc **Nostre Dame*** ;

---

13. Le même phénomène semble s'être produit pour le monologue, et pour certaines interjections comme *bélàs*, initialement *et las(se)*, désignatif auto-référentiel typique du *planctu*, figé ensuite. Sur ce point, voir C. Buridant (2000 et 2001) et M. Perret (2003).

14. Ces termes sont soulignés en gras.

- épisodes des textes sacrés : *Par la mort bieu*, *Par les angoisses Dieu* ; volonté divine : *Maugré bieu* ; éléments cosmiques (métonymie / Création) : *par le saint soleil qui raye* ;

- culte, sacrements : *par mon sacrement*, *Par mon serment*, *or [ regnie ] biou* (v.126), *par ma foy* ;

- auto-référence : *Par le sang de moy* ;

- ambiguïté : *par la sanglante gorge* ;

On remarque dans ces différentes occurrences que le terme *Dieu* peut ou non faire l'objet d'une transformation et qu'il est le seul à la subir. De plus, la forme majoritaire reste la locution prépositionnelle « par le (adj) nc (de) x », qui peut faire l'objet d'une expansion par une relative dont *x* est l'antécédent. Ceci montre que la perception des formes initiales de la forme biblique est toujours vivace. Nous sommes en fait dans une phase charnière pour l'évolution des syntagmes.

Le XVI<sup>e</sup> siècle persévèrera avec toutefois plus de créativité dans le domaine lexical, en particulier grâce à Rabelais :

21) Rabelais, *Tiers Livre*, p.135 : « - O ! la vertu de Dieu (s'escria Panurge), nous soit en ayde ! »

22) p.120 : « **Vertus Dieu**, à quand te veulx tu reserver ? »

23) p.79 : « O les laydes bestes ! Fuyons. **Serpe Dieu**, je meurs de paour. Je n'ayme poinct les diables. »

24) p.158 : « Ne invocquez rien, je vous prie. PAN. **On nom de Dieu soit** ! Je ne veulx sinon ce que me conseilerez. »

On remarque dans ces exemples combien l'oscillation entre prière (21) et prise à témoin (22-23), mais aussi fonction explétive (24) est grande. Les contextes ne prêtent pas à ambiguïté et permettent de délimiter nettement quelle visée illocutoire est sélectionnée par L1

lorsqu'il emploie la locution. Deux occurrences sont au contraire orientées vers le domaine religieux, la première par le métadiscours du narrateur<sup>15</sup> :

25) Rabelais, *Tiers Livre*, p.151 : elles feront leurs mariz coquz infalliblement, **par Dieu** (sans jurer), deussent elles faire ce que feirent..

et la seconde par l'opposition entre le contenu des différentes propositions qui viole la maxime de non-contradiction, d'une manière qui n'est pas sans rappeler la réaction de Louis XII :

26) Rabelais, *Tiers Livre*, p.97 : comme tout effrayé dist : « Je croy, **par la vertus Dieu**, qu'il est haereticque, ou je **me donne au Diable**. »

On ne peut toutefois parler dans tous ces cas d'euphémie : il s'agit plutôt d'emplois déviés des locutions conventionnellement réservées à un autre acte rituel (prière). Les emplois euphémisés sont peu fréquents et dérivés des locutions courantes, avec le même effet de série que celui relevé précédemment :

27) Rabelais, *Tiers Livre*, p.160 : PA. Dieu nous soit en ayde ! Je sue, **par la mort beuf**, d'ahan ; et sens ma digestion interrompue.

28) p.91 : " **Vertus beuf de boys** ( dist Pantagruel) qu'est ce là ?

29) p.98 : Je guaige qu'il est Marrabais. **Ventre beuf**, comment il se donne garde de mesprendre en..

30) p.159 : PANUR. **Par le ventre beuf de boys**, je vous froteray bien monsieur...

31) p.55 : " - **Ventre guoy** ( dist Panurge), seroys je bien Vulcan,...

32) p.57 : Et sçavez que luy feray ? **Cor bieu** ! ce que feist Saturne au Ciel son pere, Senecque

---

15. Souligné dans les exemples.

33) p.77 : " **Verd et bleu** ( dist Epistemon), nous avons failly !

34) p.23 : continua Panurge : "**Vray bot**, quand bien je y pense, vous me remettez à ...

Visiblement, *beuf* est plus productif que *bieu* ou *bleu*, certainement parce qu'il renvoie à un objet réel plutôt qu'au processus qu'il dénote : il semblerait que plus un terme offre d'homophones, plus il est susceptible d'entrer dans la création des séries d'euphémismes. Le masque qu'il affiche est en effet plus crédible puisqu'il peut référer. Au contraire, *bieu* n'existe qu'en tant que déformation d'un autre terme et se donne ainsi comme parade, n'ayant pas de sens propre en dehors de sa relation au terme qu'il remplace.

Dans la variété québécoise, les euphémismes sont datés généralement du XVII<sup>e</sup> siècle et d'après Pichette viennent de France : on retrouve en effet tous les termes évoqués. La dynamique de création tendra majoritairement vers la catégorie métonymique, renvoyant aux objets et sujets du culte plutôt qu'au divin : *câline*, *tabarnaque*, *caliboire*, *stie* (dérivés respectivement de *calice*, *tabernacle*, *ciboire* et *hostie*) ; *crisse* (< *Christ*) est aussi très productif dans la mesure où il donne un verbe (*crisser*), un adjectif (ex. *un crisse de beau show*), se rapprochant des emplois de *foutre* et de ses dérivés<sup>16</sup>, mais aussi peut-être de *sacrer/sacré*. Les euphémismes se dérivent ensuite en séries : *câlisse* donne *calibine*, *calipine* ; *tabarnak*, *tabarnouche*, *tabarouette* ; *six boîtes*, *cibolaque*, etc.

Nous retrouverons les mêmes types de mécanismes avec le bourguignon-morvandiau, variété de français de France à tradition orale. Les résultats d'une première enquête nous permettront maintenant de confronter données écrites et orales, diachroniques et synchroniques afin de dégager les grands traits caractéristiques mis en œuvre dans les processus de maquillage.

---

16. Voir P. Larrivée (à paraître) sur ce point.

## II. Synchronie du juron : le feu a-t-il pris ?

Afin de vérifier si les locuteurs étaient encore conscients de la valeur pragmatique V1 des locutions explétives qu'ils employaient, j'ai procédé à une première série d'enquêtes dans la région d'Autun (Saône-et-Loire : Mesvres, Étang-sur-Arroux, Autun, Broys, Saint-Symphorien-de-Marmagne, Le Creusot) en 2002 auprès de 15 locuteurs<sup>17</sup> : je cherchais à tester sur un échantillon la méthodologie choisie<sup>18</sup>. J'ai ensuite comparé ces données à des relevés d'occurrences sur Internet (interrogation des moteurs de recherche sur des items lexicaux précis, toutes variétés francophones confondues), dans la base de données Frantext et dans le corpus de Pichette.

### II.I Méthodologie des enquêtes

J'ai dû renoncer à l'usage d'un enregistreur (les personnes interrogées changeaient de sujet : le sujet était trop tabou), aussi ai-je pris des notes. Dans la seconde phase méthodologique, de nombreuses réticences ont été exprimées par les personnes de plus de 50 ans, notamment lorsque j'ai demandé les noms de famille : Bernard en particulier ne voulait pas répondre : "je suis catholique", souligne-t-il dès le début des questions.

J'ai procédé par série de questions sur certains jurons, en laissant le temps aux locuteurs de réfléchir et de commenter leur choix. Les questions initiales étaient, pour chaque item :

- connaissez-vous ce mot ?
- quand l'employez-vous ? si vous ne l'employez pas, à quelle occasion l'entendez-vous ?
- comment l'écririez-vous ?
- avec ou sans « x » à « dieu » ?

---

17. Que les familles Charmeau, Lagarde, Lequin, Loriau, Mazzolo, Nunès, trouvent ici l'expression de ma chaleureuse gratitude pour leur aide et leurs judicieuses remarques, sans parler de leur bonne humeur.

18. Une enquête plus étendue, notamment en termes de tranches d'âge, est en cours.

étiez-vous puni(e) si vous en employiez ? Par qui ?  
Pourquoi ?

Le fait de demander aux interrogés comment ils écriraient l'expression m'a semblé être le meilleur moyen de voir s'effectuer la réanalyse : le passage à l'écrit implique en effet une évaluation du sens des *formules* (selon l'heureuse expression de J.-C. Anscombe 1985a). Les trois dernières questions visaient à obtenir du métadiscours sur le sens du terme. Je proposais ensuite de compléter ma liste de jurons.

Certains locuteurs ont eu du mal à répondre aux questions, non faute de choses à dire mais par respect du tabou, qui est bien vivace. Ainsi, chez Bernard, on perçoit une gêne lorsqu'il est appelé à dire comment s'écrivent les mots : "comme ça se prononce" revient dès que le terme change et que j'insiste pour obtenir de lui une graphie : "C'est grave, ces mots-là". On constate chez lui plus que chez les autres un refus de réfléchir à ce qui est dit réellement : épeler, c'est déjà accomplir l'acte de blasphémer ? (oui, car c'est une mise en sens). D'autres locuteurs expriment leur gêne en riant, souriant. Puis se prennent au jeu. Entre temps, il faut que j'explique pourquoi je fais cette enquête (où ça paraîtra, pourquoi c'est intéressant). Bien sûr, je n'explique pas mes hypothèses avant l'entretien afin de ne pas diriger leurs réponses. Je dis que c'est pour voir si les jurons en patois se conservent. Là on me répond.

## II.II Résultats

Je ne reproduis ci-dessous que les traits saillants des entretiens, sous forme de tableaux :

Tableau 1 : compétence passive / usage

Locuteur				Locutions					
	profession	âge	sexe	[s_sãdjø]	[v_djø]	[kre_djø]	[v_nó]	[krenó]	[bónó]
Régis	tonnelier	25	M	v	v	v	v	v	V
Florence	entretien	34	F	v	v	+	v	v	V

José	électro mécanic.	36	M	v	v	v	v	v	V
Éric	comptable	38	M	v	v	v	+	+	V/+
Valérie	infirmière	38	F	+	V/+	+	V/+	+	+
Chantal	assistante sociale	40	F	V/+	+	x	+	x	+
Bernard	maçon	50	M	v	v	+	+	+	+
Christiane	gardiennne	62	F	+	+	+	+	+	+
Monique	agent hospi- talier	70	F	+	+	+	+	+	+
Yvonne	comptable SNCF	74	F	+	V/+	+	+	+	+

**Légende :** V : emploi ; + : connaît ; x : ne connaît pas.

On remarque chez les locuteurs de moins de 40 ans un usage plus développé des expressions. Les femmes, dans l'ensemble, disent les employer moins<sup>19</sup>.

**Tableau 2 : Passage à l'écrit**

	âge	sexe	[s_sådjɔ]	[v_djɔ]	[krev_djɔ]	[v_nô]	[krenô]	[bônô]
Régis	25	M	500/x	Vin	Cré vin D	20 noms	Crénom	Bon nom
Florence	34	F	500/x	20 / pas x > vint, vainct ?	Cré 20 d (x ?)	20 noms	Crénom	Bon nom
José	36	M	500/x	20 / x	Cré 20 d (x)	20 noms	Crénom	Bon nom
Éric	38	M	Saint sans D.	Vin de / vain	Sacré vain Dieu	Vain nom	Sacré nom	Bon nom
Valérie	38	F	500/x	Vin / vain	?	Vain nom	Sacré nom	Bon nom
Chantal	40	F	500/x	20 / pas x	?	20 noms	?	Bon nom
Bernard	50	M	500/x	20+x ? ? V	Cré 20 d (x)	20 noms	Crénom	Bon nom
Christiane	62	F	500/x	20 / pas x > Vin, vain ?	Cré 20 d (x) ? ?	20 noms	Crénom	Bon nom
Monique	70	F	500/x	20/x	Cré 20 d/x	20 noms	Crénom	Bon nom
Yvonne	74	F	500/x	20/x	Cré 20 d/x	20 noms	Crénom	Bon nom

19. Le juron est en effet l'apanage de la virilité, si l'on en croit Yvonne : « Si je me réfère à mon Papa, je vais peut-être t'apprendre des choses ! ».

Il apparaît clairement que le passage à l'écrit implique une analyse des composantes des expressions employées et entraîne une analyse sémantique des locutions : la marque de pluriel pose le principal problème, en particulier chez les locuteurs ayant reçu une éducation religieuse. La série homophone des cardinaux est particulièrement opaque du fait de l'effacement de la préposition initiale. Cette homophonie semble avoir généré de nombreuses expressions (cf. en québécois *six boîtes*).

L'analyse de la chaîne parlée amène la création d'une forme *vin de dieu*, attestée aussi en français québécois : la pertinence de cette forme s'explique par la cohérence en termes de champ lexical avec les jurons formés sur *sang*, preuve que le processus global est compris des locuteurs qui peuvent générer d'autres items selon ces modèles (Régis : *500 000 kines*<sup>20</sup> *de moine*, *500 000 pattes d'ours*).

Tout en dévoilant ses mécanismes, le procédé de maquillage euphémique a donc bien joué son rôle de camouflage, dans la mesure où les formes initiales restent difficiles à rétablir. De même, la troncation de la première syllabe de *sacré* semble avoir dûment fonctionné. Enfin, les euphémies de type phonétique (*gu*, *diou*) sont de loin les plus aisées à démasquer pour les locuteurs. L'homophonie est sans conteste le procédé le plus rentable : [ssād̥jø] produit *saint sans dieu*, *cinq cents dieux*, *sein sans d.*, etc. car il contient deux termes particulièrement riches en possibilités sémantiques.

Les locutions sont visiblement analysées en séries et le processus de segmentation et de commutation paraît avoir un fort rendement : à partir de [v] se forme la série *vain nom*, *cré vain nom*, *cré vain dieu*, *vain nom de vain nom*. De même pour *cré* : *crénom de nom*, et pour *bon* : *bon nom de bon nom*, *bon sang*.

Le métadiscours révèle que les femmes sont plus conservatrices que les hommes dans l'ensemble ; elles sont majoritaires dans leur refus du pluriel pour *dieu*. La punition est visiblement passée,

---

20. En morvandiau, *kine* renvoie au sexe de l'homme.

pour les générations plus âgées, par le cercle familial et par une pression de type « sentimental » plutôt que physique : « tu fais pleurer la Sainte Vierge » ou « tu fais de la peine au petit Jésus »<sup>21</sup> renvoient à une interaction directe avec la divinité, dont le parent opérant le métadiscours serait le garant. On réinstalle donc le rapport initial de V1 à un allocutaire divin, exprimé par le terme d'adresse axiologique négatif *vain dieu* ou par son homologue métonymique *vain nom*, sans toutefois connaître en détail le sens du terme d'adresse ni sa portée illocutoire.

### II.III Contrôle des données recueillies durant les enquêtes dans un corpus écrit

*Saint sang Dieu* n'est attesté que dans Frantext à l'écrit, dans *Le Pape des escargots*, de Henri Vincenot, auteur morvandiau :

35) Une heure plus tard, il réintérait l'hôpital de Semur, cheville foulée, hurlant :

- Faut prévenir Gilbert, **cré cinq cents dieux !**

Ni le TLF, ni Internet, ni Pichette ne reconnaissent l'expression. En revanche, la plupart des autres items relevés en morvandiau sont connus des autres variétés.

Dans les documents Internet, on remarque que les locuteurs orthographiant [vdjø] selon le découpage *vain dieu* ne sont pas si rares que l'on aurait pu l'imaginer d'après les enquêtes (plus d'une centaine). C'est peut-être parce que le passage à l'écrit implique l'opération d'analyse sémantique. Toutefois, *vingt dieux* reste majoritaire (334 cas contre 33 *vingt dieu*). Le fait que l'accord de pluriel soit réalisé semble renforcer l'analyse courante que l'on peut trouver dans la première section du TLF, qui insère l'expression dans une série numérale :

---

21. Christiane, Bernard et Yvonne soulignent durant l'entretien qu'ils avaient du chagrin, enfants, lorsqu'on leur disait cela. On repensera aussi ici à la terreur enfantine de la belle du seigneur, se frappant ensuite.

*Exclam., interj. fam. ou pop.* [Pour exprimer des sentiments divers ou en renforcer l'expr.] *Dieux! Grands dieux! Bons dieux! Dieux de dieux! Cent dieux! Mille dieux! Vingt dieux! Dieux! s'écria soudainement une jeune femme, le monsieur est blessé* (BALZAC, *Ceuvres div.*, t. 3, 1836-48, p. 205). (...)

Pourtant, la seconde orthographe, sans accord, est aussi attestée (sans plus d'explications) dans le même ouvrage, de même que la version « biblique » :

b) [Dieu dans des loc. interjectives (blasphématoires à l'origine, car transgression du commandement, « Tu ne prendras point le nom de l'Éternel, ton Dieu, en vain; car l'Éternel ne laissera pas impuni celui qui prendra son nom en vain ») gén. devenues jurons pop. ou expr. triviales, utilisées sous l'effet d'un choc émotionnel, ou comme procédé habituel de renforcement de l'expr.]

) [Loc. interjectives formées à partir du mot Dieu] *Nom de Dieu! Foi de Dieu! Bonté de Dieu! Jour de Dieu! Feu de Dieu! Corps de Dieu (ou corps(-)Dieu)! Tête de Dieu! Sang de Dieu (ou sang-Dieu ou bon sang de Dieu)! Mort de Dieu (ou mort(-)Dieu)! Putain de Dieu! Dieu bleu! Vingt Dieu! Dieu de Dieu!* (...)

*Pop. Vain Dieu! (supra Vingt Dieu!). Tout tomba dans le noir. « Allume, vain Dieu! » criait Waldemar* (JOUVE, *Scène capitale*, 1935, p. 122). (...) <sup>22</sup>.

Dans Frantext, on relève 2 occurrences de *vain dieu* comme juron, 3 de *vingt dieu* et 55 de *vingt dieux*. Nous émettons l'hypothèse que la forme *vain dieu* étant plus transparente, elle exclut une première lecture explétive plus que ne le font les deux autres, *vingt dieux* étant une forme intermédiaire du fait de son pluriel (qui lui confère un côté « païen ») tandis que *vingt dieu* se rapproche par son figement des formules ; il serait en fait le stade le plus abouti d'un processus de figement. Nous n'avancions pas que [vdjø] n'est pas figé, mais que son expression écrite révèle des degrés de figement différents.

---

22. Nous faisons apparaître **en gras** dans le texte les éléments pertinents pour notre démonstration.

On notera toutefois quelques cas de métadiscours, qui montrent combien leurs auteurs sont conscients du sens de l'expression : 36) ... si cette invocation en appelait à une vingtaine de dieux, évidemment païens -ou à de vains dieux, impuissants et inutiles,- ou même à un **vain Dieu**? ...

[juillot.home.cern.ch/juillot/janine.html](http://juillot.home.cern.ch/juillot/janine.html)

37) ... son nom en vain. **Vain dieu**, pourquoi ce nom-là plutôt qu'un autre? J'accepte de ne pas prononcer ce nom en vain.

[revue.chinaclub.cc/similar2.html](http://revue.chinaclub.cc/similar2.html)

Mis à part quelques occurrences manifestement blasphématoires (comme en témoignent le renforcement par un adjectif qualificatif ou possessif) :

38) ...Ils vont me vomir dessus. Maudit **vain Dieu** ! Maudit **vain Dieu** ! Elles préfèrent se faire battre,

[www.dtext.com/hache/saulnier/saulnier21.html](http://www.dtext.com/hache/saulnier/saulnier21.html)

39) ... vous devant des papillons, des insectes, des polypes, des atomes organisés, dans

lesquels vous croyez trouver la grandeur de votre **vain Dieu** (D.A.F. de Sade, *Justine* : <http://desade.free.fr/njustine/4.html>)

l'ensemble des exemples relevés renvoient plutôt à une fonction explétive qu'à un blasphème, soit parce que le contexte ne renvoie pas à la religion judéo-chrétienne ou au tabou, soit parce que l'émotion mise en scène est positive.

En ce qui concerne les autres locutions, on relève quelques cas proches de ceux révélés par l'enquête (Régis), notamment avec l'adjonction d'autres éléments à la gauche ou à la droite de l'expression type :

40) René Fallet, *Banlieue Sud-Est*, p. 241 : « les gars interpellaient les filles en se tapant sur les cuisses :

- **Vingt dieux d'ours**, la Germaine, c'est-y la robe à ta grand-mère que t'as mis pour nous faire honneur ? »

ou un effet de série par enchaînement des structures de type **x de y de z de...**, comme dans les bordées d'insultes ou de mots doux :

41) Alphonse Boudard, *La Cerise*, p.33 : « **Vingt dieux de bon Dieu !** »

42) Georges Courteline, *Le Train de 8 h 47*, Acte 2, sc.8 :

« Subitement, il éclata : - **cré vingt dieu de bon dieu du tonnerre de dieu !** »<sup>23</sup>

43) Bayon, *Le Lycéen*, p. 87 : « Seigneur, quel traquenard... ça zonzonnait terrible là-dedans, au fond, ça pleurait à vous fendre l'âme tout au long d'une de ces **vingt dieux de cave de conspirateurs étalés...** »

Les autres expressions proviennent elles aussi de dérivations, s'enchaînant (45 et 50) ou non à d'autres expressions :

44) Pierre-Jean Jouve, *La Scène capitale* : « Malheureux ! Je te vois assez dément pour refuser.  
- **Vain nom du Christ !** »

45) Michel de Ghelderode, *Pantagleize*, III, sc. 9 : « - **Crénom de nom de nom de...** j'ai à dire, **foutrebleu**, que c'est la faute à ces foutus pékins. »

46) Guy de Maupassant, *Contes et nouvelles*, « La bête à mait'Belhomme », p.199 : « Mais Caniveau, qui regardait déjà dans l'oreille de Belhomme pour voir s'il ne découvrirait pas la bête à l'œil nu, s'écria : " **cré nom d'un nom**, qué marmelade ! »

47) Gustave Flaubert, *Correspondance* 1842, T 1, p.113 : « **Cré nom d'un coquin**, quelle bosse je me foutrai en arrivant à Trouville ! »

---

23. On appréciera tout particulièrement, dans ces deux derniers exemples, l'effet d'oxymore si l'on restitue l'orthographe étymologique de *vain*, puisque l'on dit au même allocutaire à la fois qu'il est vain et bon ; *bon dieu* fonctionne en fait lui-même comme une expression figée, et le choix de graphier *vingt* tend à montrer chez les locuteurs une non perception de la valeur initiale de [v].

48) Georges Brassens, *Poèmes et chansons*, « Discours de fleurs », page 390 : L'églantine en rougissant / Dit : ça me tourne les sangs, / Que gratte-cul l'on me nomme, / **Cré nom d'un petit bonhomme.**

49) Émile Zola, *Pot-bouille*, p.367 : « - **cré nom d'un chien !** »

50) Maupassant, « La petite Roque », p. 1026 : « Il balbutiait : "**cré...cré... cré... cré nom de dieu de cochon** qui a fait ça... je... je... voudrais le voir guillotiner... "

51) Georges Duhamel, *Chronique des Pasquier*, 5 : Le Désert de Bièvres, p.116 : « On entendait, de temps en temps, siffler ou jurer l'un des apprentis : " où est le p, **cré nom d'une biche ?** »

tandis que les formes euphémisées sont encore très productives dans toutes les variétés envisagées (et même comme terme d'adresse non axiologique, dans 52) :

52) Les Colocs, *Atrocetomique*, Québec, l'Industrie musicale, 1995, « Bonyeu » / « **Bonyeu** donne-moi une job, (...) / Pis si jamais tu m'donnes une job / tu m'reverras à l'Eglise, / à genoux devant le curé / **Bonyeu** laisse-moi pas tomber ! »

53) Michel Tremblay, *Les Belles sœurs*, I, p.29 : Rose Ouimet : « - **Bonyeu**, tu t'es checquée ! »

54) Ibid., I, p. 34 : Thérèse Dubuc : (...) « Ben **bonyenne**, quand chus r'venue, Madame Dubuc avait toute renversé le pot de mnasse... »

55) Jean-Bernard Pouy, *La Chasse au tatou dans la pampa argentine*, « Ah, que la montagne est belle ! », p.38 : « Ils venaient s'emparer du trésor, **vinguieu.** »

56) Paul Verlaine, *Œuvres poétiques complètes*, « Reliquat de cellulairement et poèmes contemporains de Sagesse, autres vieux coppées », IX, p.300 : « Et pis, des conseils, **cré vintg nieu**, comme s'il en pleuvait dans ce pays de neige ! »

57) Roger Martin du Gard, *Le Testament du Père Leleu*, II, page 1157 :  
« - **cré vingt-cinq**, c'est oui ! »

58) Franck Resplandy, *Lisier dans les yeux* (Le Poulpe), p.35 : [une vieille paysanne] « Foutez le camp **vingt dieux**, j'ai plus rien à dire à personne ! »

La forme écrite permet, enfin, des euphémismes que l'oral interdit, par l'emploi des points de suspension :

59) Gustave Flaubert, *Correspondance* 1874, T7, p. 114 : « Comme cette épouvante m'avait glacé (**cré nom de D...** qu'il est laid !) »

60) San-Antonio, *Ménage tes méninges*, p. 114 : « Le Gros sacre comme un évêque de Reims.

- N... **de D...** ! rouscaille-t-il (mais pas en pointillés), j'ai des épines qui me piquent les nougats. »

De manière générale, on peut remarquer que les occurrences apparaissent dans des contextes ouvriers (ruraux ou urbains) et émanent généralement de locuteurs masculins (comme le confirme notre enquête), mais parfois aussi de femmes âgées (ce que dément à première vue l'enquête). Ils caractérisent donc un milieu social et marquent l'appartenance à un groupe spécifique. Dans un article consacré à *bloody* en anglais australien, Anna Wierzbicka (2002) montre que l'item en question joue le rôle d'un marqueur d'identité fort, structurant l'unité communautaire nationale ; elle l'oppose à l'usage britannique, qui serait plus fortement marqué socialement. Nous proposons que ces jurons en français marquent eux aussi de manière nette diverses variétés (rurale / urbaine ; « standard » / québécoise ; jeunes / vieux ; hommes / femmes).

Selon les items envisagés, il serait intéressant de tenter une démarcation des différents emplois en termes de frontières linguistiques, géographiques (en particulier dans le cas de « saint sang Dieu ») mais aussi sociales et démographiques<sup>24</sup>.

Dans tous les cas, on remarque que ces items dans leurs usages littéraires semblent employés pour créer des effets de réel dans le discours rapporté.

### III. Modalités morphologiques et pragmatiques du jeu

On peut se demander en définitive quels sont les grands mécanismes qui régissent la dérivation euphémique blasphématoire. Nous présenterons sous forme de résumé les différents mécanismes de transformation mis en œuvre par l'ensemble du corpus, tant d'un point de vue morphologique que pragmatique.

#### III.I Morphologie du juron euphémisé

- Modifications phonétiques et morphologiques :
  - a) **consonne sourde > sonore + changement de point d'articulation** : Dieu > bleu, bieu, beu, bé : ex. 9) – 12), 14), 26) -- 29) et 31) – 33)
  - b) **consonne > glide** : bon dieu > *bonyeu* : ex. 52) - 54)
  - c) **nasalisation de la consonne** : ex. 56)
  - d) **changement vocalique** : Dieu > *diou*, *biou*, *bot* : ex. 20), 34) ; Enquête - Régis : « ben y'a aussi [vdju], [krevdju], chez les vieux. »
  - e) **troncation** : *cré* : 35), 42), 45), 46-51), 56), 57), 59)
  - f) **adjonction de suffixes** : surtout dans la variété québécoise : *tabarnouche*, *calibine*,

---

24. Cette recherche est en cours et donnera lieu à une publication sous le titre de « Discours marginalisé : frontières des direx stigmatisés ».

- Modifications syntactico-sémantiques
  - a) **disparition de la préposition** : Par le *x* de *y* > *xy* ou *xy'* :
    - Par le saint sang de Dieu > saint sang Dieu > [s(k)sādjø]  
compris 500 *dieux*
    - Par le ventre de Dieu > ventre de Dieu > *ventrebleu*
    - Par la mort de Dieu > mort Dieu > *morbleu*
    - Par le foutre de Dieu > *foutrebleu* (ex.45)
  - b) **modification de la préposition + modification phonétique** : par le sang de Dieu > *palsambleu* ; par Dieu > *parbleu*
- Changement de catégorie sémantique (avec ou sans analogie phonétique)
  - a) **métaphore** : **corps de Dieu** > corps bœuf/bieu : ex. 32) ; Rabelais, *Pantagruel*, p.134 : *et si mangerons de l'oye, Cor bœuf, que ma femme ne roustira poinct.*
  - b) **métonymie** :
    - b1 : **corps ou parties du corps, attributs de la divinité** : ex. 13), 14), 15) – 18), 21)-23), 26)-31), 45) ; relevés dans Pathelin : *Par le corps bieu, Par le corps précieux, Par la char bieu, Ventre de Diou, Par la teste Dieu, Par le sanc bieu* ; Enquête : *saint sang dieu,*
    - b2 : **objets du culte** : (corpus Pichette de français québécois) : *calice, tabernacle, étole, hostie, ciboire*
    - b3 : **cérémonial / membres du clergé** : *sacrement* (ex. 19) ; *500 000 kines de moines* (enquête), *nom d'un pape* (Hugo, *apud* Frantext)
  - c) **autonymie** : ex. 24), *nom de Dieu, vain nom, crénom, bon nom, nom de nom* (Morvan).

- d) **ambiguïté** : ex. 33) (verd et bleu) ; *Pathelin*, v.120 : *Il a mon drap ou jerni bieu ! et m'a il joué de ce jeu...* ; *Pantagruel*, p.161 : "**PAN. Par la chair, je renie ; par le sang, je renague, par le corps, je renonce. Il m'eschappe.** "
- e) **autres termes** : *Pantagruel*, p.70 : "*Ne souper poinct, de par le Diable ? Cancre ! Allons, frere Jan, desjeuner*".

On remarque dans ce dernier cas, très représenté dans le corpus, que souvent la fonction pragmatique est exercée sans avoir recours aux termes tabous. « Nom d'un chien / d'un petit bonhomme / d'une biche / d'une pipe » renvoient bien au tabou sur le nom mais pas au personnage divin.

Tout comme dans l'insulte, on repère deux types d'usages : d'une part, l'emploi d'expressions consacrées (même si elles sont euphémisées), et d'autre part, la création d'expressions de circonstance, dont le succès sera plus ou moins fort et conditionnera ensuite la prolifération ou au contraire l'unicité de l'acte créateur. Dans le cas particulier des locutions examinées dans l'enquête, on repère que l'opération de figement est centrale : sans elle, la transmission de l'expression ne serait pas viable. Au début parce que sans l'euphémie le terme ou la locution comportent un vrai danger ; plus tard parce que la valeur blasphématoire est moins importante. Le fait que les locuteurs ne puissent parfois plus rétablir le sens lexical initial mais en conservent l'usage et en perçoivent la valeur pragmatique est particulièrement saisissant : de même que les interjections (avec lesquelles on confond très fréquemment les jurons dans la littérature linguistique et grammaticale, alors que les deux items ne jouent pas au même niveau), on emploie des syntagmes nominaux pour faire quelque chose (nous verrons dans un instant plus précisément quoi) sans être sûr du sens à donner à l'expression.

Au vu de ces différentes techniques, il semble clair que la dynamique de création linguistique des jurons euphémisés est particulièrement riche, dans la mesure où elle semble faire feu de tout

bois (sans jeu de mots) ; tous les procédés connus de dérivation sont mis en œuvre, avec notamment ceux qui sont particulièrement rentables d'ordinaire dans l'argot (troncation, suffixation, modification phonétique, etc.) : c'est que l'on est dans les deux cas face à un discours marginalisé, soit que le locuteur emploie des termes interdits (jurons), soit qu'au contraire il appartienne à une classe sociale qui s'est mise en marge et rejette le groupe dominant au point de vouloir communiquer seulement dans son sociolecte (argot). Dans les deux cas, on remarque donc que le terme stigmatisé est un marqueur fort d'appartenance à une communauté qui joue avec la norme du groupe dominant – celui qui a fixé les règles du jeu social auquel se dérobe le microcosme en question. Argot et jurons sont particulièrement attirants dans la mesure où ils usent du langage de ce groupe en le pervertissant ; leur opacité est plus ou moins dense, ce qui participe d'ailleurs nous semble-t-il à leur popularité, car tout le monde a l'impression qu'il peut entrer dans la ronde à son tour. Toutefois, nous arrêterons là l'analogie lorsque nous soulignerons que l'argot s'étend à tous les types de situations et d'actes de langage (on le décrit souvent comme « doublant le lexique » de sa langue) tandis que le juron se limite à un certain nombre d'actes.

### **III.II. schéma pragmatique du juron**

En revoyant maintenant les faits de langue analysés du point de vue de leur fonctionnement global, nous remarquons que l'acte de blasphème est finalement très rare, même dans le monde structuré par la religion du moyen âge et de l'Ancien Régime. Les textes de Sade (ex. 39) regorgent de jurons et de propos blasphématoires, certes – tout comme les textes visant la subversion dans l'ensemble de la période envisagée –, mais il reste difficile néanmoins de trouver des exemples de blasphème en dehors de ce type de textes, dont la raison d'être est justement de combattre et de choquer ouvertement la norme sociale dominante. La plupart des emplois relevés dans le corpus restent purement explétifs, ils renvoient essentiellement à des attitudes émotionnelles du locuteur face au monde, plu-

tôt qu'à des jugements de valeur portés sur la divinité. Nous avons montré ailleurs (Lagorrette 2004) que le schéma d'évolution pragmatique des jurons peut en fait être résumé à trois grandes phases qui coïncident avec l'histoire des idées et des croyances :

Phase 1 : deux actes résultant l'un de l'autre : [univers chrétien ]

*Dire (juron) > niveau 1 locutoire : dire (émotion)*

et niveau 2 illocutoire : *dire (religieux[+ négatif]) > blasphémer*

Phase 2 : deux actes dissociés : [univers chrétien]

Classe dominante : *dire (juron) > : dire (émotion et virtuosité)* modalité locutoire

*Classes dominées : dire (juron) > : blasphémer* illocutoire

Phase 3 : [laïcité]

Classes dominante / dominée : *dire (juron) > blasphémer* illocutoire

Et *Dire(juron2) > dire (émotion et virtuosité)* modalité locutoire

Où *juron2 = euphémisme* (après réanalyse ; figement)

Le figement serait dès lors la perte de visée et de force illocutoires d'un GN, qui initialement aurait accompli un certain type d'acte et un autre. Au fil du temps, seul le second persiste ; le tabou porte sur l'ensemble, et non plus sur chacun des deux actes accomplis.

Ceci dit, même si les locuteurs ne savent plus toujours décrire le sens de chacun des items du GN, ils ont toujours conscience qu'il s'agit d'une expression « à ne pas dire », comme leur métadiscours en témoigne (*c'est pas joli (dans la bouche d'une jeune fille) ; ça ne se dit pas ; c'est pas beau ; tu fais pleurer la Sainte Vierge / tu fais de la peine au petit Jésus* (selon le sexe de l'enfant jurant) ; *laisse le petit Jésus tranquille, il ne t'a rien fait*). C'est précisément cette perception de l'incongruité du dire qui amène sa persistance, son déclenchement soudain (comme chez la petite Ariane de Cohen, jouissant en tremblant d'avoir désobéi) dans un univers où l'on ne craint plus ni la foudre divine ni la mise au pilori : continuer à manier les mots dangereux, les mots qui peuvent amener l'opprobre, maintenir la virtuosité lexicale qui déforme, alors que plus rien n'oblige à mettre

des pointillés ou des gants, prouve qu'au fond le sentiment de jouer avec l'interdit reste perçu des locuteurs – qui n'en prennent que plus de plaisir visiblement à reproduire les savoirs faire ancestraux de contournement des tabous. Le juron, dans les États laïcs, ne serait-il pas finalement un autre mode de sauvegarde d'une tradition ?

## BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

ANSCOMBRE J.C., « Onomatopées, délocutivité et autres blablas », *Revue romane* 20, 1985a, pp.169-207.

- « De l'énonciation au lexique : mention, citativité, délocutivité », *Langages* 80, 1985b, pp.9-34

BEAUMATIN E. & M. Garcia (éds.), *Atalaya*, 5, « L'Invective au moyen âge : France, Espagne, Italie : actes du colloque... », Paris : Presses de la Sorbonne Nouvelle, 1995 ; « Introduction », 5-8 ; « Pour rendre compte » : 259-262.

BEAUMATIN E., « La violence verbale. Préalables à une mise en perspective linguistique », *Atalaya*, 5, 1995, pp.21-35.

BENVENISTE E., « Blasphémie et euphémie », *Problèmes de linguistique générale*, t.2, Paris, Gallimard, 1974, pp.254-257.

CABANTOUS A., *Histoire du blasphème en Occident*, Paris, Albin Michel, 1998.

DRESCHER M., « *Eh tabarnouche ! c'était bon*. Pour une approche communicative des jurons en français québécois », *Cahiers de praxématique* 34, 2000, pp.133-159.

FAVRET-SAADA J., « Rushdie et compagnie, préalable à une anthropologie du blasphème », *Paroles d'outrage*, Ethnologie française, 1992, XXVI, n° 3.

HUGHES G., *Swearing. A Social History of Foul Language, Oaths and Profanity in English*, Oxford : Blackwell, 1991.

HUIZINGA J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1988.

HUSTON N., *Dire et interdire : éléments de jurologie*, Paris : Payot, 1980.

JACOMY-FOREST M.D., *Le Français des ouvriers du Creusot. Faits de lexique et de grammaire*, Thèse de troisième cycle, Grenoble, 1982.

LAGORGETTE D., *Désignatifs et termes d'adresse dans quelques textes en moyen français*, Thèse dactylographiée, Paris 10-Nanterre, 1998.

LAGORGETTE D., « Les syntagmes nominaux d'insulte et de blasphème : analyse diachronique du discours marginalisé », *Thélème*, A. Rodriguez-Somolinos éd., Univ. Complutense, Madrid, 2003, pp.171-188.

LAGORGETTE D., « [ssådjø] ! De l'indicible à l'indistinct - étude de quelques GN blasphématoires en diachronie », *Faits de langue*, "L'exception", à paraître 2004, (9 p.).

MONTAGU A., *The Anatomy of Swearing*, London and New York, Macmillan and Collier, 1973.

OLIVIER C., « L'interjection *mon Dieu* : variabilité sémantique et situations de discours », *Cahiers de praxématique* 34, 2000, pp. 161 - 189.

PICHETTE J.-P., *Le Guide raisonné des jurons*, Montréal, Quinze, 1980.

PICKERING W.S.F., « Blasphemy », in Asher R.E., Simpson, J.M.Y. (eds.), *The Encyclopedia of language and linguistics*, Pergamon Press, vol.1, 1994, p. 369.

ROSIER I., *La Parole comme acte : la grammaire et la sémantique du XIII<sup>e</sup> siècle*, Paris, Vrin, 1994.

ROUAYRENC C., *Les Gros mots*, Que sais-je ? 1597, Paris, P.U.F., 1996.

TAVERDET, G., *Les Patois de Saône-et-Loire*, t.2 (vocabulaire), Dijon, 1981.

TAVERDET G., NAVETTE-TAVERDET D., *Dictionnaire du français régional de Bourgogne*, Paris, Christian Bonneton éditeur, 1991.

VINCENT D., *Pressions et impressions sur les sacres au Québec*, Québec, Éditeur officiel, 1982.

WIERZBICKA A., « Australian cultural scripts – *bloody* revisited », *Journal of Pragmatics*, 34, 2002, pp. 1167-1209.

# NÉOLOGISME ET JEUX POÉTIQUES<sup>1</sup> :

## DU NÉOLOGISME AU LUDISME

Magali Plattet

Si la création lexicale en littérature « ne naît pas de la fantaisie gratuite de l'auteur »<sup>2</sup> comme a pu le constater M. Rifaterre, c'est parce qu'elle répond à un besoin de désigner des réalités nouvelles qui correspond aux possibilités infinies de création offertes par le langage. Ainsi D. Corbin précise que les mots, « dans leurs emplois réguliers ne naissent ni ne meurent. Ils sont toujours déjà dans la langue, si les règles qui les construisent et les bases sur lesquelles ils sont construits, sont dans la langue »<sup>3</sup>. Et nous pourrions remarquer avec J. Picoche que le phénomène de création relatif à la langue ou pour ainsi dire finalement l'existence même du néologisme est le témoin qu'une langue est vivante : « La créativité lexicale est signe de la vitalité d'une langue et l'histoire du lexique français est en somme celle de ses néologismes successifs »<sup>4</sup>.

---

1. Notre corpus n'est pas une œuvre poétique au sens de genre littéraire : nous utilisons ici l'adjectif « poétique » dans l'acception Jakobsonienne du terme, à savoir qui ne désigne pas seulement la poésie, mais tout ce qui englobe le langage et ses fonctions.

2. Michaël Rifaterre, *La Production du texte*, Paris, Seuil, 1979, p. 65.

3. Danielle Corbin, *Morphologie dérivationnelle et structuration du lexique*, Lille III, Presses Universitaires de l'A.N.R.T., 1987, p. 42.

4. Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française*, Paris, Nathan, 1992, p. 127.

La finalité du néologisme en communication orale spontanée comme dans l'acte narratologique et poétique, correspondant ainsi à la création de réalités nouvelles et par conséquent de leur désignation, est au service d'intentions multiples. À titre d'exemple, elle peut correspondre chez le poète francophone à une volonté de réappropriation de la langue en vue d'une réaffirmation de son identité<sup>5</sup>.

Notre objectif consiste, dans le cadre de cette étude, à cerner une intention ludique à l'origine du néologisme, à déterminer précisément les procédés stratégiques dont résulte le phénomène d'invention des réalités nouvelles (et pour l'occasion, nous le verrons, extravagantes.) Ainsi, il convient de montrer que la néologie peut constituer l'objet et l'outil même du ludisme : le *Petit Fictionnaire illustré* (qu'il conviendra dans un souci de brièveté d'appeler le « *Fictionnaire* ») est constitué à partir d'un jeu sur la langue dont il nous a paru intéressant d'étudier les mécanismes de formation.

Le *Fictionnaire* se présente comme un dictionnaire de mots-valises : publiée en 1981, cette œuvre brève qui en regroupe près de 315 apparaît comme une parenthèse ludique<sup>6</sup> dans une œuvre philosophique qui concentre l'ensemble de ses réflexions sur les problèmes de société contemporains. L'auteur use de la langue comme d'un jeu poétique, et dans le dessein de présenter sa démarche, use lui-même du terme de jeu à plusieurs reprises<sup>7</sup>.

Bien que la néologie ne présente pas particulièrement de vocation ludique, nous nous proposons de montrer cependant comment, dans cette œuvre, elle peut apparaître comme un jeu en étudiant la

---

5. Cf. nos travaux de D.E.A. sur la néologie en francophonie : Magali Plattet, *Des conséquences de l'acte d'écriture francophone sur la narratologie*, sous la direction de J. Derive, Université de Savoie, 2003.

6. Le *Petit Fictionnaire illustré* est une reprise augmentée de *Ralentir : mots-valises* (1979).

7. Par exemple : « Mais ne vous laissez pas étourdir, le jeu continue », « [...] facile comme un jeu d'enfant ». (A. Finkielkraut, *Petit Fictionnaire illustré*, préface, Paris, ed. du Seuil, col. « Point virgule », 1981, pp. 11 et 12.)

démarche poétique mise en œuvre par l'auteur. Le but du jeu consistant à former des mots-valises amusants, nous étudierons quel emploi spécifique l'auteur fait des possibilités de création offertes par la langue afin de situer le « jouer » de sa démarche.

Pour se faire, il convient avant-tout de rappeler ce qu'est le mot-valise, pour ensuite le repérer et le catégoriser au sein du *Fictionnaire*. Cette nécessité ensuite achevée, nous pourrions situer sa dimension ludique à travers l'étude des choix spécifiques appliqués tant aux domaines et aux registres de la langue qu'aux mécanismes privilégiés à cet effet, pour mieux en définitive saisir ainsi de quelle manière le « jouer » de la création s'étend à celui de la réception, faisant du lecteur, un joueur.

## I. Du mot-valise linguistique à celui du fictionnaire

Afin de pouvoir ensuite mettre en lumière une typologie des stratégies de suscitation du ludisme, il semble nécessaire de procéder à un repérage des différents mécanismes de formation des mots-valises, en commençant par en rappeler brièvement ses propriétés.

### I.1 Définition : du néologisme au mot-valise

Le néologisme est une création lexicale, en somme une innovation de la langue que J. Picoche et C. Marchello-Nizia<sup>8</sup> divisent en deux sous-ensembles : les néologismes sémantiques et les néologismes formels. C'est à ces derniers que notre étude s'intéresse : leur formation peut résulter tantôt d'une invention complète de la structure du mot (sur aucune base lexicale reconnaissable), tantôt d'un transfert de catégorie grammaticale, tantôt d'un emprunt à une langue étrangère ou archaïsante, tantôt enfin d'un mécanisme de dérivation sur la base d'un mot attesté de notre lexique.

---

8. Jacqueline Picoche et Christiane Marchello-Nizia, *Histoire de la langue française*, Paris, Nathan Université, 1994, p. 338.

Le mécanisme de dérivation peut s'effectuer par divers procédés, répertoriés méthodiquement par M. Grevisse et a. Goosse<sup>9</sup>, tels que la troncation d'une ou plusieurs syllabes d'un mot, sa siglaison, sa préfixation, sa suffixation ou, pour ce qui intéresse notre étude, sa composition.

Le cas du mot-valise résulte, pour sa part, d'un cas particulier du procédé qu'est la composition : il agglutine généralement deux mots en un seul, phénomène que nous pouvons qualifier avec J. Picoche<sup>10</sup> d'hybridation lexicale.

Avant de nous confronter à l'étude des stratégies du ludisme, nous présenterons très brièvement une typologie des différents mécanismes de formation des mots-valises décelés dans le *Fictionnaire*.

## I.II Quels mots-valises dans le dictionnaire ?

Formellement, le *Fictionnaire* comporte 316 mots-valises<sup>11</sup>, dont une petite vingtaine ne résulte pas d'une création de l'auteur lui-même mais de la main d'hommes engagés politiquement, d'écrivains, de philosophes, de critiques littéraires<sup>12</sup>, et que l'auteur se propose de définir de manière distrayante. Ces néologismes peuvent appartenir à différentes catégories grammaticales<sup>13</sup> et les mécanismes à l'origine de leur formation sont divers. Notons déjà que cer-

---

9. Maurice Grevisse et André Goosse, *Nouvelle grammaire française*, Paris-Louvain-La-Neuve, Duculot, 1989, pp. 52-53.

10. Jacqueline Picoche, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan, 1986.

11. Nous avons inclus le titre dans ce décompte, même s'il n'est pas accompagné de définition précise comme les autres mots qui composent l'ouvrage. Nous pourrions considérer que ce qui constitue la définition du mot-valise « *Fictionnaire* » se trouve être l'ensemble même de l'ouvrage : un dictionnaire de fiction.

12. Tels que P. Ariès, R. Barthes, A. Breton, F. Ceyrac, R. Chateaubriand, M. Clavel, S. Freud, A. Gide, G. Marchais, P. Morand, P. Nizan, C. Péguy, G. Picon, M. Proust, R.M. Rilke, J.J. Rousseau.

13. Nous rencontrons tout aussi bien des substantifs que des adjectifs, des participes présents, des verbes ou adverbes.

tains mots-valises peuvent résulter de plusieurs mécanismes de formation à la fois.

Le *Fictionnaire* offre 130 mots-valises qui sont issus d'une formation par l'agglutination de deux signifiants qui se font suite et qui n'engendre pas de troncation phonétique réelle, mais seulement la mise en facteur commun d'une syllabe. La troncation s'effectue, en revanche, sur le plan de la graphie. Ainsi, dans le mot-valise « *éléphantôme* » (p. 32), nous pouvons entendre *éléphant* et *fantôme*, la syllabe "fan" (finale du premier terme et en même temps initiale du second) se trouvant mise en facteur commun.

110 autres mots-valises sont issus de ce même mécanisme de formation par agglutination, mais qui cette fois engendre une troncation de syllabe par la finale ou l'initiale, sur les plans et phonétiques et graphiques. Ainsi, « *contrôleleur* »<sup>14</sup> résulte de la troncation de la finale « ôleur » du substantif *contrôleur*, puis de son association avec l'adjectif *râleur*, ne modifiant l'état morphologique du premier mot que d'une seule voyelle, si l'on considère la lettre « r » contenue par les deux termes comme mise en facteur commun.

35 mots-valises du *Fictionnaire* condensent en eux toutes les lettres nécessaires à la re-formation des mots attestés d'origine, mais de façon non linéaire. Ainsi, nous pouvons reformer le verbe *chatouiller* et le substantif *trouille* à partir des lettres qui composent le mot-valise « *chatrouiller* »<sup>15</sup>. Dans ce cas, le mot-valise ne résulte pas seulement de l'agglutination des deux mots à l'origine de sa création mais de leur fusion. Il en va de même pour la création lexicale « *patrillettisme* » (p. 62), que nous étudierons plus précisément dans la suite de cette étude.

D'autres mécanismes restent plus discrets, plus dissimulés, laissant intact le mot attesté d'origine sur le plan graphique. Ainsi,

---

14. « *contrôleleur* : employé de la S.N.C.F. dont la fonction est d'empêcher les passagers de mettre leurs pieds sur les banquettes et de punir les contrevenants. », p. 26.

15. « *chatrouiller* : avoir une peur déraisonnable des guilis. », p. 25.

nous verrons que le *Fictionnaire* recèle des mots qui au premier abord ne semblent pas avoir subi de modification sur le plan graphique (comme pour « *cafardeux* » (p. 23) ou « *naturiste* » (p. 57)) ou qui en ont subi une si infime que la dissociation de la combinaison n'est pas forcément évidente (c'est la cas de « *znobinard* » (p. 87)).

Nous verrons de quelle manière ils représentent des cas particuliers de mécanisme de formation des mots-valises résultant d'un jeu sur le sens et la forme de leurs combinatoires alors destinées par conséquent à donner un caractère ludique à l'ouvrage.

## II. Dimension ludique du mot-valise : étude des éléments

Notre étude s'est confiée pour mission de déterminer les stratégies mises en œuvre afin de conférer au mot-valise une dimension ludique. La néologie a ici pour raison d'être le jeu : sur le plan de la création elle en constitue à la fois l'objet, l'outil et son but : créer des néologismes comiques. Ainsi, pour se faire, tantôt elle occasionne des jeux de mots, tantôt elle en constitue formellement le résultat. Par conséquent, il nous a paru intéressant de situer le « jouer » de la démarche créatrice en procédant à l'étude puis à la détermination de la stratégie du choix :

- des éléments composant le mot-valise dans un premier temps,

- du mécanisme mis en œuvre afin de lui donner forme qui a été privilégié pour l'occasion dans un second temps,

- de l'effet ciblé sur le plan de la réception, dans un troisième et dernier temps. Cette attention particulière aboutira à permettre de mieux cerner la double finalité inhérente à cette stratégie de création : d'une part une combinaison permettant de susciter un effet de décalage nécessaire au bon fonctionnement du « jeu » (qui vise un comique de mot) et d'autre part une accessibilité offerte au

lecteur permettant ainsi son implication et sa participation active au jeu.

## II.I Étude des champs lexicaux abordés

Le choix des champs lexicaux dans lesquels sont puisés les éléments est loin d'être anodin : en effet, les sujets d'application abordés au sein des créations lexicales relèvent de domaines relativement populaires, pris dans un sens oscillant entre un contenu mélioratif « naturel, simple, sans prétention » et une valeur péjorative « sans manière, vulgaire », tels que :

- d'une part, celui de la nourriture (nous trouvons des références à la boisson alcoolisée Ricard, dans « *cocoricard* »<sup>16</sup>, aux rillettes, dans « *patrillettisme* », aux citrouilles, dans « *récalcitrouille* » (p. 67), au Mac Donald, dans « *macdolescence* »),

- celui du monde animalier (éléphant, dans « *éléphantôme* », rhinocéros, dans « *rhinoféroce* »<sup>17</sup>, dromadaire dans les mots-valises « *drolmadaire* » et « *hebdrolmadaire* »),

- et d'autre part, celui de la sexualité (nous rencontrons des hybridations formées sur lolo, dans « *grandiloloquence* » (p. 40), zob, dans « *zobsédé* », couille, dans « *garcouille* » ou « *quéquette* ») ou du lexique scatologique (crasse, dans « *crasse matinée* »<sup>18</sup>, péteur, dans « *usurpéteur* »<sup>19</sup>, constipation, dans « *constipassion* » (p. 26)).

16. « *cocoricard* : nouveau cri de ralliement de la France chauvine anti-drogue et anti-étrangers. », p. 25. (Le mot-valise est constitué de l'onomatopée *cocorico* et du substantif désignant la marque de boisson alcoolisée *Ricard*.)

17. « *rhinoféroce* : gros mammifère corné et connu pour son extrême méchanceté dès qu'il attrape un rhume. », p. 68. (Le mot-valise condense les mots *rhino* et *féroce* sur la forme d'un troisième : *rhinocéros*.)

18. « *crasse matinée* : longue flânerie matinale que l'on passe au lit, à humer ses odeurs. », p. 26. (Mot-valise constitué des substantifs *crasse* et *grasse matinée*.)

19. « *usurpéteur* : personne qui s'arroge par la fraude le pouvoir de commander à son derrière autant de pets qu'il le désire. », p. 79.

Ainsi, c'est notamment le fait de se référer à ces domaines relatifs au populaire qui semble d'ors et déjà influencer sur le comique en instaurant une légèreté de ton.

## II.II Étude des registres de langues utilisés

Les domaines de référence précédemment relevés sont majoritairement abordés à travers un registre de lexique prédéterminé. De toute évidence, nombreux sont les éléments attestés à l'origine des mots-valises qui sont empruntés aux registres familiers (charlatan, toqué, taré, dingue, maboul, trouille, « *Aller sur le trône* », « *Avoir les boules* »)<sup>20</sup>, parfois même vulgaire<sup>21</sup> (comme en témoigne la présence du terme *pute* issu du registre de langue vulgaire, dans « *altipute* »).

Cependant, nous pouvons remarquer que finalement le terme vulgaire s'éloigne de son registre d'appartenance puisqu'il est associé à un second terme *altitude* issu pour sa part du registre courant. Ce qui nous conduit à constater que si l'utilisation des registres vulgaires et familiers instaure une tonalité empreinte de légèreté, c'est également leur combinaison avec un terme issu d'un registre différent et dans ce cas plus élevé qui aboutit à un décalage, créant ainsi une réalité extravagante et comique.

Un autre registre est également sollicité, celui du vocabulaire enfantin (ou du vocabulaire de l'adulte s'adressant à l'enfant) qui renforce cette légèreté de tonalité conférée aux néologismes, et qui parallèlement permet d'instaurer la dérision du terme auquel il est agglutiné et de son concept : ainsi, *nonos*, dans « *nonostalgique* » (p. 58) ; *popo*, dans « *popolitique* »<sup>22</sup> ; ou *dodo*, dans

20. Que nous trouvons dans les mots-valises *charlacan*, p. 24 ; *sophistoqué*, p. 72 ; *spontaré*, p. 73 ; *yesterdayingue*, p. 85 ; *cinémaboul*, p. 25 ; *chatrouiller*, p. 25.

21. Dans un souci de constance et d'uniformisation dans la qualification des différents domaines de références, nous nous sommes référée au T.L.F.I.

« *dodogmatique* » (p. 28)) concourent à la création d'un concept décalé participant fortement du ludisme.

Néanmoins si le registre soutenu n'est pas pour autant exclu en tant que source des éléments composant le mot-valise, il procède cependant d'une véritable stratégie dans la mesure où il n'est utilisé qu'afin de mieux le combiner avec un traitement spécifique aboutissant à la création d'une image décalée et donc comique. À titre d'exemple nous nous proposons d'étudier le mot-valise « *étrôner* » (p. 34) qui agglutine le signifiant *étron* appartenant au registre soutenu et le verbe *trôner*, mais employé et sollicité dans le sens figuré que lui confère le sens de l'expression très familière et imagée « aller sur le trône ». S'il y a redondance quant à la référence évasive libérée par chacun des deux mots c'est pour mieux servir cette double-finalité qui consiste, d'une part, en l'insistance et, d'autre part, en la création du décalage (renforcé de surcroît par l'utilisation stratégique, au sein de la définition, du mot "roi" qui vise à susciter le sens courant du verbe trôner.) Ainsi, le rapprochement de deux activités par ailleurs éloignées (*faire ses besoins* et *régner*) tend de manière certaine vers la dérision de la plus élevée des activités. Et il est intéressant de remarquer, à ce stade de l'étude, que sous l'égide du fait néologique en tant qu'outil ludique, A. Finkielkraut y dissimule un véritable message, si court soit-il, impliquant ses propres opinions.

Ainsi, la création résulte d'une formation sur le principe du chiasme : la réalité scatologique est désignée par des termes soutenus, mais en même temps, l'expression familière détourne cette réalité noble. Nous assistons donc à un décalage sur le plan du registre de langue mais aussi à un décalage dans la condensation de différentes acceptions du mot, réunies sous le même signifiant, (ici *trôner*, élément du mot-valise qui conserve son sens propre comme son sens figuré). Ce qui nous permet de constater que si l'auteur joue

---

22. « *popolitique* : ensemble des affaires qui intéresse l'anus. Les popoliticiens sont tout spécialement chargés d'apprendre aux enfants à ne pas faire sous eux. », p. 63. (Le mot-valise condense le substantif *politique* et l'onomatopée *popo*.)

avec les registres de langue, avec les sujets abordés, ainsi qu'avec les natures grammaticales (comme nous allons le voir), il joue également des différents sens (commun ou figuré) que les termes originaux (utilisés comme éléments dans la composition du mot-valise) peuvent revêtir.

Notons que l'ordre hiérarchique des deux mots combinés n'est pas aléatoire : il constitue une véritable stratégie visant à provoquer une déstabilisation quant à l'attente lors de la lecture du mot : ainsi en est-il par exemple de « *funamboule* » (p. 37), de « *garcouille* » (p. 40) ou de « *altipute* » (p. 18), dans lesquels il n'est absolument pas négligeable non seulement que ce soit le mot issu du registre le plus élevé qui soit tronqué (*funambule*, *gargouille*, *altitude*), mais aussi et surtout que ces mêmes mots tiennent la place première dans l'association, laissant les éléments *boule*, *couille* (appartenant au lexique trivial) et *pute* provoquer la dérision du mot d'origine en finale du mot-valise créé. Le lecteur-joueur est ainsi maintenu en haleine dans un premier temps par un terme initial qui n'a subi aucune transformation, puis projeté dans le comique suivant un déroulement similaire à celui du canular.

### II.III Étude de la nature grammaticale en usage

Enfin, si la création lexicale aboutit à des natures grammaticales touchant essentiellement le substantif, l'adjectif et le verbe, l'un des deux éléments qui la composent, par ailleurs attesté de manière autonome, trouvera cependant souvent sa source dans des natures grammaticales plus insolites telles que l'utilisation de l'onomatopée ou de l'emprunt (ou même encore plutôt que cette nature grammaticale prédéfinie, l'utilisation de différents mécanismes phonétiques qu'il nous faudra aborder plus tard).

L'onomatopée, par sa nature et par les domaines d'application de son emploi traditionnel (bandes dessinées ou discours rapportés essentiellement), relève d'une imitation de l'oralité, proba-

blement à travers un phénomène de simulation. Sa combinaison avec un second terme et surtout avec un terme attesté (qui ne présente pas particulièrement de vocation ludique à l'origine) permettra de créer un effet de décalage, principale visée du comique. Ainsi, nous rencontrons *cocorico*, dans « *cocoricard* » précédemment cité ; *meuh*, dans « *promeuhnade* » (p. 63) ; *hi hi*, dans « *brouhihi* » (p. 22) ; *snif* dans « *possesnif* » (p. 63).) Le lecteur joue plus sur l'originalité du choix de l'élément de l'onomatopée que sur la place concédée à chacun des éléments. Et nous pouvons encore ajouter que le phénomène d'imitation (que nous retrouvons par ailleurs appliqué au monde animalier) joue un rôle fondamental en matière de situation comique.

Enfin, les éléments nécessaires à la formation des mots-valises relevant de nature grammaticale appartiennent également, quoique plus rarement, au domaine de l'emprunt à une langue étrangère (ici l'anglais en l'occurrence.) Il est important de remarquer que lorsque nous nous trouvons face à ce procédé constituant en lui-même un des deux éléments agglutinés dans la création lexicale, le mot-valise ainsi créé reste toutefois accessible du fait qu'il est généralement connu même des personnes ne maîtrisant pas nécessairement l'anglais. Il n'est en effet pas besoin de parler l'anglais pour connaître la signification de « *yes* », par exemple, que nous trouvons dans « *facyes* » (p. 35), création lexicale qui ne subit pas d'altération sur le plan phonétique (mais qui, par sa nouvelle morphologie, n'en constitue pas moins un mot valise) et qui fonde l'originalité de son association sur un plan graphique. Et il s'agit bien également de répondre au but du jeu de créer justement avec originalité.

## II.IV Études des références culturelles mises en œuvre

Il convient enfin, pour que l'étude des procédés utilisés à l'origine de la formation des néologismes puisse être menée intégralement, de s'interroger également sur le choix du domaine de réfé-

rence culturelle. L'étude des mots-valises et des termes qui ont secondé leur formation laisse apparaître que ces derniers sont majoritairement pour ne pas dire entièrement issus du domaine du populaire, du médiatique au sens de « grand public. »

En effet, le *Fictionnaire* offre une diversité étendue des domaines de référence culturelle qui restent tous familiers au lecteur. De la culture télévisée ou cinématographique (Babar, Dracula)<sup>23</sup>, à celle des figures légendaires de la littérature (Roméo, Othello, Tartuffe, Œdipe)<sup>24</sup> en passant par celle de la chanson (Line Renaud, John Lennon)<sup>25</sup> et par celle de la philosophie dont seuls les noms les plus connus seront retenus (Freud, Kant, Lacan)<sup>26</sup>, l'ouvrage se rend accessible à des publics de couches sociales différentes, mais aussi de générations différentes.

C'est ainsi qu'en étudiant le néologisme « yesterdingue : doux rêveur, qui vit aujourd'hui dans le regret d'hier et qui porte le deuil depuis que John Lennon a été assassiné » (p. 85), il est possible de remarquer comment il combine et agglutine un adjectif appartenant au registre familier (*dingue*), au terme anglais *yesterday*, (tronqué en finale), terme qui, s'il est emprunté à une langue étrangère et n'est pas nécessairement compris en tant que tel, fait pour le moins référence au titre d'une chanson et à ses interprètes plus que médiatisés, les *Beatles*. C'est donc la référence culturelle et non pas forcément la compréhension initiale du terme emprunté (devenu élément du mot-valise) qui permet au lecteur de saisir le sens de la création lexicale, ce qui témoigne d'une véritable stratégie du ludisme.

---

23. Que nous trouvons dans les mots-valises « *babarbiturique* », p. 21 et « *draculot* », p. 29.

24. Que nous trouvons dans les mots-valises : « *roméopathie* », p. 68 ; « *othelloquence* », p. 60 ; « *tartruffe* », p. 76 et « *oedipeux* », p. 59.

25. Que nous trouvons dans les mots-valises : « *spline renaud* » p. 72 et « *yesterdingue* », p. 85.

26. Que nous trouvons dans les mots-valises : « *affreud jojo* », p. 18 et « *kanigourou* », p. 49 ou « *charlacan* », p. 24.

Ainsi, nous espérons avoir montré que les éléments qui compose le mot-valise résultent de choix stratégiques procédant du ludisme de la création lexicale. En d'autres termes, l'auteur joue :

- avec les sujets abordés,
- avec les registres de langue,
- avec les natures grammaticales,
- voire même avec (nous l'avons rapidement mentionné) les différents sens ou expressions (commun ou figuré) que peuvent revêtir un mot attesté n'en privilégiant ainsi qu'un seul
- ou avec les aspects et connotations rattachés au terme d'origine (qui servira d'élément de formation du mot-valise)
- et enfin avec les références culturelles.

Le « jouer » de cette démarche se situe ainsi dans une stratégie de combinaison (qui elle-même va jouer sur l'ordre des éléments combinés et par conséquent sur leur rôle, leur influence sur le sens) qui projette de mettre en lumière un décalage dans les associations ainsi créées visant la dérision, et par conséquent le comique de mot.

### III. Étude du lieu privilégié du mécanisme : le jeu phonétique

Le mot-valise, dans la mesure où il constitue en lui-même morphologiquement et sémantiquement une réalité nouvelle, créera de toute évidence une consonance nouvelle. Cependant dans le *Fictionnaire* cette dimension phonétique est utilisée à des fins ludiques. En effet, le « jouer » de la démarche, s'il doit être situé au sein d'un mécanisme, s'établit sur un plan sonore : nous assistons à un réel jeu sur la phonétique.

L'auteur mise sur un comique de mot relevant de l'utilisation de mécanismes phonétiques altérant la prononciation ou jouant sur des proximités phonétiques voire homonymiques (n'altérant dans ce

cas que la graphie) qui ont pour effet de susciter une dynamique ludique dans la mesure où ils résultent de phénomène d'imitation.

### III.I Redécoupage du mots

Certains mots-valises, nous l'avons mentionné dans la partie consacrée au repérage des typologies formelles des créations lexicales du *Fictionnaire*, ne subissent pas d'altération sur le plan morphologique et conservent leur prononciation d'origine, (tels que par exemple « *naturiste* »), mais subissent en revanche un re-découpage du terme originel dénaturant ainsi sa constitution grammaticale : c'est le cas de « *cafardeux* » attesté comme appartenant à la classe des adjectifs qualificatifs, sectionné en deux termes de nature grammaticale différente dont l'existence est attestée de manière autonome (le substantif *cafard* et l'adjectif numéral *deux*) qui sont agglutinés et soudés par la mise en facteur commun de la lettre « d » (finale du premier terme et initiale du second).

Ainsi il s'agit d'un mot-valise puisqu'il y a agglutination de deux signifiés, mais le ludisme ici tient justement dans l'intention de dissimulation du mécanisme qui maintient la création lexicale dans une discrétion assurée qui elle-même a pour but de maintenir en haleine le lecteur afin de mieux le surprendre. En d'autres termes, Finkielkraut se joue du lecteur en le laissant d'abord penser qu'il n'y a pas lieu de se croire en la présence d'un mot-valise. Et il est intéressant de remarquer pour conclure que ce cas particulier de mots-valises est proche du néologisme sémantique, définit par J. Bastuji comme une création sur la base d'un mot anciennement attesté mais à partir duquel un sens a été complètement réinventé<sup>27</sup>.

---

27. Jacqueline Bastuji, « *Aspects de la néologie sémantique* », *Langage*, Paris, Larousse, n°36, dec.1974, p. 11.

### III.II Proximité phonétique et remotivation du sens

Il est des fois où le nouveau signifiant créé n'est que relativement comique. Cependant, c'est l'attention portée à la forme des termes composants la définition qui lui est imputée qui relève du ludisme, grâce à la surprise qu'elle suscite. La démarche poétique procède, dans ce cas, du jeu de mots ; et si le ludisme n'appartient pas proprement au mot-valise lui-même, c'est cependant par lui qu'il se trouve engendré : dans « *émirage* (formé sur les substantifs *émir* et *mirage*) : *cheikh sans provision* » (p. 32), la surprise tient à l'équivoque, la plaisanterie, qui est fondée sur la ressemblance phonétique, au sein-même de la définition, des mots *cheikh* et *chèque*.

Et cette remarque peut encore s'appliquer au mot-valise « *naturiste : corps sage sans corsage* » (p. 57), dans lequel le « jouer » de la démarche se situe sur le plan de l'homophonie à l'écrit. L'effet de surprise est, dans ces cas, suscité par le jeu d'esprit sur la différence de sens entre des mots qui se prononcent de la même manière. En d'autres termes, nous pouvons dire que la définition ainsi créée procède du calembour. Cependant, il semble important de constater qu'il existe entre le mot-valise et sa définition un « écho notionnel » des aspects conservés à chacun des éléments : il faudrait alors parler de re-motivation du sens des mots d'origine.

### III.III Lien de sens

Enfin, il nous a paru également intéressant de définir un mécanisme utilisé à des fins de provocation de la surprise qui consiste à tronquer une syllabe, à lui trouver un homonyme parmi les termes attestés, puis à le remplacer par son antonyme, avant de le réduire à nouveau à ne fonctionner plus que comme une syllabe. Cette stratégie, qui met en évidence une absence de rapport, procède du ludisme par le biais de l'absurde. C'est ce qui se passe dans le cas des mots-valises :

- « *valkypleure* » (p. 83), auquel la finale *pleure* (du verbe pleurer) correspond à l'antonyme de *rit* (du verbe rire), lui-même homonyme de la syllabe finale du terme originel (*rie* de *Walkyrie*). Mais si ici le procédé semble résulter de l'absurde, il puise néanmoins sa logique de formation dans la proximité homophonique de la syllabe centrale « *ky* » et du relatif *qui* introduisant de ce fait le verbe *pleurer* et faisant ainsi du mot-valise sur un plan phonétique, une phrase construite : *Val-qui-pleure*. L'originalité de la création lexicale tient au fait qu'elle condense en elle-même deux propositions, l'une principale, l'autre subordonnée.

ou

- « *mèrepétuité* » (p. 55), dans lequel la valeur antonymique ne prend effet dans rien d'autre qu'au plan phonétique. Ainsi, *mère* est l'antonyme de *père*, lui-même homonyme de la syllabe "per" retiré de l'initiale du terme originel *perpétuité*, ce qui a pour effet de créer un nouveau concept : « sentiment d'amour, de gratitude et de remord qui lie pour toujours l'enfant à sa mère. « Petit Œdipe devenu grand restera marqué par son complexe : il est condamné à mèrepétuité. » Freud. »

Ajoutons encore pour finir que c'est également sur ce principe que « *cafartrois* » a été créé en référence à « *cafardeux* » cité plus tôt : la syllabe « *trois* », par l'intermédiaire du re-découpage du mot, fonctionnant comme un adjectif autonome détaché. Le mot-valise est ici issu de la création lexicale « *cafardeux* » (dont la finale « *adjectivale* » a été tronquée puis envisagée comme élément autonome), remplacée par son successeur (adjectival lui aussi) dans l'ordre croissant, à savoir « *trois* », ce qui crée un signifié amusant d'« un couple qui s'ennuie avec un bébé. » Il y a donc une logique au-delà de l'apparence absurde...

## III.IV Jeux sur la prononciation (singerie verbale)

Certaines créations lexicales restent des cas particuliers de mots-valises dans la mesure où elles n'agglutinent pas vraiment physiologiquement deux mots (par ailleurs autonomes) en un seul, mais où elles sont issues d'une combinaison d'un unique terme attesté avec un traitement spécifique qui tient lieu de second élément. Celui-ci engendre une modification physiologique du terme qui constitue le premier élément et reste donc repérable par sa forme. Ce traitement spécifique consiste en un jeu caricatural sur la prononciation qui se traduit par la raillerie :

- du zéaiement, comme dans « *suçoter : chuchoter avec un çevou sur la langue* » (p. 73), mot-valise dans lequel le formel est affecté, donnant ainsi naissance à une création lexicale et donnant lieu au comique de phrase.

- du bégaiement comme dans « *quéquette* » (p. 65), mot-valise dont la stratégie se plaît à combiner non seulement le choix du domaine d'application précis que représente la sexualité avec le choix d'un registre de langue familier illustré par le résultat lexical (*quéquette*) mais aussi avec le terme issu du registre courant *quête* auquel est appliqué un processus de bégaiement et dont Finkielkraut, comme pour tourner en dérision l'entreprise que constitue une quête, n'a retenu qu'un des aspects qui peut lui être imputé, à savoir la durée et par extension l'idée de recommencement. Et ce n'est pas tout, le sens ainsi créé, à savoir recommencer une quête, procède du retour sur le mécanisme même, reflétant ainsi de manière formelle (illustrée par le redoublement initial) la notion de répétition contenue dans la définition créée et induite par la conservation d'un des aspects du terme d'origine.

Ainsi, nous pouvons affirmer que le « jouer » se situe dans la combinaison spécifique de l'ensemble des éléments au préalable choisis eux aussi de manière stratégique. Notons pour conclure que

si la formation du mot-valise « *popolitique* » résultait, comme nous avons tenté de le montrer, de l'agglutination du terme *popo* emprunté au vocabulaire enfantin et du terme courant politique, (la définition nouvellement créée le confirmant), elle se rapproche du mécanisme décrit ci-dessus dans la mesure où il y a redondance de la syllabe initiale par coïncidence.

- de l'accent (en l'occurrence ici appartenant à la langue allemande), comme c'est le cas dans « znobinard : petit prétentieux qui parle, pour se donner des airs, avec une pointe d'accent allemand » (p. 87) où il est intéressant de remarquer qu'il s'agit bien de se jouer d'un accent et de créer un effet comique de la parole par l'illustration du phénomène de l'accent (ici utilisé comme second élément entrant dans la composition du mot-valise) au sein de la morphologie même de la création lexicale.

Finalement il en résulte un comique de mot relevant de la dérision qui provoque le caractère drolatique.

Ainsi l'emploi qu'A. Finfielkraut fait des possibilités de créations offertes par la langue confère aux mots-valises, et par extension à l'œuvre, une vocation ludique. En effet, nous espérons avoir montré que le *Fictionnaire* constitue le résultat d'un jeu qui s'est fixé comme but de créer des néologismes amusants qui parviennent à étendre leur dimension ludique vers leur réception. Le lecteur du *Fictionnaire*, confronté aux néologismes, se fait joueur, dans la mesure où il devient participant actif au jeu, où il y a implication.

C'est la spécificité de l'emploi qu'A. Finkielkraut a fait des procédés impliqués dans la formation des mots-valises et auxquels ont été appliqués des mécanismes traditionnels de composition qui confère une dimension ludique sous-tendue de surcroît par une dynamique énigmatique alors instaurée. Cette démarche particulière est le résultat de choix stratégiques dans l'utilisation des éléments (par ailleurs attestés de manière autonome, puis combinés) composant le mot-valise : en effet, nous avons pu constater que

cette particularité du néologisme combiné à des traitements spécifiques qui ont constitué l'objet fondamental et l'outil-même du ludisme suscite le jeu de mot tout comme il le contient de manière interne à sa forme.

Cette réalisation est rendue possible grâce à un choix spécifique d'une part des champs lexicaux relatifs au commun, au familier, au populaire (nourriture, monde animalier, sexualité), des registres de langues (familiers, vulgaires, enfantin combinés afin de créer un décalage), des références à une culture populaire (monde médiatique), des sens que revêt le terme originel, de la conservation d'un aspect, d'une connotation du terme attesté, du privilège d'un sens particulier détenu par le mot et d'autre part surtout grâce à la combinaison de l'ensemble des éléments pré-cités entre-eux qui se réalisent essentiellement par le mécanisme privilégié de l'altération du domaine phonétique.

Si ces combinatoires permettent d'aboutir à la création d'un décalage suscitant la dérision effective de la réalité sensible à laquelle nous pouvons attribuer l'effet comique, il n'en reste pas moins qu'elles ont une incidence sur la place des éléments internes à la création lexicale dont dépendent les effets ludiques de style ainsi réalisés et engendrés : les jeux de mots et les jeux d'esprits.

## BIBLIOGRAPHIE

### Corpus

FINKIELKRAUT Alain, *Petit Dictionnaire illustré*, Paris, Seuil, col. « Point virgule », 1981, p. 11. (reprise augmentée de *Ralentir : mots-valises* (1979))

### Étude sur la néologie

Cités dans l'article

BASTUJI Jacqueline, « *Aspects de la néologie sémantique* », *Langage*, Paris, Larousse, n°36, dec., 1974.

CORBIN Danielle, *Morphologie dérivationnelle et structuration du lexique*, Lille III, Presses Universitaires de l'A.N.R.T., 1987.

GREVISSE Maurice et GOOSSE André, *Nouvelle grammaire française*, Paris-Louvain-La-Neuve, Duculot, 1989.

PICOCHÉ Jacqueline, *Précis de lexicologie française : l'étude et l'enseignement du vocabulaire*, Paris, Nathan, 1992.

PICOCHÉ Jacqueline et MARCHELLO-NIZIA Christiane, *Histoire de la langue française*, Paris, Nathan Université, 1994.

PLATTET Magali, *Des conséquences de l'acte d'écriture francophone sur la narratologie*, sous la direction de J. Derive, Université de Savoie, 2003.

RIFATERRE Michaël, *La Production du texte*, Paris, Seuil, 1979.

Non cités dans l'article

PICOCHÉ Jacqueline, *Structures sémantiques du lexique français*, Paris, Nathan, 1986.

CORBIN Danielle, « *Contraintes et créations lexicales en français* », *Langage*, Paris, Larousse, n°36, dec. 1974.

GUIBERT Louis, « *Grammaire générative et néologie lexicale* », *Langage*, Paris, Larousse, n°36, dec. 1974.

SERBAT Guy, « *Quelques notions à propos de la création lexicale* », *L'Information grammaticale*, Paris, Ballières, n°42, juin 1989.

## LE JEU PATHOLOGIQUE

### ÉTUDE SUR LA GENÈSE D'UNE ADDICTION

Laetitia Salabert

Une phrase de la vie quotidienne que nous avons souvent l'occasion d'entendre, et qu'il nous arrive même souvent de répéter aux enfants de notre entourage, peut introduire notre réflexion sur le jeu et ses enjeux psychologiques : « je ne joue pas pour gagner, mais pour participer ». Cet adage trouve en général peu de résonance chez l'enfant, dont le savoir est construit sur l'expérience et qui sait très bien qu'il « faut » gagner.

Gagner c'est la motivation du jeu, et c'est un verbe chargé de représentations : reconnaissance des pairs, satisfaction personnelle, récompense financière lui sont fréquemment associées.

Bien souvent c'est parce qu'il a gagné que le joueur pathologique a rejoué. C'est aussi parce que la sensation de jouer est devenue une expérience extatique. Parfois même, il nous le dit, c'est parce que quand on joue, on ne pense plus à rien.

Cependant, les raisons sont diverses qui ont mené des individus sur la route de la démesure et de l'envahissement total de leur existence par le jeu.

Comment le jeu, qui est un plaisir, qui nous évoque le temps de l'enfance et de l'insouciance, peut-il devenir une pathologie ? Cette évidente contradiction masque une réalité effarante d'existences brisées, parcourues par la honte et la détresse, qui au même titre que celles des toxicomanes ou des alcooliques ont perdu une liberté fondamentale.

De quelle manière un joueur entre-t-il dans le mécanisme de la dépendance ? Comment le jeu s'inscrit-il dans une dialectique entre limites et libertés ?

## Définitions et modèles de compréhension

### Définitions

#### I. Histoire d'une description

La description de la dépendance au jeu va s'étendre du champ littéraire au champ scientifique en 1929, avec Dupouy et Chataignon. C'est à partir d'un cas clinique que pour la première fois on assimile le jeu pathologique à une toxicomanie.

C'est un psychanalyste, Edmund Bergler, qui en fait en 1957 une entité à part. Pour lui, « not everyone who gambles is a gambler » que l'on pourrait traduire par « il ne suffit pas de jouer pour être joueur ». Selon lui, le joueur pathologique est défini par six caractéristiques :

- 1 - il doit jouer régulièrement
- 2 - le jeu prévaut sur tous les autres intérêts
- 3 - il existe chez lui un optimisme qui n'est pas entamé par les expériences d'échec
- 4 - le joueur ne s'arrête jamais tant qu'il gagne

- 5 - malgré les précautions qu'il s'est initialement promis de prendre, il finit par prendre trop de risques
- 6 - il existe chez lui un vécu subjectif de « thrill » (frisson, excitation) durant les phases de jeu.

Le jeu pathologique apparaît en 1977 dans la Classification Internationale des Maladies (CIM) de l'OMS et en 1980 dans le DSM III de l'Association Américaine de Psychiatrie.

## II. Le jeu dans la société

Pour entamer la compréhension du jeu pathologique, il faut se demander dans quelle mesure il reste un jeu et une activité sociale. Il va souvent être considéré comme une entité spécifique, et mis à part du jeu normal. Ainsi Igor Kusyszyn distingue trois catégories de joueurs (1972) :

- 1 - les joueurs sociaux : ce sont des personnes qui jouent occasionnellement ou régulièrement, mais dans la vie desquelles le jeu garde une fonction de loisir.
- 2 - Les joueurs professionnels.
- 3 - Les joueurs pathologiques constituent une entité spécifique.

Le DSM IV, de l'Association Américaine de Psychiatrie, estime la prévalence du jeu pathologique entre 1 et 3 % de la population totale. En France, une étude menée auprès du service téléphonique SOS joueurs met en évidence une très forte sur-représentation des hommes, et un âge moyen de 25 à 44 ans (Achour-Gaillard A., 1993).

Pour le sociologue Martignoni-Hutin (1993), le joueur n'est pas celui qui joue, mais celui qui rejoue. La dimension de fréquence et d'habitude est primordiale dans le portrait du joueur. Le caractère

répétitif est le trait essentiel de distinction entre jeu pathologique et jeu social.

### III. Définitions

#### 1) L'American Psychiatric Association

Le DSM IV (1994) définit le jeu pathologique comme « un comportement de jeu inapproprié, récurrent et persistant qui gêne, compromet ou désorganise les objectifs personnels, familiaux ou professionnels ». On retient comme critère diagnostique la présence d'au moins cinq des observations suivantes :

- 1 - le sujet est préoccupé par le jeu (par exemple, préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer)
- 2 - il a besoin de miser des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré
- 3 - il fait des efforts répétés mais infructueux pour contrôler, réduire ou arrêter la pratique du jeu
- 4 - il est agité ou irritable durant les tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu
- 5 - il joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (avec par exemple des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression)
- 6 - après avoir perdu de l'argent au jeu, il retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se « refaire »)
- 7 - il ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu

8 - il commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols, ou détournement d'argent, pour financer sa pratique du jeu ; il compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu.

2) L'Organisation Mondiale de la Santé

1 - La CIM-10 (1993) admet cinq critères diagnostiques du jeu pathologique :

2 - épisodes répétés de jeu (au moins deux) pendant au moins un an

3 - le sujet est préoccupé par des idées ou des images mentales représentant l'acte de jouer ou les circonstances qui l'entourent

4 - le sujet décrit un besoin intense de jouer, difficile à contrôler, et déclare être incapable de s'arrêter de jouer par le seul effort de sa volonté

5 - ces épisodes ne rapportent aucun profit à la personne, mais ils se répètent... malgré la présence d'une détresse personnelle et l'interférence avec le fonctionnement personnel dans la vie quotidienne.

L'outil diagnostique le plus fréquemment utilisé dans le diagnostic de jeu pathologique est le South Oaks Gambling Screen (Lesieur & Blume, 1987), qui est composé de questions centrées sur la relation de la personne au jeu et à l'argent. Il est considéré comme un outil statistique fiable.

## **SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN**

1. Lorsque vous vous adonnez à des jeux de hasard comme nous en avons discuté, vous arrive-t-il souvent de retourner dans l'établissement de jeu dans l'espoir de regagner l'argent que vous y avez perdu ?
2. Avez-vous déjà affirmé avoir gagné de l'argent au jeu alors qu'en fait vous en aviez perdu ?
3. Vous arrive-t-il de consacrer plus de temps ou d'argent au jeu que vous en aviez l'intention ?
4. Quelqu'un a-t-il déjà critiqué votre passion pour le jeu ?
5. Vous êtes-vous déjà senti coupable au sujet de votre passion du jeu ou de ce qui se passe lorsque vous jouez ?
6. Avez-vous déjà senti que vous aimeriez arrêter de jouer mais que vous ne vous en croyez pas capable ?
7. Avez-vous déjà caché à votre conjoint ou partenaire, à vos enfants, ou à d'autres personnes importantes dans votre vie des feuilles de paris, des billets de loterie, des jetons de jeu ou d'autres signes associés aux jeux de hasard ?
8. Vous êtes-vous déjà disputé avec les personnes avec lesquelles vous vivez à propos de la façon dont vous tenez les cordons de votre bourse ? A-t-il déjà été surtout question de votre obsession du jeu lors de ces disputes ?
9. Avez-vous déjà manqué des heures de travail ou de cours en raison de votre passion pour le jeu ?
10. Le jeu vous a-t-il déjà poussé à emprunter de l'argent que vous n'avez pas remboursé ?
11. Avez-vous déjà emprunté l'argent du ménage pour jouer ?
12. Avez-vous déjà emprunté de l'argent à votre conjoint ou partenaire pour jouer ?

13. Avez-vous déjà emprunté de l'argent d'un membre de votre famille ou de celle de votre conjoint pour jouer ?
14. Avez-vous déjà reçu un prêt d'une banque, d'une société de prêt ou d'une caisse populaire pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu ?
15. Avez-vous déjà obtenu une avance de fonds sur votre carte de crédit (Visa ou MasterCard, par exemple) dans le but de vous procurer de l'argent pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu (cela n'inclut pas les guichets automatiques et les cartes de paiement) ?
16. Avez-vous déjà obtenu un prêt d'un usurier pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu ?
17. Avez-vous vendu des actions, des obligations ou d'autres valeurs mobilières pour financer votre passion du jeu ?
18. Avez-vous déjà vendu des biens personnels ou familiaux pour jouer ou pour rembourser une dette de jeu ?
19. Avez-vous déjà retiré de l'argent d'un compte-chèques en faisant un chèque sans provision pour jouer ou rembourser une dette de jeu ?
20. Avez-vous l'impression que vous avez déjà eu un problème associé au jeu ou aux paris ?

## B. Modèles de compréhension

La compréhension des causes impliquées dans le développement du jeu pathologique peut se faire selon des approches différentes. Des modèles ont été conçus selon les perspectives psychanalytique, comportementaliste, cognitive, psychobiologique.

## I. Perspective psychanalytique

### Freud et Dostoïevsky

Freud s'est interrogé sur le jeu à travers l'analyse de la personnalité de Dostoïevsky (1821-1881). Celui-ci écrit *Le joueur* en 1866, alors qu'il connaît d'importantes difficultés financières, et qu'il est lui-même pris dans la tourmente du jeu pathologique. Freud nous dit que s'il se trouvait des prétextes, Dostoïevsky avait bien conscience que dans son activité, « l'essentiel était le jeu en lui-même, le jeu pour le jeu » (1928). Pour Freud c'est aussi une voie vers le sentiment de culpabilité et l'autopunition, car Dostoïevsky promettait à sa femme d'arrêter de jouer, et rompait presque toujours sa promesse, suite à quoi il pouvait s'injurier et s'humilier devant elle. La fonction du jeu dans l'équilibre psychique est dans le cas de Dostoïevsky libératrice : Freud analyse ainsi que « quand le sentiment de culpabilité de Dostoïevsky était satisfait, par les punitions qu'il s'était infligées à lui-même, alors son inhibition au travail était levée et il s'autorisait à faire quelques pas sur la voie du succès ». L'étude de Freud propose la problématique de l'intégration de la Loi, base de la constitution des instances morales et condition de l'intégration de l'individu dans la civilisation, comme au centre des mécanismes profonds de la conduite du joueur pathologique.

### Fenichel, Lacan, et Bergler

Otto Fenichel publie en 1945 la *Théorie psychanalytique des névroses*. Selon ses termes, le jeu dont on abuse est un « combat contre le destin ». Il évoque les notions de contrôle et d'angoisse dans son explication : « le Moi ne peut plus contrôler ce qu'il a mis en train, et est submergé par un cercle vicieux d'anxiété et de besoin de réassurance, angoissant par son intensité. Le passe-temps primitif est maintenant une question de vie ou de mort ».

Pour Lacan, le joueur pose une question philosophique : « qu'es-tu, figure du dé que je retourne dans ta rencontre avec ma fortune ? Rien, sinon cette présence de la mort qui fait de la vie humaine ce sursis obtenu de matin en matin ». Dans le jeu se pose la question du désir et de son investissement : « marquer les six côtés d'un dé, faire rouler le dé, de ce dé qui roule surgit le désir. Je ne dis pas désir humain, car, en fin de compte, l'homme qui joue avec le dé est captif du désir ainsi mis en jeu. Il ne sait pas l'origine de son destin, roulant avec le symbole écrit sur les six faces » (1954).

Bergler (1957) explique quant à lui le jeu pathologique comme l'expression d'une névrose de base correspondant, comme l'alcoolisme, à une régression orale. Le jeu serait la mise en acte d'une séquence toujours identique, représentant une tentative illusoire d'éliminer purement et simplement les désagréments liés au principe de réalité, au profit du seul principe de plaisir. Bergler se réfère au concept de toute-puissance infantile pour expliquer la séquence de jeu, qui suivrait le même déroulement.

## II. Modèles comportementalistes

Le schéma du modèle développé par Skinner est basé sur le concept de renforcement. Le comportement en général peut être l'objet d'un renforcement positif ou négatif. Appliqué au jeu, ce modèle met en avant la fonction de renforçateur secondaire qui est celle de l'argent.

Le principe du modèle comportementaliste pavlovien est quant à lui évoqué dans le champ des toxicomanies, pour expliquer l'importance du contexte, du cadre, des rituels associés à la conduite.

## III. Approche cognitive

Elle va s'intéresser à la motivation des joueurs. Ladouceur insiste sur le rapport particulier que le joueur entretient avec le

hasard, et la conviction qui l'anime d'être capable d'influencer le cours du jeu. Vient s'y ajouter le tableau d'un ensemble de distorsions cognitives (Toneatto T., 1999) : « minimisation des capacités des autres joueurs, croyances superstitieuses (incluant croyances en l'effet de talismans et comportements), l'illusion d'avoir le contrôle sur la chance, et les corrélations illusoire. (...) De plus, les croyances relevant du jeu par rapport au Moi sont aussi discutées, incluant l'omnipotence, le raisonnement cognitif et la pensée magique ».

#### IV. Modèle psychobiologique

Les chercheurs connaissent de véritables difficultés à isoler des liens de causalité physiologiques dans le jeu pathologique. La comorbidité du trouble en est une des raisons explicatives.

En 1986, Hickey & al. ont étudié chez 19 volontaires ayant des antécédents de jeu compulsif les sensations procurées par la stimulation du gain du jeu, et ont montré qu'elle générerait une euphorie comparable à celle des drogues psychoactives.

Roy & al. (1988) ont émis l'hypothèse que les joueurs pathologiques présentaient des taux de noradrénaline inférieurs à ceux mesurés chez les joueurs non-pathologiques, dans le liquide céphalo-rachidien et les urines. La noradrénaline est un neurotransmetteur actif dans la réaction de stress, de stimulation ou d'excitation. Le jeu permettrait alors au joueur pathologique d'augmenter son taux de noradrénaline. Le comportement de jeu serait ensuite recherché pour le bien-être que l'augmentation de concentration de noradrénaline provoque.

Enfin, des recherches plus récentes montrent l'altération des fonctions de la dopamine et de la sérotonine (Bergh & al., 1997 ; Hollander & al., 1998) ainsi que des vulnérabilités biogénétiques (Comings, 1998).

Ces recherches nous montrent une réalité psychobiologique du jeu pathologique, sans que l'on puisse à l'heure actuelle définir le caractère des liens qui l'unissent à la réalité comportementale.

L'étude de l'addiction au jeu nous met sur le chemin de la considération des limites entre normal et pathologique. La deuxième partie de notre présentation s'intéresse à la genèse du jeu pathologique, à son développement dans le temps. De quelle manière et selon quel déroulement la pathologie s'insinue-t-elle dans la vie du joueur ?

## **Genèse et évolution du jeu pathologique**

Le jeu pathologique n'est pas un état, mais un processus inscrit dans la continuité d'un développement.

### **I. Modèle explicatif de l'addiction**

C'est par rapport aux toxicomanies que l'on a élaboré un modèle, qui peut s'élargir aux addictions en général et donc au jeu pathologique.

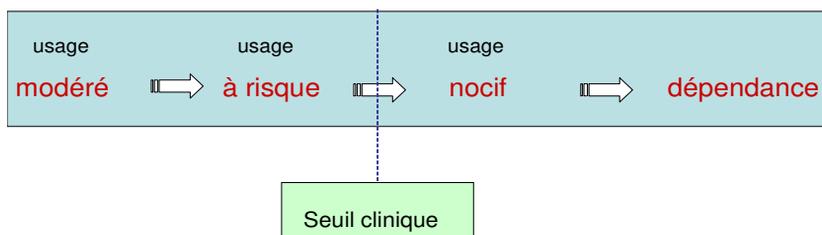
Abus et dépendance constituent la première distinction dans l'évaluation de la consommation ou du comportement.

Le terme abus, du latin *abusus*, « usage mauvais », n'est pas originaire du champ médical. Abuser quelqu'un c'est le tromper, le violer, le trahir ou le violenter. La notion d'abus est associée à une dimension morale ou de jugement. L'abus indique le passage où le beaucoup devient trop. « Avant d'être une frontière médicale, l'abus marque une séparation de l'ordre de la bienséance » (in VALLEUR, 2002).

Usage simple, abus et dépendance constituent le fil conducteur vers la pathologie. L'Organisation Mondiale de la Santé pro-

pose de distinguer des consommations selon les usages qui en sont faits, en introduisant les concepts de risque et de perte.

## Usage → Abus → Dépendance



- L'usage modéré ne présente aucun risque, la consommation est inférieure aux seuils de l'OMS
- L'usage à risque est supérieur aux seuils de l'OMS et présente un risque pour la personne ou son entourage
- L'usage nocif présente au moins un dommage lié à la consommation de la personne. Celle-ci n'est pas dépendante
- La dépendance est caractérisée par la perte de la maîtrise de la consommation ou du comportement.

Le seuil clinique marque le passage problématique de l'usage à risque à l'usage nocif ainsi que la nécessité d'une intervention.

De récentes recherches en génétique (Comings, 1998) ont permis d'établir qu'une conformation particulière du gène responsable d'un des récepteurs de la dopamine (R D2) était deux fois plus fréquente chez le joueur pathologique que dans la population générale. Des résultats identiques ont été retrouvés chez l'alcoololo-dépendant et chez l'héroïnomanie. Bien loin d'expliquer la cause du mécanisme de dépendance, ces études prouvent l'existence d'une sensibilité génétique à la dépendance.

## II. La trajectoire du joueur

Dupouy & Chatagnon ont construit en 1929 un modèle épidémiologique du jeu pathologique qui reste d'actualité.

### Modèle épidémiologique du jeu pathologique

Dupouy & Chatagnon (1929)

Initiation → Accoutumance → Besoin → Souffrance → Conséquences

- *L'initiation* est une phase d'entrée dans le jeu qui se remarque par une curiosité de la personne envers la pratique, et l'entrée dans un cercle de joueurs
- *L'accoutumance* se met en place en s'étayant sur les premiers gains, ainsi que sur le besoin de compenser les pertes
- *Le besoin* signifie que le joueur est prisonnier du cercle
- *La souffrance* est liée au fait que le jeu est devenu le centre de l'existence
- *Les conséquences* sont une baisse de la situation sociale, la ruine financière, parfois des troubles du sommeil et de l'appétit.

Le modèle plus actuel de Custer synthétise l'évolution du jeu pathologique en trois phases :

### Modèle de CUSTER, 1984

Phase de gain → Phase de perte → Phase de désespoir

- La *phase de gain*, appelée parfois lune de miel, prend comme point de départ le jeu occasionnel. Le joueur fait ses premiers gains et découvre l'excitation. Un gain important est souvent déclencheur de l'entrée dans la seconde phase.

- Dans la *phase de perte*, l'idée du jeu est toujours présente. Le jeu perd sa dimension sociale, la personne joue seule, les montants pariés augmentent, les économies diminuent, l'espoir de récupérer la mise est grandissant, les emprunts commencent, avec eux l'absentéisme, les négligences familiales, et les premières actions frauduleuses apparaissent.

- *La phase de désespoir* marque un endettement important, la personne vit une exclusion sociale, a mauvaise réputation, et connaît toujours le désir nostalgique de retrouver l'excitation des premiers gains.

Pour Custer il y aurait quatre issues à cette situation : la délinquance et l'incarcération, la fuite, l'appel à l'aide et le suicide.

### III. Illustration par un cas clinique

Pour illustrer cette genèse du jeu pathologique et son insinuation dans la vie de la personne, nous allons lui donner une dimension humaine à travers la présentation d'un cas clinique. Il s'agit de l'histoire de Georges, 48 ans, racontée par lui-même :

À 21 ans, j'ai mis les pieds au casino pour la première fois, avec des copains. J'ai joué 100 francs à la roulette et j'ai doublé mes gains. Par la suite, j'ai souvent repensé à cet épisode, je crois que si j'avais perdu ce jour-là, ma vie aurait pu être différente. Puis, j'ai démarré une carrière d'assureur et j'ai découvert les fins de mois difficiles. Pour m'aider, mon père m'a remis 100 000 Francs, à titre d'avance sur héritage. Cette somme aurait dû me permettre de voir venir confortablement. Au lieu de cela, j'ai pris 3 000 F et je suis parti au casino. Ç'a été pour moi le début de l'engrenage. J'ai perdu plusieurs milliers de Francs et je me suis dit que c'était vraiment trop bête, que je n'avais pas eu de chance et que j'allais me refaire. En quelques mois, les 100 000 F de mon père y sont passés. Malheureusement, plusieurs banques ont accepté de me faire crédit, ce qui n'a fait qu'aggraver mes dettes. Je me disais que j'allais m'en sortir et je me suis fait interdire dans les casinos. Mais je me suis laissé entraîner à aller boire des pots, et c'est là

que j'ai commencé à jouer au Baggamon et aux cartes. J'ai très vite replongé. J'avais des dettes partout, je signais des chèques en blanc. En 1986, mon père décide de me faire mettre sous curatelle. Même comme ça, j'arrivais à me débrouiller pour trouver de l'argent pour jouer. Puis les machines à sous sont apparues, dès 1988. À cette époque là j'en étais arrivé à voler mes propres clients en encaissant directement le montant de leurs primes d'assurance. À tous, sauf à ma femme, je racontais que j'avais une maîtresse, afin de justifier mes dépenses. Je n'avais plus le moindre scrupule à faire des dettes, ni à salir le nom de ma famille. Ce qu'il y a de terrible, c'est que même après toutes ces années, je continuais à aller jouer en étant persuadé que j'allais gagner. J'ai commencé à être suivi par un psychiatre, que je roulais dans la farine comme les autres. Ce n'est qu'en 1995 qu'on a commencé à évoquer le nom de maladie. Au début de cette année, j'ai été licencié, je suis parti du domicile conjugal à la demande de ma femme et ça a été le début d'une prise de conscience. À presque 50 ans, je me retrouve dans un studio de 10 m<sup>2</sup>. Je considère que le jeu a détruit ma vie, celle de ma femme et de mes enfants. J'ai pensé plusieurs fois au suicide et je me dis qu'il aurait été préférable que je me retrouve en prison, au moins, je n'aurais plus pu continuer à jouer.

Nous saisissons grâce au témoignage de Georges le caractère dramatique que peut prendre le jeu pathologique dans la vie de la personne, ainsi que la souffrance psychique qui l'accompagne. Ce que nous montre Georges, c'est que le franchissement des limites entre les jeux social et pathologique se fait dans une continuité. La situation se déroule de manière presque incontrôlable pour la personne, dans un enchaînement qui a sa propre logique. Les limites du jeu social au jeu pathologique s'inscrivent dans une continuité. L'aboutissement, l'état actuel, s'il a son importance, n'est finalement que le résultat d'un long processus engendré depuis des années qui est venu s'inscrire dans la structure psychologique du joueur, bien malgré lui et envers et contre toutes ses tentatives de lui échapper.

L'insinuation du jeu pathologique dans l'existence de la personne se fait progressivement. Le plus souvent, elle va suivre différentes phases, transformant peu à peu l'identité du joueur : de sa pratique ludique et sociale du jeu il ne reste au joueur pathologique

qu'un sentiment de nostalgie auquel sa dépendance le renvoie trop souvent. Pris au piège de sa passion, le joueur a tout misé, jusqu'à sa propre existence, dans l'espoir illusoire de sortir vainqueur de ce cauchemar. Pour gagner il faut jouer : cette logique implacable ne demande qu'à être appliquée, et quitte à y mettre le prix, le joueur jouera.

Comme l'alcoolique, comme l'héroïnomane, il est pris au piège de sa passion, et la vit au détriment de toute son existence. Le jeu pathologique est une toxicomanie sans drogue.

Le jeu pathologique est l'illustration d'une addiction à un comportement. Sa structure et son développement selon des étapes successives sont comparables à ceux des nouvelles pathologies telles que les achats compulsifs, l'addiction au sport, l'addiction sexuelle, le travail pathologique, la cyberdépendance et l'addiction au crime, qui présentent la même problématique. Au cœur de celle-ci, la dépendance, dans son étendue la plus large et sous les formes les plus diverses, devient le centre de l'existence et la même source de souffrance.

## BIBLIOGRAPHIE

ACHOUR-GAILLARD A., *Les Joueurs dépendants : une population méconnue en France. Étude exploratoire*, Paris, CREDOC, 1993, 49p.

american Psychiatric Association, *DSM IV*, Paris, Masson, 1996, 361 p.

BERGLER E. M., *The Psychology of Gambling*, International Universities Press, USA, 1957, réed. 1985.

BERGH C., EKHUND T., SODERTER P., NORDIN C., « Altered Dopamine function in pathological gambling », *Psychol. Med.*, 1997, March ; 27(2), pp. 473-5.

COMINGS D.E., « Why different rules are required for polygenic inheritance : lessons from studies of the DRD2 gene », *Alcohol*, 1998 Jul ; 16(1), pp. 61-70.

CUSTER R.L., « Profile of the pathological gambler », *Clin Psychiatry* 1984 dec, 155(12), pp. 1781-3.

DOSTOIEVSKI F., *Le joueur*, 1866, n. éd. Actes sud, 1991 (n. trad d'A. MARKOWICZ).

FENICHEL O., *La théorie psychanalytique des névroses*, 1945, traduction française P.U.F. Paris, 1953, 2 vol., 834 p.

FREUD S., « Dostoïevski et le parricide », 1928, trad. J.B. PONTALIS, in *Les frères Karamazov*, Gallimard, Paris, 1973.

HICKEY J.E., HARTZEN C.A.& HENNINGFELD J.E., « Simulation of gambling responses on the Addiction Research Center Inventory ». *Addict behav.* 1986 ; 11(3), pp. 345-9.

HOLLANDER E., DE CARIA C.M., MARI E., WONG C.M., MOSOVICH S., GROSSMAN R., BEGAZ T., « Short term single blind flucoxamine treatment of pathological gambling ». *Am. Journal of Psychiatry*, 1998 dec, 155(12), pp. 1781-3.

KUSYSZYN I., « The gambling addict vs the gambling professional. A difference in character ? » *Int. J. addict*, 1972 summer ; 7(2), pp. 387-93.

LACAN J., *Le séminaire, livre II. Le Moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*. 1954-1955, n. éd. Paris, Le seuil, 1981, 374 p.

LESIEUR & BLUME, « South Oaks Gambling Screen (SOGS) : a new instrument for the identification of pathological gamblers ». *Am J Psychiatry* 1987 sep ; 144(9), pp. 1184-8.

MARTIGNONI-HUTIN J.P.G., *Faites vos jeux*, l'Harmattan, Paris, 1993.

OMS, *CIM-10, Classification Internationale des Maladies*. Trad. C.B. PULL, Masson, 1993, 336 p.

ROY & al., « Pathological gambling. A psychobiological study ». *Arch Gen Psychiatry*, 1988 apr, 45(4), pp. 369-73.

TONEATTO T., « Cognitive psychopathology of problem gambling », *Substance Use Misuse*, 1999 sept., 34 (11), pp. 1593-604.

VALLEUR M., MATYSIAK J. C., *Les Addictions. Dépendances, Toxicomanies : repenser la souffrance psychique*, Paris, Armand Colin, 2002, 271 p.

## MACHIAVEL, LE JEU, LA POLITIQUE

Pascal Bouvier

Le terme « jeu » désigne aussi bien une pratique qu'une image ou un concept. Cependant, quelle que soit sa nature pour la pensée, il convient de le définir comme une activité qui nous impose un certain nombre de règles. Pour simplifier à l'extrême nous pouvons affirmer que le jeu symbolise et institue la règle et fonde toutes les formes de l'apprentissage de la règle sociale. Pour la philosophie et la psychologie d'un Piaget c'est, par exemple, par la pratique du jeu que l'enfant va se structurer, qu'il va apprendre la sociabilité. Pourquoi, d'ailleurs, cette référence à Piaget dans une réflexion qui veut tenter d'éclairer le rapport entre le jeu et la politique ?

Une multitude de philosophes a parlé du jeu, et ce que nous comptons en dire se situe pour l'essentiel autour de la pensée de Machiavel. Qu'est-ce qu'un psychologue contemporain peut nous faire comprendre d'un auteur de la Renaissance ? L'analyse piagétienne de la règle et du jeu dépasse en fait infiniment le simple constat psychologique. Dans *Le Jugement moral chez l'enfant*<sup>1</sup> Piaget montre, à partir de l'étude du jeu de billes, que la conscience de la règle chez les tout petits est d'abord hétéronome. La règle proviendrait de l'extérieur de la volonté du sujet, imposée par un terme transcendant. Elle proviendrait pour l'essentiel du père. Pour

---

1. Jean Piaget, *Le Jugement moral chez l'enfant*, Paris, PUF, 1985.

l'enfant, en effet, même Dieu vient après le Père. Cette même règle se fait ensuite progressivement autonome lorsque l'enfant comprend qu'elle peut se modifier, s'aménager et se construire.

Il y aurait ainsi dans le jeu le plus banal un caractère fondateur de la liberté pour autant que l'on passe de l'hétéronomie à l'autonomie. Rester dans l'hétéronomie ce serait rester dans la simple répétition d'un modèle, alors que « jouer » ce serait aussi être créateur de règles. On comprend en quoi cela concerne la politique. On voit très bien que celle-ci peut être considérée comme la répétition d'un modèle ou qu'elle peut être pensée comme la possibilité de jouer, c'est-à-dire de trahir un modèle. Dès lors, cette opposition entre le jeu qui répète la règle et le jeu qui invente la règle peut nous servir de fil directeur pour expliquer Machiavel, mais surtout pour comprendre que la politique moderne commence avec lui car, en définissant celle-ci comme un jeu autonome, il la libère de toute forme de tutelle ou d'extériorité. Cette hypothèse d'un Machiavel compréhensible par le jeu n'a rien de nouveau : elle est posée par Giono dans son introduction des œuvres publiées dans la Pléiade<sup>2</sup>. Ce qui nous intéresse ici, ce n'est pas directement un commentaire de l'œuvre de Machiavel grâce à l'image du jeu, mais c'est plutôt Machiavel en tant que penseur du jeu politique comme fondement d'une nouvelle politique dont nous sommes les héritiers.

Notre analyse suivra ainsi un cheminement relativement simple. Dans un premier temps, nous examinerons la politique comme jeu hétéronome, jeu avec le père à partir des concepts d'imitation, de filiation et de sacralisation. Dans un second temps, nous envisagerons la politique comme « jeu fondateur d'autonomie » ou en tant que « moment machiavélien ». Dans un troisième temps, nous pourrions apercevoir les éléments qui constituent la modernité politique.

---

2. Machiavel, *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 1952.

## I. La politique comme jeu hétéronome ou le jeu avec le père

Dans la culture occidentale le problème de l'art de gouverner est posé à travers quelques images fondatrices : la plus célèbre est bien entendu la métaphore du pilote et de son navire présente dans les pensées de Platon et d'Aristote. Pourtant, ce n'est pas à cette tradition que l'on peut se référer pour saisir ce que l'on peut nommer le modèle paternel. C'est à partir du XIII<sup>e</sup> siècle selon Senellart que se développe la tradition du Miroir des Princes, tradition qui poursuit les remarques de Cicéron et des auteurs latins. Qu'est-ce que ce genre littéraire ? Pour l'essentiel il s'agit de la description de ce que doit être le Prince ou le Monarque pour qu'il ne tombe pas dans la tyrannie. Les Miroirs donnent des conseils et donnent un modèle que le gouvernant doit suivre. On peut en résumer le but à partir de Cicéron qui nous dit du Prince :

[...] il faut que jamais il ne cesse de s'instruire et de s'observer soi-même, qu'il inspire aux autres le désir de l'imiter et par l'éclat de son âme et de sa vie s'offre lui-même comme miroir à ses concitoyens.<sup>3</sup>

Le prince est en effet « miroir », « reflet » pour son peuple et il est lui-même l'incarnation possible d'un idéal de vertu et de moralité. Il incarne la norme. Les Miroirs des Princes sont ainsi des manuels familiers qui permettaient aux gouvernants de se conformer à un modèle pour être un modèle. Le miroir ne s'inscrit pas dans un genre narcissique, il s'inscrit dans un genre ascétique et « renvoie celui qui gouverne les autres à la nécessité de se gouverner lui-même, à se conformer à une nature éminente »<sup>4</sup>. On comprend que le genre des Miroirs dresse la liste des vertus qu'il convient de posséder pour être un bon prince : il faut être patient, prudent, il faut

3. *De Republica*, II, 42, 69, p. 46, cité par Michel Senellart, *Les Arts de gouverner*, Paris, Seuil, 1995, p. 48.

4. Michel Senellart, *Les Arts de gouverner*, Paris, Seuil, 1995, p. 46.

éviter la colère transformer la haine en amour, etc. Il y a, comme le décrit Senellart, une parfaite circularité charismatique entre le prince et les vertus qu'il incarne.

Dans ce type de logique, on le voit, le jeu n'est pas totalement absent puisqu'il faut, comme l'enfant de Piaget, se conformer à un ordre : *il faut jouer pour ainsi dire au plus près de la règle*. Il est impossible de tricher avec la morale, l'ordre politique se confondant avec elle. L'idéal politique est bien de ce fait une absence totale d'écart par rapport à la norme transcendante donnée par un tiers. Jouer, pour l'essentiel, c'est imiter, reproduire un ordre imposé.

Le genre des miroirs se fonde sur un lieu commun (soutenu par le religion) : la figure du roi est à l'image de Dieu et le pouvoir est confié par Dieu comme un ensemble d'exigences. L'idée d'une domination pure et simple sur les sujets est un non-sens en monarchie. Comme l'écrit Volkoff : « le roi est à Dieu ce que les sujets sont au roi ». Il a en charge l'existence collective. Le Roi en fait est pensé et vécu comme le père des sujets :

Comme le roi, le père suscite la gratitude. Le père, c'est la nourriture et la sécurité. Le père, c'est le progrès car c'est de lui – ou d'un autre père semblable à lui – que j'apprendrai mon métier. Le père, c'est la justice, car il me punit et me récompense selon mes actions, ce qui me donne bonne conscience. Mon père, qui est plus fort que moi, n'est pas obligé d'être juste ; il pourrait me traiter en esclave ; peut-être même en aurait-il le droit, puisque sans lui je ne serais rien. Mais ce n'est pas ainsi qu'il agit avec moi : m'ayant tiré du néant, il m'aide à devenir moi-même, quelquefois à ses propres dépens. Comme c'est bon d'avoir un père ! Et comme il est naturel d'en remercier le Père des pères !

C'est ainsi du moins qu'on a senti pendant des siècles. Depuis le début de la civilisation, l'archétype paternel a été partout l'objet d'une vénération constante. Des mots comme patrie, patriotisme, patriarche, patricien, patron, patronage, patrimoine, recevaient une adhésion spontanée. Des pères conscrits au père du régiment, de

Jupiter à Jéhovah, toute supériorité s'assimilait naturellement à une forme de paternité. Certaines cités antiques prévoyaient les peines les plus atroces pour les parricides ; d'autres n'en prévoyaient pas, le meurtre du père étant jugé impossible<sup>5</sup>.

Le fondement de la conscience hétéronome se trouve dans cette vénération due au père (qui n'est pas en soi une découverte, Freud en ayant fait la pierre angulaire de notre psychisme). Cette vénération touche à ce que R. Otto nomme le « numineux », le sentiment que quelque chose de tout autre nous détermine (une puissance transcendante), le numineux déclenche en nous fascination et crainte. On comprend dès lors que le propre de la monarchie absolue soit bien de mettre en scène ce sentiment à travers un ensemble de jeux collectifs. Car le jeu renvoie aussi et surtout au sacré.

La monarchie, puisqu'elle renvoie à un ordre du monde, doit manifester celui-ci à la consciences des sujets, et l'on retrouve en elle la plupart des éléments de la fête archaïque qui est une modalité du jeu. Dans les sociétés archaïques, l'homme revit les effets inquiétants de la transcendance (du numineux) par un ensemble de rituels festifs. Pour les formes politiques qui reposent sur le sacré nous retrouvons des équivalents que nous ne pouvons décrire ici faute de place mais qui sont bien connus des historiens (la pompe royale, les rois taumathurges). Comme l'écrit J-J. Wunenburger écrit ainsi dans *La fête, le jeu, le sacré* :

le sacré n'existe dans sa permanence et son efficacité que s'il est joué et le jeu a la vocation d'éveiller au sacré. D'une part, il libère une excitation, un tonus matérialisé en expansion gestuelle propre à décentrer l'homme dans sa quotidienneté, à répéter le modèle mythique du sacré et à l'insérer dans une totalité illimitée par la variation de formes et d'images.

---

5. Vladimir Volkoff, *Du Roi*, Paris, Julliard, 1987, p. 55.

Mais d'autre part, le jeu a la capacité d'instaurer une régulation, un ordre nouveau, et se prête à la répétition sans fin, sans l'usure inévitable des conduites socialisées que sont les habitudes.<sup>6</sup>

Le propre du jeu politique, comme forme hétéronome, est donc de répéter un ordre (avec quelques variations), mais en restant dans un ordre substantiel. Il incarne en cela ce que l'on peut nommer l'enfance du politique.

## II. La politique comme jeu fondateur d'autonomie ou le moment machiavélien

Pourquoi Machiavel est-il aussi important que cela dans l'histoire de la pensée politique ? Il est tributaire du genre des Miroirs des Princes : la rédaction du Prince se situe dans cette lignée littéraire. Mais, comme le signale Senellart, il en parodie le genre. Pour la tradition, le Prince ou le roi ont une nature, un aspect substantiel, mais avec Machiavel s'effectue une rupture entre être et paraître. On peut légitimement parler d'un éclatement de l'image du Prince en une multitude d'attitudes politiques car il ne s'agit plus d'imiter un modèle mais de chercher à s'adapter aux situations présentes en retrouvant dans la tradition romaine des modèles et des symboles qui permettent d'agir. Et cette nouvelle méthode repose sur ce bouleversement ontologique : l'apparence a autant d'efficacité que l'être. Pour le dire, Machiavel forge un nouveau concept, le concept de « *vérité effective* ». Il est inutile de rêver des cités imaginaires, il faut s'en tenir à l'effectivité sachant que la manipulation stratégique des apparences fait partie de la réalité politique. Pour l'illustrer brièvement tout lecteur de Machiavel peut se référer aux premiers écrits du florentin et à deux chapitres bien connus du Prince. Les premiers transcrivent ses expériences diplomatiques : dans les *Legazioni*<sup>7</sup>

---

6. Jean-Jacques Wunenburger, *La Fête, le jeu, le sacré*, Paris, Éditions universitaires, 1977, p. 45.

7. Machiavel, *Legazioni e commisarie*, Milano, Feltrinelli, 1964.

celui-ci n'a de cesse de montrer que tous les conflits peuvent se résoudre en construisant un ensemble de stratégies qui jouent littéralement sur les passions. Savoir se montrer, savoir paraître, savoir construire une réputation tout cela est essentiel à l'action diplomatique et politique. En quoi y a-t-il jeu dans cette pratique ? Le prince ou le diplomate institue le réel politique par leurs actions. On peut comparer cela à l'activité performative du langage développée par Austin<sup>8</sup>. Le politique loin de suivre un ordre imposé le construit, l'institue par sa parole qui est en même temps un acte. Le jeu construit la réalité en instituant ses propres normes. En ce sens, on peut parler d'une autonomie du politique à partir de Machiavel. Il ne s'agit plus de reproduire un ordre extérieur à nos volontés mais de l'instituer par soi-même. Dès lors, la reproduction d'un simple modèle donné par la tradition du *Miroir des Princes* n' a plus de sens ou plus le même sens, il n'est plus nécessaire *d' être* le Prince il faut *apparaître* comme étant le Prince : c'est l'image de l'acteur qui est mise en avant et qui nous permet de comprendre la réalité de l'action politique<sup>9</sup>. On peut se référer ici à au moins deux textes du Prince. Au chapitre XVIII, dans un passage bien connu, Machiavel fait la liste des qualités principales des gouvernants et il ajoute :

Il est nécessaire de savoir farder cette nature et d'être grand simulateur et dissimulateur : les hommes sont si simples et obéissent si bien aux nécessités présentes que celui qui trompe trouvera toujours quelqu'un qui se laissera tromper.<sup>10</sup>

Si certaines qualités sont indispensables, il n'est pas nécessaire de les avoir « mais il est nécessaire de paraître les avoir ». C'est sur cet axiome que se développe une véritable théorie du jeu : faire de la

---

8. Chez ce philosophe anglais le langage est « constatif » lorsqu'il décrit le réel, et il est « performatif » lorsque le fait de parler crée du réel. Ainsi, lorsqu'un responsable dit devant un navire dans des circonstances données : « je te baptise « liberté » », le navire effectivement se nomme liberté.

9. Cet aspect de la pensée du Florentin a été mise en valeur par Lars Vissing dans *Machiavel et la politique de l'apparence*, Paris, PUF, 1977.

10. Machiavel, *Cœuvres*, Paris, R. Laffont 1996, p. 154.

politique c'est savoir se mettre en scène mais c'est aussi connaître son public ; le *Prince* ne fait que préciser cette connaissance du peuple et des grands (qui n'ont pas les mêmes intérêts). S'il y a un jeu c'est un jeu sur les conflits possibles dans lequel toute décision doit être pesée ou mise en balance pour évaluer une politique du « moindre mal », pour reprendre l'expression employée par G. Sfez. Examinons avec Machiavel un exemple très simple : le prince doit-il dépenser l'argent des impôts pour organiser des fêtes (sachant que la fête a un rôle social à la Renaissance) ? Cette question traverse tout le chapitre XVI du *Prince* et ce dernier n'est pas anodin. Pris entre le reproche d'être dépensier et celui d'être peu généreux il faut savoir trouver dans chaque situation une réponse adéquate mais surtout savoir conserver une réputation qui n'engendre pas la haine : il est toujours préférable de passer pour un ladre (un escroc) que de tenter de passer pour généreux en courant le risque de la haine (à cause de l'augmentation de l'impôt). Dans toute cette réflexion nous retrouvons les caractéristiques essentielles du jeu qui pose ses propres règles : il n'y a pas d'ordre imposé, les règles changent avec le temps et les exigences de chaque situation.

Cette fluctuation des temps, Machiavel nous en donne une explication à travers une image : celle de la fortune. Les temps sont plus ou moins favorables à l'action, et celui qui joue doit savoir que les moyens et les fins ne s'harmonisent pas toujours. La fortune qui fait et défait les réussites et les réputations, apparaît comme l'équivalent d'un destin (et dans ce cas plus de jeu au sens d'une liberté). En fait Machiavel dans le chapitre XXV nous donne une solution dans un passage imagé et qui peut sembler osé :

Je pense assurément ceci : qu'il vaut mieux être impétueux que circonspect, car la fortune est femme ; et il est nécessaire si on veut la soumettre, de la battre et de la frapper. Et l'on voit qu'elle se laisse davantage vaincre par ces derniers que par ceux qui procèdent avec froideur. C'est pourquoi, toujours, étant femme, elle est l'amie des

jeunes gens, parce qu'ils sont moins circonspects, plus violents, et la commandent avec plus d'audace.<sup>11</sup>

Au-delà de l'image discutable (Machiavel est tributaire des préjugés de son temps sur la féminité), une véritable révolution s'opère dans ces lignes. La politique classique fait l'éloge de la prudence (Aristote), de l'expérience (donc de l'âge). Machiavel bouleverse tout cela en mettant en avant l'audace. Et c'est là qu'il pose la politique comme un jeu : il n'y a pas de politique sans prise de risque et sans prise de décision qui vise à rompre le cours habituel des choses, le jeu politique étant en cela identique à toutes les catégories de jeux qui mêlent la stratégie, l'exercice de la liberté et la part d'indéterminé que l'on peut nommer la chance. Jouer c'est savoir oser prendre le risque de perdre, de se perdre. Il y a une part de hasard dans l'action politique, comme l'écrit M-E Vatter dans une thèse consacrée à la forme et à l'événement chez Machiavel : « le hasard aime ceux qui se hasardent à prendre leur chance (avec la fortune ou avec la femme) et inversement, le hasard n'existe que parce que certains sont prêts à prendre leur chance, à saisir le moment »<sup>12</sup>. La chance ainsi ne sourit qu'aux audacieux, qu'aux joueurs. Il faut que le politique sache aller à la rencontre de l'événement (*riscontro*), qu'il sache le manipuler pour le ramener à ses propres fins. C'est en ce sens qu'il y a bien une autonomie du politique par le jeu car il ne s'agit plus de se confondre avec un ordre du monde. Léo Strauss voyait en Machiavel le commencement de la modernité. Par cette affirmation de la liberté, la politique est un jeu qui relativise la morale : il n'y a plus de droit naturel comme principe régulateur ou comme limite à l'action.

---

11. *Ibidem*, p. 175.

12. Miguel-É. Vatter, *Between form and event, Machiavelli's theory of historical freedom*, Boston – London, 2000, p. 243.

### III. La modernité de Machiavel

Le jeu machiavélien nous permet de comprendre une partie de la politique contemporaine au moins sur trois plans d'analyse :

- *La politique est un jeu sur le paraître, gouverner c'est paraître.*

Si pour Machiavel le pouvoir est une mise en scène, pour le politique contemporain on peut parler d'une vérification télévisuelle du jeu sur l'image de soi. Il s'agit en fait de se mettre en scène mais dans une société de l'écran qui a transformé le citoyen en téléspectateur : les moyens changent la nature même du jeu de communication. L'État indiciel, pour reprendre l'expression de R. Debray tend à laisser croire qu'il n'y a plus de différence entre spectateur et spectacle :

Faire monter le spectateur sur scène. Tous dans le bain, tous voyeurs, tous interactifs. On nous fait marcher à la présence, non à la représentation. À la photo, non à la peinture. Au temps réel, non au temps différé. Le Prince dans son cadre doré devient le Président dans son cadre de vie. Participatif et performatif, l'héritier du portrait du Roi – Louis XIV par Le Brun – a dit adieu au spectacle, qui veut dire recul, refroidissement, composition. Il recherche le meilleur effet de spontanéité possible, le direct, le vif, le chaud, (idéal d'une communication officielle : l'accouchement en direct, au direct, au J.T, de Mme le Ministre de la famille, avec coupure du cordon à 20 h 05.<sup>13</sup>

- *La politique est un jeu de séduction.* Par séduction, entendons la définition qu'en donne Diderot dans l'*Encyclopédie* : « une tromperie artificieuse que l'on emploie pour abuser quelqu'un et le faire consentir à quelque acte ou démarche contraire à son humeur ou à ses intérêts ». La séduction est une ruse car elle fait agir en laissant croire à l'acteur qu'il agit pour lui-même. Elle est une forme de *l'inganno* que définissait Machiavel. Et, dans une société de masse,

---

13. Régis Debray, *L'État séducteur*, Paris, Gallimard, 1993, p. 32.

la logique de la séduction prend une allure que le Florentin n'aurait pas imaginée. On savait que les sujets aimaient être trompés, mais avec un changement d'échelle tout contenu disparaît au profit de la simple forme et la puissance de recreation du monde semble infinie. Pour le politique, il s'agira de séduire avec efficacité et rapidité. Tout se ramène à une rhétorique du slogan et à un jeu de petites phrases.

- *La politique est un jeu sur l'affectivité et l'émotivité.* Cette importance de l'émotion opère une véritable « transfiguration du politique » : « La transfiguration du politique est achevée quand l'ambiance émotionnelle prend la place du raisonnement ou quand le sentiment se substitue à la conviction »<sup>14</sup>. Si cette révolution n'en est pas une, c'est qu'elle s'annonçait dans les pensées de Goethe ou de Schopenhauer. Le recours à l'intuition, à l'immédiat serait une conviction de cette apparition de la force vive du sentiment. Les symptômes sociaux de ce phénomène sont assez clairs à cerner :

Que ce soit la violence des bandes de jeunes dans les banlieues de grandes villes, la désaffection en masse vis-à-vis de l'action politique, les divers rassemblements qui ponctuent la vie sociale, ou même les fanatismes de tous ordres, raciaux, religieux, ethniques, dans chacun de ces cas on trouve le besoin d'éprouver avec d'autres des émotions fortes. Le politique rationnel, que la modernité avait mis plus de deux siècles à édifier, péniblement et consciencieusement, est complètement submergé par des lames de fond non rationnelles qui laissent pantois les responsables, décideurs et hommes politiques nationaux et internationaux.<sup>15</sup>

Tous les éléments qui tentaient de composer une politique rationnelle tendent aujourd'hui à s'estomper au profit de comportements jugés irrationnels. Cette approche sociologique de la réalité démocratique a-t-elle un lien avec le machiavélisme ? En fait Machiavel comprend que la vie et l'existence des sociétés (du peuple et de ses

---

14. Michel Maffesoli, *La Transfiguration du politique*, Paris, Le Livre de poche, 1992, p. 125.

15. *Ibid.*, p. 126.

composantes) est d'une instabilité chronique : le Prince est toujours dans l'urgence, il est celui-ci qui tente de maîtriser ce flux en jouant sur les émotions collectives. Un sociologue comme M. Maffesoli ne constate pas autre chose en poursuivant une réflexion sur le « drame » par une réflexion sur les mœurs :

Pour reprendre une distinction d'importance, fort peu prise en compte dans les analyses courantes, le politique, dans son ensemble, est dramatique, c'est-à-dire qu'il repose sur la recherche de solutions : tous les problèmes sont ou peuvent être résolus. D'où la gestion du temps qui est primordiale. Tout autre est le sentiment *tragique* de la vie qui est à l'origine des diverses effervescences collectives. Pour celui-ci peu importe le but à atteindre, la finalité, seul fait sens le moment opportun vécu ensemble et maintenant.<sup>16</sup>

Cette importance accordée spontanément par les sociétés industrialisées à l'émotion collective implique ainsi une redéfinition du rituel. C'est plus dans le domaine anodin du quotidien que dans les grandes structures de l'État qu'il convient de chercher les exemples et les lieux de prédilection de ce dernier. « Rituels patriotiques ou commémorations diverses, historiques, folkloriques, régionales ; rituels sportifs qui, télévision aidant, occupent à certains moments d'une manière lancinante, l'essentiel de la scène sociale ». Pourtant, ne retombe-t-on pas dans une banalité sociologique, la politique étant la forme profane de la religion ? Sur ce point la pensée machiavélienne resterait pertinente car, en réfléchissant sur la stratégie du Prince, cette dernière comprend aussi la nécessité d'une sacralité qui doit s'exprimer dans le corps social pour en fonder l'unité. Une sorte de religion civile, voire de manipulation de la religion, serait nécessaire pour établir le lien social. Dans cette ritualisation de l'émotion collective nous trouvons la réalisation sociologique de l'intuition machiavélienne : il est possible de penser le social, sans référence à un système plus ou moins

---

16. *Ibid.*, p. 128.

élaboré de croyances qui ont un lien avec la religiosité. La sociologie contemporaine confirme bien cette fragilité de l'unité sociale. Pour l'exprimer autrement, cette importance de l'émotion marque simplement qu'en deçà de toute construction volontaire et consciente de la société ou de l'État, il y a toujours des éléments « affectuels » ou empathiques. En suivant Durkheim, il est possible de montrer que de nombreux rites « piaculaires » marquent la société post-moderne. Il faut manifester sa colère, pleurer ensemble, partager des enthousiasmes. Les grandes représentations télévisuelles ne manquent pas pour illustrer cette thèse. Certains événements (bien souvent reconstruits), produits artificiels, fonctionnent comme des produits planétaires. Cette dynamique a une finalité : elle transmet à un mode privé de transcendance des éléments qui ritualisent le monde. Il s'agit de « faire société » pour reprendre l'expression de Maffesoli. Faire société, c'est tenter d'unifier des tendances, des humeurs : cela demande un savoir-faire de la part du politique. Et c'est bien sur ce point que nous retrouvons certains thèmes de Machiavel qui sait que c'est en jouant sur les humeurs et en les mettant en scène que le politique peut accorder des différences en gérant les conflits. Maffesoli ne cache pas d'ailleurs cette référence au Florentin :

On retrouve un équilibre identique dans la description que fait Machiavel de Florence à l'apogée de sa grandeur. La *virtù*, qui est ce ciment par lequel une société s'établit et se conforte, ne peut exister que s'il y a harmonie des contraires. Non pas égalité, ou négation des différences, mais bien « accord » de qualités diverses qui, par la lutte, la négation ou le compromis, arrivent à composer les unes avec les autres. La fresque qu'il dresse de l'histoire de Florence, la comparant à l'occasion avec Rome, est à cet égard éclairante : c'est lorsque la cité sait faire cette *composition* qu'elle devient ou reste puissante ; sa déchéance, plus ou moins longue, survient quand il y a triomphe d'une partie sur l'autre. Là encore, d'une manière euphémique, il est question de la guerre des dieux qui, tout en s'opposant parfois avec énergie (et avec le secret espoir d'éliminer

l'autre), n'en arrivent pas moins à s'accorder les uns aux autres, créant ainsi les conditions de possibilité d'un accord différentiel.<sup>17</sup>

Cette importance de l'émotion dans la politique, cette ambiance générale qui définit le style d'une époque, ne va pas sans bousculer les principes traditionnels de la pensée. Le sujet tend à s'effacer au profit du groupe. Nous assistons à une « baroquisant » du politique. Ce terme, Maffesoli le prend chez Wölflin qui désigne par là une esthétique particulière se dégageant de la perspective classique en mettant en avant le « nous » par rapport au sujet. Chez Terborg par exemple (*Les Exhortations paternelles*) une jeune fille réprimandée apparaît de dos : c'est le groupe qui est prééminent. Le baroque joue sur la perspective groupale pour dégager une ambiance et il n'est pas simplement le style d'une époque donnée : il est une constante, une véritable structure anthropologique. Cette structure nous l'apercevons chez Machiavel et elle nous permet de mieux comprendre notre post-modernité qui met l'accent sur la culture du sentiment et de l'émotion. Pour en saisir les fondements et les implications Maffesoli consacre d'ailleurs un chapitre de son ouvrage *Aux creux des apparences* à la baroquisation du monde. D'un monde de l'explicitation nous sommes passés à un monde de la complication. L'Un ne se donne plus de façon immanente dans le multiple. L'image qui en rend mieux compte est celle du pli ou du nœud borroméen. Dès lors, un des caractères du baroque est bien une suspension du temps dans la complication :

Il y a dans l'artifice et le fantastique baroques un immanentisme évident dont la vertu essentielle est d'arrêter la course du temps. Que ce soit celui du calendrier religieux, de l'horloge pointeuse de la production, ou de la stratégie politique. En reconnaissant l'apparence pour ce qu'elle est, on ne cherche aucun « arrière-monde » quel qu'il soit. Celui qui se donne à voir est, tant bien que mal, accepté pour le meilleur et pour le pire. La conjonction de

---

17. Michel Maffesoli, *Aux creux des apparences*, Paris, Le Livre de Poche, 1990, pp. 157 et 158.

l'ambiance et de l'apparence s'emploie à faire que l'artifice aimable, paré de multiples attraits, devienne vivable. C'est donc un ajustement à ce monde-ci qui est induit par le jeu frivole des apparences.<sup>18</sup>

Cette importance de l'artifice renvoie à une philosophie de l'instant. Contre la linéarité des philosophies rationalistes, il convient de revenir à la compréhension du social comme *kairos*. Tel ou tel événement prend sens par lui-même, comme l'Église baroque il permet de vivre un petit paradis sans attendre. L'objet post-moderne n'a pas d'autre ambition. La vie sociale elle-même se doit d'être marquée par ces moments que l'on ne peut penser qu'en termes de « bondissements ». Si le temps vécu par les sociétés n'est pas linéaire, il n'est pas pour autant fait de circularité : il est fait de brèves avancées et de retours en arrière. La modernité est un mélange d'archaïque et de contemporain. Et c'est bien là qu'intervient le modèle machiavélien : si l'artifice règne, toute situation n'est pas fixée, elle est aussi bien constituée du passé que du présent. La politique en tant qu'exercice du pouvoir est toujours prise dans cette instabilité. Machiavel, en rompant avec l'ordre traditionnel, perçoit ce que toute vision baroque confirme : l'instabilité et la fragilité de chaque moment de l'existence. Cette fragilité et cette fascination entraînent une autre caractéristique : le grouillement vitaliste. Cette expression renvoie au refus de considérer le monde comme un ordre déterminé. Il y a dans le désordre une sorte de jubilation vitaliste, ou pour le dire en termes nietzschéens, le baroque est dionysiaque. Ce vitalisme s'exprime à travers un réseau symbolique. Alors que la tradition occidentale se méfie de tout rapprochement de l'homme avec la nature, le baroque se distingue en redonnant à l'animalité un statut essentiel :

Il est cependant important de préciser que la référence à la nature et le vitalisme qui lui est corrélatif ne sont en rien lénifiants. La curio-

---

18. *Ibid.*, p. 174.

sité, la violence, la mort même ont leur part dans le type baroque. Il faut d'ailleurs se souvenir du rôle que joue, chez ce dernier, le bestiaire. Outre les gentilles abeilles dont on a parlé, on peut rappeler la ménagerie quelque peu inquiétante de la fontaine du Bernin sur la piazza Navona. Elle symbolise à elle seule (lion, serpent, crocodile, tatou) la part bestiale du baroque. Elle signifie aussi qu'à l'opposé de la domestication des mœurs de la civilisation, telle la Renaissance par exemple, rien n'est à cacher du donné naturel, jusque et y compris son aspect barbare. Il y a en effet quelque chose de rude dans le baroque.<sup>19</sup>

L'animalité désigne et symbolise à elle seule la part d'ombre présente dans le social et dans le monde, la figure de l'animal renvoie à une ritualisation de cette violence irrépressible qui caractérise l'existence. La politique échappe-t-elle à tout cela ? Machiavel est bien un penseur renaissant qui annonce le baroque en posant cette part d'ombre et de violence contenu dans tout pouvoir. Le lion, le renard désigne dans leur banalité la part de nature qu'il y a en nous : on ne commande bien à la nature qu'en lui obéissant ou plutôt on ne commande et canalise cette violence qu'en l'acceptant comme partie intégrante de l'agir politique humain. Car à l'horizon de cette vision du monde, c'est bien la mort qui se profile :

C'est une fonction récurrente du baroque que d'insister sur un tel tragique à l'œuvre. Le jeu de l'apparence, le présentéisme, la dureté de la nature en sont les moments essentiels. La célébration de la mort en est le paroxysme. Mais dans chacun de ces éléments on retrouve du vitalisme en œuvre. Témoin les expressions « fêtes funèbres » ou « pompes funèbres » que le baroque impose progressivement.<sup>20</sup>

Célébration paradoxale de la mort et de la vie. La mort est toujours reliée à une forme de fête. Le premier conseil de Machiavel au Prince est bien celui de la libéralité, de la mise en fête, autant que la

---

19. *Aux creux des apparences*, op. cit., pp. 172-173.

20. *Ibid.*, p. 174.

mise en scène. La fête manifeste ce caractère éphémère et tragique de l'existence, miroir de la fragilité du Prince, tombeau présent qui anticipe sur le tombeau futur qu'il conviendra de construire monumental. Dans cette baroquisation du politique il y a une esthétisation de celui-ci. Et ce que percevait Machiavel se dilue aujourd'hui dans la totalité de la vie sociale :

Il est ainsi frappant d'observer que par la télévision interposée, dans la production cinématographique, dans le spectacle de nos rues, la mort est omniprésente. On vit sa mort de tous les jours. Celle-ci peut se vivre dans *la banalité* : le quotidien avec ses multiples frustrations, impositions, règles ; elle peut s'exprimer dans le *présentéisme* : diverses manifestations du *no future*, ou même dans *la ritualisation* de plus en plus poussée de l'existence : le rite est une manière de nier le temps qui passe. Il y a dans l'exubérance festive, dans le rythme du rock, dans la bigarrure des vêtements, dans les modes de vie heurtés, dans la diversité idéologique, ou dans le multiculturalisme galopant, une tenace sensation de tragique, une sensation de joyeuse apocalypse. En effet, si celle-ci est, par nombre d'aspects, obsédante, elle n'est nullement morose. Au contraire, elle s'exprime dans le bruit, la frénésie et le mouvement qui forment une sorte d'aura autour de nos mégapoles post-modernes. De ce fait, la rhétorique baroque de la mort s'exprimant en majeur dans les « Pompes funèbres » du XVII<sup>e</sup> siècle se dilue dans la vie de tous les jours, est « moulue » fin, jusqu'à perdre la conscience de cette mort même. Ainsi, comme le grand art baroque avait dépassé la séparation nature-culture (en particulier en intégrant la douleur et la mort), la baroquisation de l'existence contemporaine, en infusant de la petite mort partout et en massifiant la culture, aboutit à faire de la vie une œuvre d'art pour chacun.<sup>21</sup>

L'usage de la pensée de Machiavel nous permet donc de comprendre une part de notre modernité ou post-modernité : l'existence se dilue dans un flots d'images et d'apparences, c'est en cela qu'elle devient un jeu. Un jeu particulier qui semble ignorer toute

---

21. *Aux creux des apparences, op. cit.*, pp. 175-176.

forme de régulation et de règles. Machiavel annonce la modernité car il donne l'autonomie au politique mais sommes-nous encore des modernes, ne sommes pas post-modernes où le jeu politique n'a plus d'autres finalités que l'exercice d'une puissance sans autre sens qu'elle-même ? Les limites du jeu en politique nous demandent d'urgence une redéfinition de la morale en politique, morale qui, contrairement à ce que l'on peut penser, n'est pas absente du discours machiavélien.



Sont réunis dans le présent volume les textes des communications des journées d'études doctorales tenues en mars 2003 à l'Université de Savoie sur le thème du *Jeu*. Le lecteur pourra découvrir différentes approches qui appartiennent aussi bien à la littérature et la linguistique qu'à la philosophie et la psychologie.

18 €

issn: 9782915797046

ISBN : 2-915797-04-8