



**HAL**  
open science

## Le motif du jeu dans Belle du Seigneur d'Albert Cohen

Maxime Aillaud

► **To cite this version:**

Maxime Aillaud. Le motif du jeu dans Belle du Seigneur d'Albert Cohen. Littératures. 2012. dumas-00757048

**HAL Id: dumas-00757048**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00757048v1>**

Submitted on 26 Nov 2012

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

USTV  
Faculté des Lettres et sciences humaines  
Master Recherche  
Année 2011/2012

**LE MOTIF DU JEU DANS *BELLE DU SEIGNEUR*  
D'ALBERT COHEN**

présenté par Maxime AILLAUD  
sous la direction scientifique de Mme Martine SAGAERT, Professeur des Universités  
et sous la direction pédagogique de M. Patrick HUBNER, Maître de Conférences.

USTV  
Faculté des Lettres et sciences humaines  
Master Recherche  
Année 2011/2012

**LE MOTIF DU JEU DANS *BELLE DU SEIGNEUR*  
D'ALBERT COHEN**

présenté par Maxime AILLAUD  
sous la direction scientifique de Mme Martine SAGAERT, Professeur des Universités  
et sous la direction pédagogique de M. Patrick HUBNER, Maître de Conférences.

Un jeton pour ton jeu ? pour te refaire ?  
Je suis refait ; je n'ai plus de jeu.  
N'es-tu pas toi-même *le* jeu de la vie ?  
Jeu réduit, alors. Petit format. Et je ne vois  
pas le passage vers *le* jeu dont tu parles.  
Il passe par toi ; et par ailleurs. Trouve-le,  
c'est la seule trouvaille qui vaille.

Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, p. 7.

# Sommaire

Introduction.....	11
<b>CHAPITRE 1 : LES JEUX DÉFENSIFS.....</b>	<b>18</b>
1.1. Définition de quelques termes en rapport avec les jeux défensifs.....	19
1.1.1. Défense.....	19
1.1.2. Actes symptomatiques.....	19
1.1.3. Phénomènes et objets transitionnels.....	19
1.1.4. Fort-Da.....	20
1.2. Les déclencheurs des comédies de protection.....	21
1.2.1. Les malheurs moindres.....	21
1.2.2. Les évènements cruels.....	21
1.3. Les buts des comédies de protection.....	22
1.3.1. Vaincre le malheur.....	23
1.3.2. Réduire ou cacher le malheur.....	23
1.4. L'unité des comédies de protection.....	24
1.4.1. Régression à des comédies de protection banales.....	24
1.4.2. Régression à des jeux défensifs très corporels.....	25
1.4.3. Persistance des besoins infantiles.....	25
1.4.3.1. La réapparition de schèmes de comportement infantiles.....	26

1.4.3.2. Le retour d' « objets transitionnels ».....	26
1.4.4. Régression ultime : des comédies de protection perpétuelles.....	27
1.5. L'ambiguïté des comédies de protection.....	28
1.5.1. Des comédies de protection positives et négatives.....	28
1.5.1.1. Le rapport objectal affectueux.....	28
1.5.1.2. Le mal par le mal ou le jeu de l'auto-agression.....	28
1.5.2. Des comédies de protection aux résultats contrastés.....	29
1.6. Les jeux défensifs et leurs degrés de conscience.....	30
1.6.1. Un degré de conscience moindre.....	30
1.6.2. Un degré de conscience intermédiaire.....	31
1.6.3. Un degré de conscience élevé.....	31
1.7. Quand la comédie de protection se fait art.....	32
1.7.1. Litanie et parole incantatoire : un art de la répétition.....	32
1.7.2. Jeux de défense fantasmatiques et création.....	33
 CHAPITRE 2 : LES JEUX DE LA SÉDUCTION.....	 35
2.1. Définition de quelques termes en rapport avec les jeux de la séduction.....	36
2.1.1. Masque.....	36
2.1.2. Personne.....	37

2.1.3. Imitation et apprentissage par observation.....	37
2.1.4. Divertissement.....	37
2.1.5. Selffulfilling prophecy.....	38
2.2. La séduction « molle » ou le degré zéro de la séduction.....	38
2.2.1. Séduire les puissants : la farce sociale au sens strict.....	38
2.2.2. Séduire l'être aimé : la farce sociale au sens étendu.....	41
2.3. Le jeu de la séduction rituelle.....	42
2.3.1. Déguisements et gestes de la séduction : la « parure de la stratégie ».....	43
2.3.2. Un enchantement solitaire.....	44
2.4. Séduction molle et séduction rituelle : comment y jouer ? .....	45
2.4.1. L'imagerie animale.....	45
2.4.2. L'imitation : de l'apprentissage par observation à l'amorçage.....	46
2.4.3. Parole prophétique, langue performative et pensée magique.....	47
2.4.4. Le détournement rituel : signe-à-côté du désir.....	48
2.4.5. Présence-absence et clignotement.....	49
2.5. Les buts de la séduction : des finalités « molles » ou « radicales » ? .....	50
2.5.1. Divertissement et fuite : le seul enjeu de la séduction « blanche ».....	50
2.5.2. Neutraliser l'image pour libérer des reliefs de possible.....	51
2.5.3. Le monde et son énigme ou séduire pour augmenter le non-sens.....	52
2.5.4. « Persona » : vers un être-masque ? .....	55
CHAPITRE 3 : RÈGNE ET IMAGINAIRE.....	56

3.1. Définition de quelques termes en rapport avec le jeu du règne.....	58
3.1.1. Sadomasochisme.....	58
3.1.2. Topique merveilleuse.....	58
3.1.3. Géophilosophie.....	58
3.1.4. Géopoétique.....	59
3.2. Le règne de l’imaginaire : comment être esclave de l’irréel ? .....	59
3.2.1. La saturation fantasmagorique : quand l’imaginaire délire.....	59
3.2.1.1. De l’image excessive.....	59
3.2.1.2. À l’excès d’images.....	60
3.2.2. « J’ai mal à l’irréel » : le règne oppressant de l’imaginaire.....	61
3.2.2.1. Des images sadiques.....	61
3.2.2.2. Des images masochiques.....	61
3.3. Régner sur l’imaginaire : comment gouverner ? .....	62
3.3.1. La création verbale.....	63
3.3.1.1. Une création involontaire.....	63
3.3.1.2. Une création volontaire.....	64
3.3.2. Une création merveilleuse.....	66
3.3.2.1. Souvenirs du conte et formes statiques : la topique merveilleuse..	66
3.3.2.2. Le détournement de la topique merveilleuse.....	67
3.4. Au royaume de l’imaginaire : l’irréel et sa carte.....	68
3.4.1. Pour un ancrage spatial des joueurs, à petite et grande échelle.....	68
3.4.1.1. Domesticité et grande échelle.....	68
3.4.1.2. Lieux naturels et petite échelle.....	69



3.4.1.3. L'immensité dans la miniature : télescopage des échelles.....	70
3.4.2. Pourquoi ancrer le jeu dans l'espace ? .....	71
3.4.2.1. « Installer un monde ».....	71
3.4.2.2. « Faire cosmos ».....	72
CHAPITRE 4 : LE JEU DE LA MORT OU L'« INJOUABLE ».....	74
4.1. Définition de quelques termes en rapport avec le jeu de la mort.....	76
4.1.1. Ritualisation.....	76
4.1.2. Fin de partie.....	76
4.1.3. Récupération.....	76
4.1.4. L' « injouable ».....	77
4.2. Le « jouable » de l'existence et son échec.....	77
4.2.1. Comment être « jouable » ? .....	77
4.2.1.1. Changer de scène : les petits coups de théâtre.....	78
4.2.1.2. Laideur et violence : un cas-limite de « jouable ».....	79
4.2.2. L'échec du « jouable ».....	80
4.2.2.1. Rite et routine.....	80
4.2.2.2. « J'ai vu toutes les scènes ».....	83
4.2.2.3. L'impossible recours au mondain.....	84
4.3. La <i>comédie-jusqu'au-bout</i> : l' « injouable ».....	85
4.3.1. Comment jouer l' « injouable » ? .....	86
4.3.1.1. Les accessoires : l'arme.....	86
4.3.1.2. Les costumes.....	86

4.3.1.3. Le chœur.....	86
4.3.1.4. La symbolique de la mort.....	87
4.3.2. L' « injouable » comme pis-aller ? .....	87
4.3.2.1. L' « injouable » comme remède à l'avitaminose.....	88
4.3.2.2. Être libre... de mourir.....	88
4.3.3. L' « injouable » comme ouverture.....	89
4.3.3.1. Sauver la tragédie.....	89
4.3.3.2. Renaître par le mythe ou se changer en figures.....	90
4.3.3.3. Transmettre le « jouable ».....	91
Conclusion.....	93
Bibliographie.....	98

## Introduction

Si la vérité biographique n'existe pas, il importe néanmoins de jeter sur la page quelques éléments de la vie de Cohen – homme de lettres et homme politique, grand joueur au demeurant – susceptibles d'éclairer ses écrits de même que notre propre travail. Né le 16 août 1895 à Corfou, mort le 17 octobre 1981 à Genève, Albert Cohen est un poète, un dramaturge et un romancier aux racines juives qui a été naturalisé suisse. En 1904, il entre au lycée Thiers et en 1909, se lie d'amitié avec Marcel Pagnol, un autre artiste du ludique. Déjà épris de comédie, Albert Cohen écrit la *Mort de Charlot* en 1922, un hommage truculent au Mangeclous du muet. Le joueur devenu maître de tous les théâtres s'engage en 1925 quand il prend la direction de la *Revue juive* à Paris, qui compte à son comité de rédaction Albert Einstein et Sigmund Freud. L'engagement côtoiera le jeu mondain par la suite sans rien perdre de son caractère politique : son activité de fonctionnaire attaché à la Division diplomatique du Bureau international du travail, de 1926 à 1931, lui fournira le motif des farces sociales, si présentes dans *Belle du Seigneur* (Grand prix du roman de l'Académie française en 1968). Moins joyeuses, les comédies défensives qu'il aura dû jouer étant enfant, lorsqu'il s'est fait insulter par un camelot de la Cannebière, expliquent les jeux de protection auxquels les personnages s'adonnent souvent dans son œuvre. L'exil volontaire que l'écrivain a pu vivre, à l'autre bout de son existence, reclus dans son appartement, avant de finalement répondre aux demandes d'interviews, semble lui aussi moins léger que les farces sociales et donne le modèle de l'« avitaminose ». Mais son obsession de la mort, qu'il a toujours redoutée, rejaillit sur l'« injouable » dont nous parlerons, à savoir la mise en scène du suicide par les deux amants mythiques. De tels éléments biographiques paraissent hétéroclites mais ses œuvres ne le sont pas moins : de *Paroles juives* à *Carnets 1978*, en passant par « Churchill

d'Angleterre » et *Le livre de ma mère*, chaque texte est d'une grande originalité. Si les genres se retrouvent mêlés – théâtre, récit autobiographique, roman, etc. – les thèmes et les tonalités sont également imbriqués : amour, légende, mort, fantaisie mènent la danse quand poème enfantin, comédie lyrique et fable tragique voyagent de concert.

Revenons à *Belle du Seigneur*. Qu'est-ce que la fortune critique d'un roman aussi fantasque – comme beaucoup d'écrits d'Albert Cohen – a bien pu être ? Si la consécration critique de *Belle du Seigneur* est immédiate – le roman est plébiscité dès l'année même de sa parution – il en va autrement pour la consécration qu'on pourrait nommer éditoriale. Jérôme Cabot le souligne dans « Des couacs sur papier bible (retour sur l'édition Pléiade), Italiques et guillemets dans l'édition Pléiade des romans d'Albert Cohen », sur le site de l'*Atelier Albert Cohen* – groupe de recherche universitaire, éditeur des *Cahiers Albert Cohen* – dirigé par Baptiste Bohet.

Il écrit sur ce site :

« Cette consécration s'est faite en deux temps, de façon incohérente, et fort révélatrice. En 1986, Gallimard propose au public un volume isolé, comprenant *Belle du Seigneur*, et rien d'autre, assorti d'un appareil critique indigent. Il s'agit visiblement, pour l'éditeur de Cohen, d'offrir une édition de luxe du meilleur tirage de l'auteur, à peine plus chère que la volumineuse édition en Collection Blanche qui n'a jamais cessé de bien se vendre. Sept ans plus tard, en 1993, paraît un second volume, intitulé *Œuvres*, réunissant la majeure partie des textes de Cohen, romanesques, poétiques et autobiographiques, dans un discutable ordre chronologique qui, notamment, achève d'émettre la saga romanesque des Solal ».

On le voit, des « choix éditoriaux contestables » ont été faits qui nuisent à la continuité de l'œuvre. Qui plus est, des coquilles « inacceptables dans une telle collection » motivèrent notre choix d'édition : la collection Blanche des Editions Gallimard. Nous souscrivons à l'analyse de Jérôme Cabot qui dans « Des couacs sur papier bible... » pointe justement l'errance typographique de l'édition de référence Pléiade.

L'édition Pléiade, premièrement, affadit les sociolectes selon Jérôme Cabot : « [I]a coquille touche à un souci de correction étriqué digne d'Antoinette Deume quand, par deux fois, la Pléiade corrige en “aéroplane” la métathèse de Mariette “aréoplane”, indice de son sociolecte populaire (BS 575) ». En outre, la dite édition, toujours selon Jérôme Cabot, lisse le texte et amoindrit sa littéarité en mâchant le travail du lecteur, beaucoup moins en

prise avec des difficultés d'interprétation que dans le texte de la Collection Blanche :

« Cette dernière [...] comprend très peu de guillemets ou d'italiques, ce qui en rend les rares occurrences d'autant plus remarquables ; à l'inverse, la Pléiade fait preuve d'orthodoxie et de systématisme, et standardise ses conventions typographiques au même titre que sa police de caractères. Or, plus que le choix d'une police (qui est aussi la griffe de la collection), cette standardisation typographique produit des effets de lecture différents ; elle pose au lecteur des problèmes d'interprétation différents – et pour tout dire, elle lui en pose souvent moins ».

Qui plus est, l'édition Pléiade fausse la vérité cruelle des masques dont s'affublent Solal et Ariane. Jérôme Cabot écrit à ce sujet :

« Les guillemets affadissent, par exemple, la parodie que Solal fait des propos d'Adrien : « “et voilà maintenant que le pauvre mari en toute innocence lui demande ce qu'elle pense de la façon d'agir des Boullisson qu'ils ont eus à dîner il y a deux mois, et depuis, rien, silence, dîner pas rendu. "Et le plus fort de café, c'est que j'ai appris qu'ils ont invité les Bourassus ! Les Bourassus, qu'ils ont connus grâce à nous, tu te rends compte ! Moi je suis d'avis de couper les ponts, qu'est-ce que tu en dis ?" Et cætera, y compris le touchant "tu sais chouchou ça a bien marché avec le boss, il me tutoie.” » (BS 359). Ils bémolisent l'accentuation abrupte du mimétisme qui campe soudain devant Ariane son agaçant époux ».

Enfin, cette édition tend à banaliser le mystère des monologues intérieurs et à réduire quelque peu la puissance d'envoûtement que le couple déchaîne lors de ses tragédies amoureuses.

Jérôme Cabot écrit encore :

« On ne sait si cette marche [la marche triomphale d'Ariane] s'assortit d'un discours oralisé, ou juste verbalisé mentalement, voire plus intérieur encore, pensée extatique. De façon très arbitraire, sinon absurde, l'édition Pléiade ajoute alors des guillemets là où une norme supposée voudrait qu'il y en eût : si, et seulement si, un récit attributif mentionne explicitement la locutrice et l'oralisation de ces fragments. Ces guillemets malheureux contribuent à clarifier ce qui a pour vocation d'être une seule pâte textuelle, immergeant sans garde-fou le narrateur et le lecteur dans l'extase amoureuse et dans ses dissonances ultimes ».

Nous déplorons donc quelque peu avec le critique la légèreté de l'édition Pléiade qui n'est pas « l'édition de référence idéale pour une étude un tant soit peu minutieuse du style de Cohen ».

Nous laissons à Jérôme Cabot le soin de conclure :

« Bref, la Pléiade n'est, avec ces deux volumes, à la hauteur ni de sa réputation, ni de nos attentes, ni de l'exigence qu'impose un style comme celui de Cohen. Non seulement elle est un peu (sinon beaucoup) moins qu'un ouvrage de référence ; mais en outre elle introduit une standardisation dommageable du style de Cohen, une normalisation rétrograde de sa poétique du roman, et un sérieux couac typographique dans sa polyphonie ».

Après avoir connu la fortune critique de *Belle du Seigneur* et avoir – nous l'espérons – justifié le choix de l'édition que nous prendrons comme référence, penchons-nous à présent sur la place du roman au sein de l'œuvre cohénienne. Quelle fut-elle, cette place, au sein d'une telle œuvre également fantasque, semblable aux Valeureux, fous divins et magiciens du verbe ?

Hymne au sentir et au penser humains, cartographie des espaces amoureux, sociologie des rapports de force... Autant de qualificatifs pouvant s'appliquer à *Belle du Seigneur* d'Albert Cohen qui projette et accroît tous les possibles d'existence et se charge de tous les fantasmes littéraires : l'épopée comique voisine avec la tragédie amoureuse, le monologue intérieur côtoie le récit à la troisième personne et la poésie romantique le dispute au théâtre de l'absurde. Face à un tel manège fictionnel, l'idée de jeu se dessine à nos yeux. Dans quel sens faut-il entendre cette expression ? Qui s'intéresse au ludique trouvera, posée sur la route de son interprétation, une manière d'incontournable : Roger Caillois.

Figure tutélaire, le critique qui fait autorité en la matière écrit la chose suivante dans *Les Jeux et les Hommes* :

« Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté<sup>1</sup> ».

---

<sup>1</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1957, p. 7.

Cette tentative de définition a le mérite d'être claire. Mais pourquoi prendre le jeu comme objet d'analyse ? Des valeurs heuristiques seraient-elles inscrites dans les champs du ludique ? Selon Caillois, « [l]e jeu est phénomène total ». En cela, « [i]l intéresse l'ensemble des activités et des ambitions humaines. Aussi est-il bien peu de disciplines – de la pédagogie aux mathématiques en passant par l'histoire et la sociologie – qui ne puissent pas l'étudier fructueusement par quelque biais<sup>2</sup> ». L'importance du jeu, Schiller est un des premiers à l'avoir soulignée. « Dans la quinzième de ses *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, il écrit : « Une fois pour toutes et pour en finir, l'homme ne joue que là où il est homme dans sa pleine signification et il n'est homme complet que là où il joue<sup>3</sup> ». Rien d'étonnant, alors, à ce que nous faisons du jeu notre domaine d'investigation critique.

Dans *Belle du Seigneur*, quelles sont les comédies qui interviennent ? Notre problématique est double : nous nous demanderons en effet à quoi jouent les personnages du roman et pourquoi ils jouent. Qu'ils parlent d'amour ou rêvent d'aventures, les personnages semblent jouer avec les sources de la vie dans le roman. Mais vers quels courants sont-ils entraînés, vers quels « archipels sidéraux » et îles imaginaires naviguent-ils ? C'est ce que nous nous proposons de voir dans ce mémoire. Pour ce faire, nous adopterons une méthode comparative en utilisant les critiques thématiques, sociocritiques et psychanalytiques ainsi qu'en nous appuyant sur des approches philosophiques, stylistiques et sur une démarche folkloriste. Cette méthode nous permettra d'analyser les pluriels de l'écriture en termes d'auxiliaires ludiques.

La critique thématique et la sociocritique nous aideront d'abord à construire des réseaux textuels qui tourneront autour d'un motif récurrent, selon nous, dans le roman : le jeu avec les possibles. Qu'il s'agisse d'emprunter un masque social ou de séduire l'autre, un éventail de possibilités s'offre toujours au personnage cohénien, libre de puiser dans sa réserve de conduites amoureuses, de mythes ou de savoirs mondains pour trouver la figure qui donnera sens à son questionnement, saura faire avancer l'action ou au contraire la suspendre, voire l'éterniser. La critique psychanalytique nous permettra, ensuite, de mieux saisir la complexité du jeu en partie liée à ses implications inconscientes : la régression à des comportements infantiles que les personnages connaissent rend la comédie encore plus ambiguë. En outre, nous nous appuyerons sur une approche stylistique et ferons intervenir

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 335.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 311.

la mytho-critique pour étudier le jeu de la création verbale et ses déclinaisons, jeu qui inclut des éléments merveilleux topiques dont les personnages se souviennent dans un premier temps pour les détourner par la suite, créant de nouveaux contes pour le moins savoureux. Enfin, à travers une approche philosophique, nous tâcherons, non de répondre aux enjeux existentiels du roman, mais de comprendre le fonctionnement de l'auto-illusion, des manèges de la séduction et de la comédie mondaine, car, du déguisement aux histoires racontées dans le bain en passant par la parole performative, les personnages jouent avec eux-mêmes, les autres et le monde pour conquérir leur propre masque.

« Fort-Da », « objet transitionnel », « self-fulfilling prophecy », « jouable », « séduction comme destin », sont autant de notions qui donnent un cadre et ouvrent un avenir à la dimension ludique dans *Belle du Seigneur* : sur la « rive où les amants rient et sont immortels, élus sur un enthousiaste quadriges », sur cette « rive où toujours l'on s'aime à jamais, où jamais l'on ne s'aime toujours<sup>4</sup> », Ariane et Solal fuient l'angoisse, se libèrent de leurs peurs, miment le bonheur et s'auto-réalisent, deviennent acteurs d'eux-mêmes et règnent enfin sur l'imaginaire. Tragiques au second degré, ils trouvent leur sens d'être en jouant la comédie jusqu'au bout : ne pouvant renoncer tout à fait ni à l'amour, ni à l'imaginaire, ils se tuent dans une chambre d'hôtel faite « église montagnaise » et prouvent, à leur manière, que « [l]a vraie vie, la vie enfin découverte et éclaircie, la seule vie par conséquent réellement vécue, c'est la littérature<sup>5</sup> ».

Dans *Belle du Seigneur* nous analyserons donc les formes ludiques que cette vie qui est la littérature peut prendre. Les comédies sont d'abord défensives dans le roman. Dans notre premier chapitre, nous tâcherons de prouver qu'elles protègent les joueurs en les empêchant de devenir des victimes passives du malheur, des créateurs stériles pris au piège de la douleur. Dépasant les simples mécanismes de défense, ces jeux leur permettent finalement de se rendre artistes de leur malheur, qu'ils transfigurent en projetant des mots ou des gestes magiques qui enchantent le réel après avoir soulagé les affects des joueurs. Les comédies, en outre, visent à séduire. Qu'il s'agisse de s'auto-enivrer ou de plaire à l'autre, le jeu devient une image projetée, chargée de tous les signes charmants qu'on est capable d'inventer dans *Belle du Seigneur*. Acteurs d'eux-mêmes, Solal et Ariane renforcent le caractère ludique de l'existence et les incohérences plaisantes

---

<sup>4</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, [1968], Paris, Gallimard, « NRF », 2009, p. 416.

<sup>5</sup> Voir Marcel PROUST, *À la recherche du temps perdu* III, *Le Temps Retrouvé*, [1927], Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1987, p. 891.



– ou tragiques – qui font partie du monde. C’est ce que nous verrons dans notre deuxième chapitre. À la fois maîtres et esclaves de la séduction, les personnages sont aussi esclaves de l’irréel et tout à la fois monarques de l’imaginaire. L’univers des signes enchantés est contenu dans un royaume qui se révèle bien plus vaste : celui de la création verbale qui, bien contrôlée, peut recréer le conte, projetant une féerie par laquelle, en dernière analyse, on peut « faire cosmos » avec les éléments, puis avec la vie. Mais cette participation cosmique jouée dans le roman a tôt fait de s’interrompre, dès lors qu’un rossignol se tait, trop naïf pour permettre une union digne de ce nom entre le joueur et les lieux dont l’onomastique varie sans cesse. C’est ce que nous montrerons dans notre troisième chapitre. Ce qui en revanche ne semble pas varier, c’est le quotidien de la monotonie dans lequel Ariane et Solal finissent enfermés. Nous verrons dans notre dernier chapitre que l’« esprit de jeu » dont parle Caillois échoue dans le roman quand il se heurte à des faux coups de théâtre – dons ou voyages – ou finit dans l’abjection, lors d’une scène de dispute dans laquelle la violence triomphe. Néanmoins, l’« injouable » représenté par la mise en scène du suicide ménage la possibilité d’une survie : celle de l’amour, à défaut de l’existence. Qui plus est, la mort consacre un théâtre amoureux qui devient mythique : les amants de « l’étoile polaire », s’ils ne jouent pas dans un au-delà proche de la Petite Ourse, dansent sans doute parmi les squelettes, gais comédiens un peu « secs » mais toujours délirants, continuent, même au « grand dortoir », de créer du « jouable ».

Le mouvement d’ensemble de notre mémoire sera donc le suivant : nous partirons du jeu le plus fermé et le moins inventif, celui de la défense et de la réassurance symbolique, pour aller vers une comédie toujours plus créatrice et ouverte. La mort, paradoxalement, n’est pas la fin du ludique mais une autre de ses expressions, plus libre et plus originale. De chapitre en chapitre, nous nous dirigerons ainsi vers plus de « jouable », de « jeu », conçu comme marge et pouvoir de création. Systématiquement, une sous-partie entière sera consacrée à la définition de termes en rapport avec les jeux que nous traitons. Nous fournirons ainsi aux lecteurs, avec le plus d’exactitude possible, une explication claire et complète des expressions clefs qui encadreront notre raisonnement. Nous prendrons soin, en outre, pour chaque comédie, de toujours exposer ses « règles » et ses finalités. Caillois nous prévient : « [i]l est des cas où les limites s’estompent, où la règle se dissout, d’autres au contraire où la liberté et l’invention sont prêts de disparaître. Mais le jeu signifie que les deux pôles subsistent et qu’une relation est maintenue entre l’un

et l'autre<sup>6</sup> ». Nous nous intéresserons autant que possible aux subtilités de cette relation qui unit le « ludus » à la « paidia », autrement dit, « le goût de la difficulté gratuite » et la « puissance primaire d'improvisation et d'allégresse<sup>7</sup> », pour reprendre une nouvelle fois le critique.

Dans certains cas, cette « puissance d'improvisation » nous a paru difficile à analyser, ou, à tout le moins, dépassant certaines de nos compétences. Le ludique qui peut être associé à la religion et aux conceptions du divin que les Auble ou la tribu de Solal élaborent sera peu traité dans ce mémoire, par exemple, ou, de manière allusive : les jeux sacrés dépassent nos connaissances en théologie, qui sont trop minces pour que nous puissions étudier comme il le faudrait de telles comédies. Aussi, laissons avec humilité « les fictions de la judéité » à Maxime Ducout.

En dehors de cette limite que nous avons fixée à notre travail, nous avons toujours essayé d'être le plus exhaustif possible, croisant les approches théoriques et lisant le texte, encore et toujours, ce texte monstrueux, que nous pourrions, avec Paul Creth, commenter ainsi : « *Belle du Seigneur* est beaucoup plus qu'un roman : un monument, une cathédrale, un morceau de temps recréé dans sa générosité, sa totalité<sup>8</sup> ». À quoi Solal, non sans irrévérence, mais avec un certain humour, pourrait répondre : « cathédrale dans l'œil de ta sœur ! ». Le rire narquois, avant de nous faire entrer dans « l'église montagnaise », nous ouvre un chemin dans un livre qui aurait pu s'appeler : le livre du jeu.

## CHAPITRE 1 : LES JEUX DÉFENSIFS

Nous allons pour commencer nous intéresser à la dimension ludique des gestes compulsionnels et des mécanismes de défense verbaux produits par les personnages de *Belle du Seigneur*, ou, pour le dire autrement, à la fonction défensive que le jeu peut occuper dans le cadre des menus désagréments et des grands malheurs auxquels ces personnages sont confrontés à un moment donné dans le roman. Qu'il s'agisse de tordre

---

<sup>6</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, *op. cit.*, p. 14.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 75.

<sup>8</sup> Voir le numéro de novembre 1968 de *La Voix du Nord*.

le malheur, de le rouler, de le plier, de le manger, de le répéter ou de le chanter, les personnages cohéniens jouent toujours avec lui, usant de gestes insignifiants, de paroles dérisoires, voire de fantasmes très créatifs. Afin de ne pas oblitérer les implications inconscientes de ces comédies de protection, nous nous appuyerons parfois sur une approche psychanalytique, en convoquant de façon ponctuelle certains éléments d'analyse développés par Sigmund Freud, Anna Freud ou Donald Winnicott.

Loin d'être névrotiques, nous verrons que les paroles comme les actes produits lors des situations malheureuses sont des comédies de protection et des jeux défensifs qui interviennent dans le cadre d'événements plus ou moins cruels, sont utilisés à diverses fins protectrices, ont leur unité comme leur ambiguïté, impliquent différents degrés de conscience, se déclinent en autant de petites farces grotesques qu'il existe de moyens de réassurance et peuvent même devenir des sources de création, quand la protection se fait art.

## 1.1. Définition de quelques termes en rapport avec les jeux défensifs

### 1.1.1. Défense

Par « défense », nous dit Anna Freud dans le chapitre IV de son œuvre *Le moi et les mécanismes de défense*<sup>9</sup>, il faut entendre « la révolte du moi contre des représentations et des affects pénibles ou insupportables » et « tous les procédés dont [il] se sert » en situation de conflit avec la réalité intérieure, c'est-à-dire quand il se trouve menacé par les sensations d'étouffement, d'écrasement ou de vide qu'un événement douloureux peut produire, sensations familières à Adrien Deume, M. et Mme Deume, Ariane, Solal et Isolde.

### 1.1.2. Actes symptomatiques

Dans *Psychopathologie de la vie quotidienne*<sup>10</sup>, Sigmund Freud définit les « actes symptomatiques » comme des jeux habituels et la plupart du temps inconscients. Jouer

---

<sup>9</sup> Voir Anna FREUD, *Das Ich und die Abwehrmechanismen*, [1936], [traduction française : *Le moi et les mécanismes de défense*, Paris, Presses Universitaires de France, « Bibliothèque de Psychanalyse », 1975], chapitre IV, p. 41.

<sup>10</sup> Voir Sigmund FREUD, *Zur Psychopathologie des Alltagslebens*, [1901], [traduction française : *Psychopathologie de la vie quotidienne*, Paris, Payot, « Petite Bibliothèque Payot », 1983], p. 208-209.

avec sa chaîne de montre, tirailler sa barbe, accomplir des mouvements avec la canne qu'on a à la main, pétrir de la mie de pain et autres substances plastiques, faire sonner la monnaie qu'on a dans sa poche, sont autant d'occupations qui apparaissent comme des jeux invisibles aux yeux de la personne intéressée, qui ne se doute généralement pas de ce qu'elle fait ni des modifications qu'elle fait subir à ses gestes habituels et reste sourde et aveugle aux effets produits par ces gestes. Ces jeux habituels et inconscients peuvent être reproduits dans une situation douloureuse, ils n'en demeurent pas moins invisibles la plupart du temps, mais prennent une visée défensive beaucoup plus marquée lors d'événements malheureux.

### 1.1.3. Phénomènes et objets transitionnels

« Objet transitionnel » et « phénomène transitionnel » sont des expressions qui désignent chez Winnicott « la zone d'expérience qui est intermédiaire entre le pouce et l'ours en peluche<sup>11</sup> ». « [I]l faut situer dans cette zone intermédiaire au titre de phénomènes transitionnels le babil d'un nourrisson ou la façon dont un enfant plus âgé passe en revue son répertoire de mélodies et de chansons avant de s'endormir ». De cette zone se dégage « une chose ou un phénomène qui prend une importance symbolique primordiale – que ce soit une poignée de laine ou le coin d'une couverture ou d'un édredon, un mot, une mélodie ou encore un geste habituel ». « [C]'est une défense contre l'angoisse et plus particulièrement l'angoisse du type dépressif », un « objet transitionnel ». On peut voir réapparaître à un âge plus avancé, s'il y a risque d'agression du moi par un affect douloureux, « ce besoin du jeune âge ressenti à l'égard d'un objet particulier ou d'un certain schème de comportement ». Face à leur malheur, Adrien Deume, Ariane ou Solal jouent des comédies de protection parfois étroitement liées à leur enfance, et, lors de situations pénibles, voire insoutenables, se réfugient dans ce « lieu de repos » qu'est la zone transitionnelle, « où la réalité intérieure et la vie extérieure contribuent l'une et l'autre au vécu », parfois en compagnie d' « objets transitionnels » qui témoignent de la persistance de besoins infantiles, comme des billes de cornaline, un ourson de velours ou un skieur articulé, avec lesquels des comédies régressives sont permises.

### 1.1.4. Fort-Da

---

<sup>11</sup> Voir Donald Wood WINNICOTT, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, op. cit., p. 109-113.

Dans *Au-delà du principe de plaisir*<sup>12</sup>, Sigmund Freud décrit le jeu d'un enfant qui se divertit avec une bobine en bois qu'entoure une ficelle en la jetant par-dessus le rebord de son lit et en la ramenant vers lui. Ce jeu de « disparition-retour », du « Fort » de la perte au « Da » du rappel à soi, vise à conjurer l'absence de la mère, à apprivoiser son départ en mimant la scène de sa disparition et en la projetant sur un jouet improvisé, qu'on peut faire revenir à l'envi, contrairement à la mère. Adrien Deume joue lui aussi à « parti » avec le train du départ d'Ariane qui le quitte pour Solal, mais en manipulant une ficelle et en chantonnant une litanie – « Perdu, perdi, perda, perdo » – pour se consoler de la perte de l'être aimé par l'accomplissement d'un acte artiste, ce dont nous reparlerons plus tard dans ce chapitre.

## 1.2. Les déclencheurs des comédies de protection

Si l'on examine, à présent, les situations qui donnent naissance aux jeux défensifs, on se rend compte qu'il n'y a pas de règle absolue les concernant : la contrariété la plus anodine – difficile choix d'une tenue vestimentaire – comme l'événement le plus dramatique – départ de l'être aimé – engendrent également des comédies de protection.

### 1.2.1. Les malheurs moindres

Ces derniers, le difficile choix d'une tenue vestimentaire, par exemple, ou la rencontre avec un couturier dans une boutique de luxe, s'assimilent le plus souvent à de simples contrariétés vécues, sur un mode excessif, comme des tragédies. S'appêtant à recevoir une visite de Solal, Ariane désespère, ainsi, de trouver un vêtement qui lui convienne – « elle n'avait rien à se mettre » – et se considère comme « perdue<sup>13</sup> », puis, déstabilisée par le couturier auquel elle demande de faire retoucher deux vestes, en particulier par « les petits yeux » du « bonhomme », elle ne se sent pas « en sécurité » et a « honte<sup>14</sup> ».

---

<sup>12</sup> Sigmund FREUD, *Jenseits des Lustprinzips*, [1920], [traduction française : *Au-delà du principe de plaisir*, in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, « Petite Bibliothèque Payot », rééd. 2010], p. 58-60.

<sup>13</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 543.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 470.

Cependant, d'autres malheurs, quoique n'étant que des épreuves temporaires, semblent avoir une forme d'importance supérieure, comme un entretien hiérarchique, l'absence de l'être aimé ou l'exil forcé : « [L]'esprit vidé par la frousse », Adrien Deume attend que le Sous-Secrétaire-Général de la S.D.N., Solal, lui donne audience<sup>15</sup> ; ayant peur de déplaire à Solal lors d'une conversation téléphonique, Ariane est traversée par des « ondes d'émoi<sup>16</sup> », alors que, charmée par une lettre de Solal mais désemparée par son absence, elle affronte la solitude de la glace<sup>17</sup> ; lors des préparatifs d'un cocktail qui doit honorer le S.S.G., M. Deume, enfin, est chassé momentanément de la maison par son épouse et doit se réfugier, humilié, au cabinet puis dans la cabane du jardin<sup>18</sup>.

### 1.2.2. Les événements cruels

Les malheurs frappant les personnages de *Belle du Seigneur* peuvent cependant être autrement plus graves. C'est par exemple une dispute amoureuse opposant Solal à Ariane qui dégénère en touchant à la violence conjugale : après avoir révélé une infidélité consommée avant sa rencontre avec Solal au Ritz, Ariane est frappée par son amant<sup>19</sup>. Mais c'est aussi l'échec d'un retour sur la scène sociale, quand, à Paris, Solal doit affronter, et des hauts fonctionnaires qui refusent d'annuler son décret de dénaturalisation, et la montée de l'antisémitisme concrétisée par des menaces de mort<sup>20</sup>. En s'aggravant, les épreuves font naître la tentation de la mort : Isolde comme Adrien Deume, abandonnés par l'être aimé qui les quitte pour une autre personne, envisagent de mettre fin à leurs jours<sup>21</sup>, quand, au contraire, s'étant privés eux-mêmes des « vitamines » du social, Ariane et Solal préfèrent perdre la vie plutôt que l'amour, décident de se suicider et ont alors des visions nostalgiques de leur enfance<sup>22</sup>.

### 1.3. Les buts des comédies de protection

Maintenant que nous avons recensé les différents malheurs qui engendrent les jeux défensifs, demandons-nous à quelles fins ils sont employés. Dans *Ô vous, frères humains*,

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 86-88.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 361.

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 415.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 128-132 et 152.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 817-822.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 722-745.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 404-411 et 590-606.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 850-853.

où il raconte sa propre découverte de l'antisémitisme, à dix ans, quand il fut insulté et chassé d'une place de Marseille par un camelot, Albert Cohen parle des fins, assignées par les «pauvres humains», aux comédies de protection qu'ils jouent « pendant un malheur » :

« Pendant un malheur solitaire, les humains [...] ont d'étranges occupations, ont besoin de répéter des mots saugrenus, ou de ressasser un bout de poème, ou de tordre un mouchoir, ou de torturer une ficelle [...] ou de plier et déplier une feuille [...] peut-être pour s'accrocher à la planche de salut d'images étrangères et qui n'ont rien à voir avec le malheur arrivé, peut-être pour se bercer avec des mots ou des gestes, pour s'hypnotiser et s'engourdir avec des répétitions anesthésiantes [...] peut-être pour recouvrir le malheur avec des mots ou des gestes [...] peut-être pour nier l'existence du malheur [...] pour la nier avec de l'habituel et du non catastrophique, peut-être pour faire une magie, pour offrir un petit holocauste au malheur et le conjurer [...] ou peut-être simplement et piteusement pour se divertir un peu dans le malheur et se consoler lamentablement. Peut-être pour certaines de ces raisons, peut-être pour toutes ces raisons<sup>23</sup> ».

Tâchons de retrouver les différents sens de ces comédies de protection, en subsumant certains buts sous une même logique.

### 1.3.1. Vaincre le malheur

La première logique qui apparaît, selon nous, est celle de la confrontation. Les personnages cherchent parfois à lutter contre le malheur, dans le but de l'anéantir. Les comédies de protection gestuelles et verbales, d'abord, visent à dominer le malheur à l'issue d'une confrontation directe. On trouve ainsi plusieurs expressions qui indiquent une volonté de combattre le malheur et son cortège de sensations douloureuses : « pour chasser la honte, pour se débarrasser de la peur », pour « être fort dans l'adversité », « pour lutter contre son malheur<sup>24</sup> ».

Mais la ruse apparaît comme un moyen plus souvent utilisé que la force, preuve que cette dernière a peu de poids face à la catastrophe. Le but n'est pas alors d'anéantir le malheur mais de le tromper, de le détourner. Dans ce sens, les paroles comme les gestes employés ont quelque chose de magique et valent, sinon comme sortilèges, du moins comme talismans. Selon Sigmund Freud, ces actes « sont, à proprement parler, de nature

---

<sup>23</sup> Voir Albert COHEN, *Ô vous, frères humains*, [1972], Paris, Gallimard, « NRF », 1980, p. 57-58.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 470, 592 et 723.

purement magique. Si ce ne sont pas des actes de sorcellerie, ce sont toujours des actes de contre-sorcellerie, destinés à détourner les menaces de malheur<sup>25</sup> ». Le but, en effet, en particulier dans le cas de la litanie « Perdu, perdi, perda, perdo », est d'ensorceler le malheur, de l'hypnotiser ou de s'endormir soi-même. De nombreux termes participent de cette idée de magie, de conjuration quelque peu surnaturelle, comme « pour enchanter ou endormir son malheur, pour s'en bercer », « pour conjurer » ou « pour exorciser<sup>26</sup> ».

### 1.3.2. Réduire ou cacher le malheur

Mais parfois, le but est moins de vaincre le malheur que de seulement atténuer, adoucir ses morsures, de « chercher du réconfort », de « se consoler<sup>27</sup> ». Ainsi, le plus souvent, il s'agit de jouer avec une ficelle, une feuille, une mèche de cheveux ou un jouet pour oublier le malheur, pour le dissimuler. Dès lors, c'est la logique de l'occultation qui prime, de la fuite. On refuse de se confronter au malheur, on refuse même de le voir.

Les occupations « pour passer le temps<sup>28</sup> », « pour s'occuper », pour « essayer de se divertir lamentablement dans le malheur<sup>29</sup> », montrent donc que le passe-temps, le divertissement, doit couper les personnages du malheur, les détacher de la sensation douloureuse. Le malheureux, qu'il s'agisse de M. Deume, de Solal ou d'Isolde, parle, par exemple, « mais en rompant toute connexion entre ses idées et isole, en parlant, ses représentations de ses affects », pour reprendre Anna Freud<sup>30</sup>. La comédie de protection verbale, ainsi, permet d'oblitérer le malheur en plaçant un écran entre le personnage et son ressenti. Pour ne pas voir le malheur, il faut le dissimuler ou, à tout le moins, le voiler, comme l'annoncent des expressions telles que « pour recouvr[ir] son malheur », pour « fai[re] une couverture supplémentaire sur le malheur » ou « pour couvrir le malheur avec des mots<sup>31</sup> ». Le divertissement devient alors une « compagnie ». Pour ne pas être seul avec le malheur, il faut jouer, pour meubler les silences, « pour remplir le silence », voire, « pour remplir le vide<sup>32</sup> ». En fait, pour occulter le malheur, les personnages se

---

<sup>25</sup> Voir Sigmund FREUD, *Totem und Tabu*, [1913], [traduction française : *Totem et Tabou*, Paris, Payot, «Petite Bibliothèque Payot», 1977], p. 103.

<sup>26</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 543, 727 et 730.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 128, 415 et 599.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 133, 152 et 739.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 152 et 597.

<sup>30</sup> Voir Anna FREUD, *Le moi et les mécanismes de défense*, *op. cit.*, chapitre III, p. 35

<sup>31</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 543, 602 et 733.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 602 et 730.



parlent à eux-mêmes, à un « ourson » ou à des « confitures », « pour n'être pas seul<sup>33</sup> », pour avoir « une compagnie<sup>34</sup> » et ne pas être confrontés au malheur.

#### 1.4. L'unité des comédies de protection

Si les fins assignées aux jeux défensifs sont diverses, ces jeux gardent cependant un mécanisme commun, celui de la régression comme défense contre la réalité.

##### 1.4.1. Régression à des comédies de protection banales

Le premier dénominateur commun des jeux défensifs pourrait être la futilité. Tirer sur une « ficelle », une « chaîne », un « ruban<sup>35</sup> », plier une « feuille<sup>36</sup> », triturer ses cheveux<sup>37</sup>, « sourire<sup>38</sup> », répéter un mot<sup>39</sup>, chantonner<sup>40</sup>, etc., sont des « actes symptomatiques ». Toutes ces actions, tous ces jeux ont pour particularité d'être minuscules, infimes, de passer presque inaperçus tellement ils sont banals, voire dérisoires, à la fois par la taille extrêmement réduite des objets dont ils impliquent la manipulation (ruban, cheveux, billes...) et par la forme de ces objets, ridicule, grotesque, tant elle paraît prosaïque (bout de ficelle, papier hygiénique notamment), ainsi que par le caractère insignifiant des phrases prononcées, simples constatations – « [j]'ai faim<sup>41</sup> » – ou insultes, par exemple – « sale vieille », « sale fille<sup>42</sup> ».

##### 1.4.2. Régression à des jeux défensifs très corporels

La corporéité des comédies de protection – en particulier gestuelles – est un autre de leurs points communs. En effet, pour ne pas avoir à réfléchir, à penser, pour chasser le malheur de leur esprit, les personnages se concentrent sur leur corps, avec lequel ils jouent en le triturant, en le tirant, en appuyant sur lui ou en s'en servant pour manipuler des objets qu'ils vont également triturer, tirer et plier. Ainsi, les mains et les doigts remplissent

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 598, 722.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 601.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 543, 599, 779.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 128, 590, 843.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 361, 602.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 605, 723.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 86, 407, 597.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p. 152, 598, 726, 844.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p. 600.

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 405 et 543.

une fonction très importante : ils permettent de tirer sur des ficelles, de plier des papiers, de faire rouler des billes ou des perles de collier. Les cheveux sont également sollicités, qu'on boucle ou déboucle à l'envi, comme Ariane et Adrien Deume. *Mutatis mutandis*, la bouche est souvent impliquée dans les comédies de protection, qu'il s'agisse de sourire – « fit un sourire » – de grimacer – « fit des grimaces<sup>43</sup> » – de mâcher des aliments – « griottes », « saucisson à l'ail », « œufs au jambon » ou « arachides<sup>44</sup> » – ou encore de répéter des mots – « peau d'hippopotame<sup>45</sup> » – et de fredonner des chansons – « il chantonne que le plaisir d'amour ne dure qu'un moment<sup>46</sup> ».

### 1.4.3. Persistance des besoins infantiles

Ces comédies ont également en commun le fait de se rattacher d'une manière ou d'une autre à l'enfance. Elles font resurgir, en effet, des besoins infantiles qui se trouvent réactivés par les sensations douloureuses assaillant les personnages lors des malheurs. Ainsi, des schèmes de comportement ou des objets particuliers réapparaissent, la douleur renvoyant les personnages dans une zone transitionnelle où le passé et le présent coexistent, où le temps de l'enfance n'est jamais révolu, temps que des événements infantiles marquants ont figé pour toujours dans un inconscient régressif qui influe sur la conduite d'Adrien Deume, de Solal ou d'Ariane, lorsque ces derniers sont confrontés à une crise dépressive.

#### 1.4.3.1. La réapparition de schèmes de comportement infantiles

Un premier schème de comportement qui réapparaît dans les jeux défensifs est lié à la manipulation d'un vêtement. Adrien Deume, pour qui l'entrevue avec le S.S.G. est un malheur en puissance qui l'angoisse et l'emplit d'effroi, « boutonn[e] une dernière fois son veston, le boutonn[e] pour diverses raisons qu'il ignor[e ] [...] parce que, lorsqu'il avait six ans, Adrien avait été terrorisé par une semonce de sa tante qui l'avait surpris faisant “de vilaines choses” avec la petite fille des voisins<sup>47</sup> ».

Un second schème de comportement infantile à persister dans les jeux défensifs concerne la manipulation du corps. Ariane, ainsi, ayant peur de déplaire à Solal lors d'une

---

<sup>43</sup> *Ibid.*, p. 605 et 415.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 592, 600, 725 et 732.

<sup>45</sup> *Ibid.*, p. 86.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 726.

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 87.

conversation téléphonique, effile « une touffe de ses cheveux », « comme au temps de son enfance lorsqu'elle devait, fillette gênée, répondre à une grande personne<sup>48</sup> ». Mais ce schème de comportement peut aussi être lié à la manipulation d'un objet étranger au corps. Adrien, après avoir appris qu'Ariane le quittait pour Solal dans une lettre qu'elle lui a laissée, « dépli[e] la lettre » en question, « en fait un cornet, la déroule, essay[e] de l'aplatir, se rappel[le] comme il recouvrait soigneusement ses cahiers de classe lorsqu'il était enfant<sup>49</sup> ».

En outre, le schème de comportement peut ne plus consister dans la reproduction d'une comédie gestuelle mais dans la reprise d'un jeu verbal infantile. Face à l'enlisement de son couple, Ariane en vient ainsi à chanter : « voici qu'il gèle à pierre fendre, chantonna-t-elle sur l'air d'autrefois, air de son enfance [...]»<sup>50</sup> ». Enfin, reproduire un schème de comportement infantile peut amener les personnages à se cacher dans un lieu symbolique. Adrien, souffrant du départ d'Ariane, « entr[e] dans sa salle de bain » et va au cabinet. « Quand il était petit, si Mammie le grondait, il allait [ici] pour se consoler<sup>51</sup> ».

#### 1.4.3.2. Le retour d' « objets transitionnels »

La persistance des besoins infantiles dans les jeux défensifs se manifeste aussi à travers l'attachement à un objet particulier que la douleur ressentie fait resurgir de la façon la plus régressive, puisque cet objet remonte parfois à l'âge même du nourrisson. La comédie de protection consiste alors à manipuler ce que Winnicott nomme un « soft toy<sup>52</sup> », un « jouet mou ou doux, moelleux au toucher » (« objet en peluche, poupée de chiffon, jouet de caoutchouc »), c'est « le gros ourson de peluche », « Patrice », qu'Adrien tient « par la main » ou « sous le bras<sup>53</sup> », ou le « petit ourson de velours », « au front velouté », avec lequel joue Solal<sup>54</sup> ; mais des « jouets durs » – toujours suivant l'expression de Winnicott – peuvent aussi faire office d' « objets transitionnels » (jouets « en bois, en métal ou d'une matière rigide »), c'est le « petit skieur articulé » que Solal balance dans les rues de Paris, les « billes de cornaline » qu'il a achetées ou « le collier de perles »

---

<sup>48</sup> *Ibid.*, p. 361.

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 590.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 844.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 599.

<sup>52</sup> Voir Donald Wood WINNICOTT, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, *op. cit.*, p. 110.

<sup>53</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 596, 600.

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 793-794.

qu'Ariane enroule « autour d'un doigt<sup>55</sup> ».

#### 1.4.4. Régression ultime : des comédies de protection perpétuelles

Ces comédies trouvent enfin leur unité dans leur production incessante, toujours continuée. Pour qu'ils permettent d'oublier le malheur, les actes et les paroles devraient se succéder indéfiniment. Il faut éviter à tout prix le silence, l'inaction, l'immobilité, comportements – ou plutôt absences de comportement – qui laissent plus facilement s'insinuer la pensée du malheur que des activités permanentes. Ainsi, on tire encore et encore sur une ficelle et on voudrait pouvoir manger et parler toujours, « pour remplir le vide » et « pour remplir le silence », les deux compagnons du malheur.

Manger est un des jeux défensifs qu'on retrouve souvent dans *Belle du Seigneur*, indéfectible d'une croyance selon laquelle une mastication et une ingestion éternelles feraient disparaître le malheur. Adrien Deume, ainsi, souhaiterait avoir toujours quelque chose à broyer pour oublier sa douleur et « remplir le vide » : « Fini, le saucisson. Faudrait pouvoir manger tout le temps, dit-il, pour avoir moins mal<sup>56</sup> ». Le même vœu est exprimé par Solal : « lorsqu'il n'y a plus de truffes, le malheur est toujours là<sup>57</sup> », se plaint-il. « [R] emplir le silence », parler, est une autre carte du jeu défensif, mais on ne saurait parler toujours et cette protection contre le malheur ne peut qu'être imparfaite. Solal craint particulièrement l'interruption de la parole mais, jusqu'au bout de son malheur, essaiera de trouver des mots : « D'autres mots, vite, si on s'arrête de parler le malheur s'introduit [...]. Le malheur guette le moindre silence<sup>58</sup> », dit-il, lancé dans une quête perdue d'avance.

#### 1.5. L'ambiguïté des comédies de protection

Si de telles comédies peuvent avoir leur unité, elles ont aussi leur ambiguïté : d'une part, elles sont tantôt positives (instaurant un rapport objectal de type affectueux) et tantôt négatives (exprimant parfois un dégoût plus ou moins recherché des personnages vis-à-vis d'eux-mêmes) et, d'autre part, elles offrent des résultats contrastés, les jeux défensifs n'étant vraiment efficaces, ne permettant réellement de chasser les bouffées d'angoisse et les sensations de désespoir que lorsqu'ils sont produits dans le cadre de menus tracés, étant

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 729, 822.

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 601.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 742.

<sup>58</sup> *Ibid.*, p. 733-735.

presque inopérants lors des événements cruels.

### 1.5.1. Des comédies de protection positives et négatives

#### 1.5.1.1. Le rapport objectal affectueux

L'objet avec lequel les personnages jouent de façon tendre lors d'un malheur est souvent une partie de leur corps. C'est la joue que, « devant la glace, [Adrien] se caress[e] » ou la main que Solal « baise pour n'être pas seul<sup>59</sup> ». Parfois, cependant, ce n'est plus avec un objet que les personnages se divertissent mais avec une parole d'auto-apitoiement. « Pauvre petit », se dit ainsi Adrien seul devant la glace<sup>60</sup>.

#### 1.5.1.2. Le mal par le mal ou le jeu de l'auto-agression

Mais les comédies de protection peuvent être d'une tout autre nature. Il arrive, par intermittence, que les personnages jouent de façon agressive, pour se défendre contre le malheur, et répondent aux sensations douloureuses en torturant un objet ou en se malmenant eux-mêmes. Ainsi, Ariane « tortur[e] » une ficelle des cartons Volkmaar et la « compliqu[e] nerveusement » et Adrien « tourment[e] avec des saccades » une ficelle, « en s'efforçant de [la] rompre<sup>61</sup> ». Ainsi, Ariane fait « des grimaces enlaidissantes pour se consoler de l'aimé » et Adrien cherche à s' « arracher des poils », à « se détériorer », en « tourment[ant] », « torturant ses cheveux<sup>62</sup> ». De même, les personnages jouent par moments à s'insulter pour évacuer leur angoisse : « sale vieille », crie Isolde, « crétine, idiot, sale fille », grince Ariane<sup>63</sup>. Adrien se considère, en outre, comme « un salaud, un bouffeur de saucisson » et Solal lance des imprécations en hurlant par exemple « Mort aux Juifs ! » et « Mort à moi !<sup>64</sup> ».

### 1.5.2. Des comédies de protection aux résultats contrastés

L'ambiguïté de ces comédies tient aussi à leurs résultats qui sont loin d'être toujours probants. Dans le cas de menus tracés, les comédies de protection fonctionnent assez

---

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 599 et 722.

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 599.

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 543 et 597.

<sup>62</sup> *Ibid.*, p. 415 et 602-603.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 405 et 543.

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 601 et 738.

efficacement. En effet, la manipulation d'un objet extérieur au corps est efficace lors de l'exil forcé de M. Deume, dont la présence trop encombrante lors des préparatifs d'un cocktail organisé pour le S.S.G. gêne son épouse : après avoir plié une feuille de papier hygiénique, le « petit père » finit par « hauss[er] les épaules<sup>65</sup> ». En outre, la manipulation d'une partie du corps – effiler ses cheveux par exemple – est un jeu opérant lors du coup de téléphone qu'Ariane passe à Solal : « [L]a touffe lâchée et les ondes d'émoi disparu, elle souri[t] de nouveau<sup>66</sup> ».

Lors des événements cruels, l'efficacité des comédies de protection est cependant plus réduite, devenant temporaire, voire quasi-nulle. Abandonnée par Solal, Isolde, après s'être insultée, avoir répété plusieurs fois le mot « Marseille » et compté des comprimés – ce qu'elle appelle « faire des gestes de vie » – reprend goût à l'existence, mais, pourchassée par un souvenir de Solal qui revient la hanter, finira par tomber d'un balcon, s'étant trop penchée à la balustrade<sup>67</sup>. L'efficacité de ces comédies n'est que temporaire ici. Temporaire, elle l'est également lors de l'abandon d'Adrien et lors de la confrontation de Solal à l'antisémitisme. Le jeu de la mastication et de l'ingestion chasse l'angoisse et le malheur, comme en témoignent les deux passages suivants que nous citons : « [Adrien] puisa ensuite dans le pot de confiture [...] Heureuse ? Eh bien, lui aussi » et « le plateau amical devant lui, [Solal] sourit. Bonne odeur, ces œufs au jambon<sup>68</sup> ». Manger dissipe donc le malheur mais ne le dissipe qu'un temps, ce que révèlent deux phrases que nous avons déjà citées auparavant : « Faudrait pouvoir manger tout le temps » et « lorsqu'il n'y a plus de truffes, le malheur est toujours là<sup>69</sup> ». Ainsi, le plus souvent, lors des événements cruels, les comédies de protection finissent par échouer, abandonnant les personnages à leur angoisse.

## 1.6. Les jeux défensifs et leurs degrés de conscience

Pour être machinales, les comédies de protection ne sont pas totalement inconscientes. Adrien, Ariane ou Solal s'aperçoivent plus ou moins qu'ils sont en train de jouer, selon le geste effectué ou la parole prononcée et selon les pensées qui peuvent y être associées. C'est pourquoi il convient de bien distinguer les gestes et les paroles

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 128.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 361.

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 404-411.

<sup>68</sup> *Ibid.*, p. 592 et 725.

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 601 et 742.

que les personnages produisent de façon instinctive, jeux simples qui ne requièrent aucun investissement particulier de la part de l'esprit, des actes qui sollicitent davantage l'attention car plus élaborés, ainsi que des jeux verbaux qui demandent une prise de conscience certaine de leur production, voire nécessitent une distanciation et une faculté d'analyse développée de l'événement déclencheur. Nous ferons donc le départ entre plusieurs degrés de conscience.

### 1.6.1. Un degré de conscience moindre

Basiques, la plupart des comédies de protection gestuelles, qu'elles soient tournées vers un objet extérieur au corps ou vers le corps lui-même, sont jouées dans un état proche de l'inconscience. Dans un premier cas, les personnages, presque sans s'en apercevoir, manipulent une ficelle, qui peut prendre la forme d'une « chaîne », d'un « ruban » ou d'une « cordelière » – « [Ariane] reprit la ficelle et son morne jeu de stupeur, la tortura de nouveau<sup>70</sup> » –, une feuille, qui peut être assimilée à du papier hygiénique ou à une lettre – « [M. Deume] plia à petites fronces parallèles une feuille de papier hygiénique<sup>71</sup> » – ou encore un jouet, ourson, skieur articulé, bille de cornaline, collier de perles – « [Patrice], le gros ourson de peluche<sup>72</sup> ». Dans un second cas, les personnages manipulent une partie de leur corps, cheveux – « [Ariane] tenant encore une touffe de ses cheveux et l'effilant<sup>73</sup> », – œil sur lequel on appuie<sup>74</sup>, bouche, qu'il s'agisse de sourire<sup>75</sup>, de grimacer<sup>76</sup> ou de mâcher des aliments – « [Adrien] prit deux [biscuits] d'un coup, les mâcha lentement<sup>77</sup> » – voire grelot de chair – « [Mme Deume] au cou de laquelle pendait un court ligament de peau, terminé par une petite boule charnue [...] roula entre ses doigts sa boulette, vivante breloque dont, en ses moments de méditation [mélancolique], elle aimait éprouver l'élastique densité<sup>78</sup> ». Machinalement, les personnages peuvent également regarder ce qui les entoure lors des petits malheurs ou des événements cruels – « [Adrien] considéra le fil de fer galvanisé tendu d'un mur à l'autre<sup>79</sup> ».

---

<sup>70</sup> *Ibid.*, p. 543, 597, 599, 779 et 850.

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 128, 410, 590, 600 et 843-844.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 596, 600, 729, 793-794 et 822.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 361, 602 et 779.

<sup>74</sup> *Ibid.*, p. 739.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 605, 723 et 727.

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 415 et 470.

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 590-592.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 121.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 590, 598, 722, 725 et 843.

Produites de façon mécanique, certaines comédies de protection verbales rejoignent aussi un état proche de l'inconscience. C'est le cas des répétitions – « [Adrien] se murmura imperceptiblement qu'il était assis sur de la peau d'hippopotame, peau d'hippopotame, peau d'hippopotame<sup>80</sup> » – et des insultes – « sale vieille dit [Isolde] à la glace<sup>81</sup> ».

### 1.6.2. Un degré de conscience intermédiaire

Entre un état proche de l'inconscience et la lucidité, certaines comédies de protection gestuelles oscillent, demandant une attention plus soutenue aux personnages qui les jouent. Dans un premier cas, il peut s'agir de lire un livre spécialisé, un hebdomadaire ou un roman policier – « [Adrien] lisant au hasard dans le livre de Papi posé sur ses genoux<sup>82</sup> ». Dans un second cas, le jeu défensif gestuel peut requérir une concentration encore plus grande et impliquer la réalisation d'une série d'actions, lorsque les personnages se mettent à compter, ordonner, ranger – « Les conserves n'étant pas logiquement rangées, [M. Deume] les classa par genres et par dimensions<sup>83</sup> ».

Certaines comédies de protection verbales ressortissent encore à un degré de conscience intermédiaire. C'est le cas des chants patriotiques et des chansons tristes ou gaies que les personnages fredonnent – « [M. Deume] fredonna “Sur nos monts quand le soleil<sup>84</sup>” » – et des phrases qu'ils s'adressent à eux-mêmes ou qu'ils lancent à des absents ou à des objets inanimés – « Tu vois, je mange des confitures<sup>85</sup> » dit Adrien Deume.

### 1.6.3. Un degré de conscience élevé

Mais le chantonnement participe, dans le même temps, d'une conscience très développée du jeu défensif. Dès lors que Solal fredonne « exprès avec une voix aiguë, efféminée », « pour se donner une représentation<sup>86</sup> », sa comédie de protection verbale rejoint une forme de lucidité exacerbée. « On va vous manger mes petites<sup>87</sup> », disent Adrien Deume et Solal, l'un à des griottes, l'autre à des truffes au chocolat ; conscients

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, p. 86, 407, 543 et 597.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 405, 543, 601 et 738.

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 602, 730 et 850.

<sup>83</sup> *Ibid.*, p. 152, 411, 726 et 850.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 152, 594, 598, 604, 726, 730 et 844.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 592, 596, 600, 727 et 733-734.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 726.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 592 et 742.



tous deux de jouer pour se protéger du malheur, ils accentuent volontairement le grotesque du jeu défensif, adoptant ainsi un détachement amusé face à l'événement déclencheur de l'angoisse et face à la comédie de la mastication. L'imitation, il faut le noter, participe également de cette distanciation ironique qui fait du jeu défensif verbal une comédie tout à fait lucide, assumée par les personnages. Solal, par exemple, joue de la sorte d'une façon très consciente à « imit[er] le défaut de prononciation de l'albinos » qui refuse d'annuler son décret de dénaturalisation : « [p]uichque vous tenez tellement à être franchais<sup>88</sup> ».

La conscience du jeu défensif se fait encore plus aiguë quand les personnages mettent en abyme la comédie de protection, quand ils ont non seulement conscience d'être acteurs mais deviennent en plus comédiens au second degré. Solal est ainsi conscient de ranger sa chambre d'hôtel parisienne pour oublier le malheur et joue avec cette conscience : « Eh oui, sourit-il, au ghetto, on a la neurasthénie de l'ordre, pour croire que tout va bien, pour remplacer le bonheur. Il murmure que tels, messieurs, sont les divertissements des isolés<sup>89</sup> ». Par là, Solal joue une comédie de protection des plus réfléchies : il construit un jeu de défense verbal et tout à la fois réfléchit sur la construction de ce jeu, ce qui le conduit à dépasser les logiques de la confrontation et de l'occultation, leur préférant, ce nous semble, une acceptation légèrement désabusée de son sort.

## 1.7. Quand la comédie de protection se fait art

Aux confins de la lucidité, la comédie de protection peut s'ouvrir à la parole artiste, voire au fantasme créatif. Quand les personnages ne cherchent plus à anesthésier leur esprit pour ne plus avoir à penser et oublier le malheur, quand ils font de l'événement cruel une source d'inspiration poétique, du jeu défensif, on passe alors à un art de la protection.

### 1.7.1. Litanie et parole incantatoire : un art de la répétition

Si répéter un mot semble n'être qu'une action machinale, des plus primaires, ce jeu défensif cède également le pas à une création verbale quelquefois insolite. La litanie « Perdu, perdi, perda, perdo<sup>90</sup> » murmurée par Adrien Deume face au train qui lui enlève Ariane fait office de protection enchantée, cet art de la répétition colorée lui permettant de se libérer en conjurant le malheur, en déréalisant la relation de cause à

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 723.

<sup>89</sup> *Ibid.*, p. 726.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 597.

effet « départ du train-tristesse ressentie » et en faisant du « Fort-Da » infantile de la bobine jetée une formule magique. Par le changement que la victime malheureuse fait subir au mot incantatoire, la litanie devient poétique et le mot « Perdu » est métamorphosé en chanson bigarrée.

Cependant, parfois, ce n'est pas la forme du mot répété qui varie mais sa prononciation et l'inflexion de la voix qui répète. « Perdue, perdue, perdue, psalmodi[e] [Ariane], pour enchanter ou endormir son malheur<sup>91</sup> ». La berceuse devient ici une douce plainte magique et l'on peut penser que l'intonation utilisée par le personnage pour chanter sa douleur diffère à chaque évocation du mot «perdue», cette variation permettant à Ariane de cultiver un art de la répétition merveilleuse.

### 1.7.2. Jeux de défense fantasmatiques et création

Dans certains cas rares, les malheureux ne produisent ni comédies de protection gestuelles ni jeux défensifs verbaux, mais se prennent à fantasmer et mettent alors toute leur lucidité au profit d'une projection mentale qui vaut comme création artistique.

Anna Freud écrit la chose suivante dans le chapitre VI de son œuvre *Le moi et les mécanismes de défense*:

« [U]n garçonnet de 7 ans [...] nourrissait le fantasme suivant : il possède un lion apprivoisé. Cet animal qui terrifie tout le monde, n'aime que son jeune maître, répond à son appel, le suit comme un petit chien partout où il va. L'enfant soigne son lion, veille à sa nourriture et à son confort et lui prépare une couche dans sa propre chambre le soir [...] il se contente simplement de nier un fait pénible qu'il transforme en son contraire agréable. L'animal d'angoisse devient un ami, sa force est mise au service du petit garçon au lieu de demeurer un objet d'effroi<sup>92</sup> ».

Cette transformation est un acte artiste qui permet à l'enfant d'échapper à la peur du père, d'en faire une invention animalière qui le dispense désormais de recourir à des mesures défensives contre l'angoisse.

Les fantasmes conçus par les personnages de *Belle du Seigneur* sont eux aussi des actes artistes qui font plus que simplement détourner une sensation douloureuse

---

<sup>91</sup> *Ibid.*, p. 543.

<sup>92</sup> Voir Anna FREUD, *Le moi et les mécanismes de défense*, *op. cit.*, chapitre VI, p. 69-70.

mais la transmuent en une réalité imaginaire qu'ils peuvent apprivoiser, comme le lion du garçonnet et parer de tout le romanesque dont ils sont capables. Leurs fantasmes sont particulièrement créatifs et reflètent une forme de conscience supérieure qui se joue du malheur, en le transposant sur une scène de théâtre mentale, où il peut être interprété comme ces personnages l'entendent, qu'ils soient confrontés à des menus tracasseries ou à des événements difficiles. Ainsi, M. Deume, dans ce lieu prosaïque qu'est le cabinet, « déf[ait] les deux premiers boutons du pantalon qui le serr[e] trop, tap[e] avec force sur son ventre rondelet » et transforme la trivialité en art en imaginant qu'il est « un chef nègre convoquant sa tribu à coups de tam-tam<sup>93</sup> ». De même, Adrien Deume, en ouvrant la porte d'un buffet, rêve les confitures sous une autre forme et les griottes qu'il s'apprête à manger deviennent féeriques : « On allait passer un moment avec ces dames. Toutes ces dames au salon<sup>94</sup> ». En outre, Solal, dans sa chambre d'hôtel parisienne, crie « qu'il est un monstre à deux têtes, un monstre à deux cœurs, qu'il est tout de la nation juive, tout de la nation française<sup>95</sup> », endossant par là le déguisement d'une créature *bifrons*, produite par la force de son imagination. Enfin, le même Solal, quand il joue avec un ourson, ne se contente pas de le « tenir par la main » comme Adrien Deume, mais en fait « un amoureux déclarant sa flamme, puis un dictateur haranguant la foule » et le fait « jouer au football avec une bille de jade<sup>96</sup> ». On le voit, le fantasme, avec la répétition incantatoire, n'est pas un simple jeu défensif mais un art de la protection qui renverse la futilité de toutes les ficelles sur lesquelles on tire et au malheur donne un sens, aussi imaginaire fût-il.

Dans ce chapitre où nous nous sommes intéressés aux comédies de protection, gestuelles, verbales et fantasmagoriques, nous avons vu que suivant le degré de conscience accompagnant la production des jeux défensifs, la manipulation d'objets comme la prononciation de mots, ne suivaient pas toujours les mêmes logiques : qu'ils soient confrontés à des événements d'une pénibilité minimale ou au contraire des plus fortes, les personnages, non seulement n'obtiennent pas les mêmes résultats selon qu'ils choisissent d'affronter, d'occulter ou d'accepter le malheur, mais encore, ne développent pas les mêmes aptitudes à créer. Ce n'est qu'en accédant à une forme de conscience supérieure qu'ils parviennent à transformer la réalité de leur souffrance à travers un acte artistique, qui puise sa

---

<sup>93</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 133.

<sup>94</sup> *Ibid.*, p. 592.

<sup>95</sup> *Ibid.*, p. 727.

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 793

force inventive dans une litanie poétique ou un fantasme merveilleux.

Mais avant de produire cet acte, Ariane et Solal, Isolde ou Adrien Deume, luttent contre un malheur, par la ruse ou la force, se défendent contre une tragédie plus ou moins grande selon les cas, tragédie à laquelle ils essaient d'échapper ou qu'ils tentent de vaincre, retranchés en des lieux protecteurs – des toilettes à la chambre, en passant par la cuisine –, par des paroles ou des gestes qui agissent avant tout comme des mécanismes de survie. Quitte à régresser, les personnages se prêtent parfois à des comédies dérisoires afin de justement survivre. Mais si la manipulation d'un jouet est plus banale que la projection d'un fantasme exotique, ces deux comédies possèdent une même valeur de réassurance symbolique. Tordre un bout de ficelle ou s'imaginer en chef nègre convoquant sa tribu en tapant sur son ventre permettent, de façon égale, de recouvrir le malheur.

En dernière analyse, cette occultation dépasse ses effets et un gain ludique apparaît dans la répétition incantatoire du mot « perdu ». À chaque fois qu'il est prononcé, ce mot revêt une nouvelle lettre, comme nous l'avons vu. Et ces comédies, verbales ou gestuelles, de manière plus large, prennent, à chaque fois qu'on les joue, un caractère inédit : le lion d'Anna Freud peut devenir pot de confiture comme chant patriotique, ces transformations sont aussi inventives l'une que l'autre. Même prosaïques, les jeux défensifs s'ouvrent sur autre chose qu'eux-mêmes, sur d'autres comédies que nous permet d'entrevoir la défense magique, devenue acte artiste.

## CHAPITRE 2 : LES COMÉDIES DE LA SÉDUCTION

L'acte artiste en lequel s'est changée la défense magique, nous pouvons le retrouver dans les jeux du paraître et du faire-semblant, autrement exprimé, dans les comédies de la séduction, qu'il s'agisse d'enchanter l'autre comme de se charmer soi-même. Cependant, cet acte créateur est parfois mêlé à des actes de séduction plus vulgaires et nous prendrons soin de distinguer avec Jean Baudrillard la séduction « molle », « blanche », d'atmosphère, farce d'amour et jeu de l'homme fort qui ne distribue que des rôles conventionnels et

s'inscrit dans un monde social prosaïque et mesquin, de la séduction « rituelle<sup>97</sup> » qui met en jeu non seulement le corps de l'individu joueur mais aussi son esprit, touchant parfois à la neurasthénie. Ce peut être l'auto-séduction de l'alpiniste himalayenne et du vieux juif que sont Ariane et Solal.

Comme pour les jeux défensifs, nous verrons que la comédie change de valeur suivant les modalités de la séduction, les degrés de conscience exigés et les finalités d'une charmante mascarade solitaire ou collective qui entraîne les personnages du livre dans le circuit du leurre, de l'artifice et de l'illusion et peut transformer – pour un temps en général – leur être, ces derniers devenant parfois des magiciens du déguisement et de la simulation.

La sociologie, la psychologie cognitive comme la philosophie du langage nous permettront de lire les cartes de cette comédie. En effet, pour tenter d'explicitier les divers moyens mis en œuvre pour séduire l'autre ou s'enchanter soi-même, nous ferons appel à la notion de « langue performative » avec Austin et Searle, nous convoquerons le concept de « prophétie autoréalisatrice » avec Robert King Merton, nous nous intéresserons à « l'apprentissage par observation » – décrit par un Jean-Marie Schaeffer dans *Pourquoi la fiction ?* – et nous croiserons les approches de Pascal et de Nietzsche pour fustiger, d'une part, la vanité d'un jeu dérisoire et, d'autre part, pour célébrer les incohérences et la démesure de la séduction radicale qui peut amener les personnages à se confondre avec le jeu lui-même. Vouloir incarner la séduction et se transformer en signe, est-ce possible ? C'est ce que nous verrons, enfin, avec Baudrillard. De « l'érotisation ludique<sup>98</sup> » d'une séduction mondaine au détournement subtil de la séduction rituelle, celle qui libère des possibilités au joueur en le métamorphosant, *Belle du Seigneur* chemine furtivement et séduit à son tour. Fabrique de sortilèges, le roman nous prend dans sa machinerie.

## 2.1. Définition de quelques termes en rapport avec les jeux de la séduction

### 2.1.1. Masque

Nous nous intéresserons au sens étymologique de ce mot quand nous l'emploierons. D'après le *Dictionnaire historique de la langue française*<sup>99</sup> - tome 2 que nous citons, « masque » est un emprunt (1514) à l'italien *maschera* « faux visage » (v. 1350

---

<sup>97</sup> Sur ce point, voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, [1979], Paris, Denoël, « Folio /Essais », 1992, p. 10

<sup>98</sup> *Ibid.*, p. 214.

<sup>99</sup> Voir Alain REY (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française – Tome 2*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT, 1992, p. 2152.

Boccace), d'un radical préroman « maska », « noir ». L'évolution sémantique en italien s'explique par le fait que les plus anciens déguisements consistaient à se noircir le visage et parfois le corps. Nous insisterons ainsi sur la dimension physique que l'on peut rattacher à ce mot car le corps est un masque éminemment séducteur dans le roman.

### 2.1.2. Personne

De façon similaire, nous nous pencherons sur l'étymologie du terme « personne ». Toujours selon le *Dictionnaire historique de la langue française*<sup>100</sup>, « personne » est issu du latin *persona* qui désigne d'abord un masque de théâtre ; avec un développement qui reproduit partiellement celui du grec *prosôpon* (prosopopée), il a pris le sens de « rôle attribué à un masque » c'est-à-dire « type de personnage ». Le mot serait un emprunt technique à l'étrusque *phersu* qui, d'après l'inscription où se lit le mot, désigne un masque. Nous accentuerons de ce fait l'idée d'une assimilation possible de l'être au masque, d'un être-joueur, séducteur incarnant peut-être la séduction elle-même.

### 2.1.3. Imitation et apprentissage par observation

Selon Jean-Marie Schaeffer<sup>101</sup>, « dans le domaine de la psychologie cognitive, on utilise le terme d'*imitation* pour désigner les phénomènes d'apprentissage par observation (observational learning) et d'apprentissage social (social learning) ». L'apprentissage par observation, d'après l'auteur de *Pourquoi la fiction ?*, qualifie une activité nouvelle qui s'ajoute au répertoire du sujet reproduisant un type de comportement. L'observation de ce comportement vaut donc comme assimilation. Nous utiliserons ce concept afin d'étudier les mécanismes de la séduction molle.

### 2.1.4. Divertissement

À la suite de Pascal, nous définissons le divertissement comme fuite des « misères de la vie humaine », détournement vain du malheur et de la mort. La pensée 10 s'inscrit dans cette optique. « Les misères de la vie humaine, écrit Pascal, ont fondé tout cela. Comme ils ont vu cela ils ont pris le divertissement<sup>102</sup> ».

---

<sup>100</sup> *Ibid.*, p. 2677.

<sup>101</sup> Voir Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999, p. 70.

<sup>102</sup> Voir Blaise PASCAL, *Pensées*, [1669, posthume], in *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, « l'Intégrale », 1963, p. 502.

### 2.1.5. Selffulfilling prophecy

« Self-fulfilling prophecy », « prophétie autoréalisatrice », « parole prophétique » ou « autoprophétique » sont plusieurs termes qui expriment globalement la même idée : ce type de prophétie – qu’il s’agisse au départ de « l’Oracle de Macbeth » de Frigyes Karinthy ou de la « prophétie autoréalisatrice » de Robert King Merton – modifie, voire transforme radicalement des comportements de telle sorte qu’ils font advenir ce que la prophétie annonce. Avec plus ou moins de réussite, Solal ou Ariane, comme nous le verrons, usent d’une telle prophétie.

## 2.2. La séduction « molle » ou le degré zéro de la séduction

Il est important de bien distinguer les deux types de séduction à l’œuvre dans *Belle du Seigneur*. La « séduction molle », écrit Baudrillard dans *De la séduction*, est « féminisation et érotisation blanche et diffuse de tous les rapports dans un univers social énervé<sup>103</sup> » : c’est d’abord la farce sociale jouée par les inférieurs pour les supérieurs hiérarchiques qui appuient sur la corde de la faiblesse admirative et de la dévotion, puis c’est la farce d’amour qui procède de la précédente – comme on le verra – car les manèges décrits par Solal, qu’ils impliquent une exhibition de la culture, de la force ou de la vulnérabilité, participent tous de la grande mascarade sociale. Nous tâcherons ainsi de montrer comment ce type de séduction mou et sans degré de conscience très élevé, qui se joue souvent face à un autre, manière de scène d’abord collective, bien qu’il puisse dans le même temps charmer le joueur, est une insignifiante comédie mondaine moquée par Albert Cohen.

### 2.2.1. Séduire les puissants : la farce sociale au sens strict

Dans *Belle du Seigneur*, nous avons premièrement affaire à une séduction dirigée vers un supérieur hiérarchique ou, à tout le moins, vers un puissant – détenteur de maravédis ou encore d’une fonction appréciable au sein de la société. « [Q]’y a-t-il de moins séduisant que l’idée même du social ? Degré zéro de la séduction<sup>104</sup> », peut-on lire dans *De la séduction* de Baudrillard. Nous lisons dans le même ouvrage qu’il s’agit d’une « séduction d’*ambiance*, érotisation ludique d’un univers sans enjeux<sup>105</sup> ». Ce type de

---

<sup>103</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, op. cit., p. 11.

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 212.

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 214.

séduction nous semble bien présent chez Cohen : Adrien Deume, « éperdu d'être palpé par une main hiérarchique », est décrit comme « frémissant et léger, spiritualisé, vierge bouleversée et timide épousée conduite à l'autel » tandis que son « sourire de jeune fille » est présenté comme « délicatement sexuel<sup>106</sup> ». Afin de plaire aux puissants, les personnages jouent la carte de l'émotion, de la dévotion éblouie et Adrien n'est pas le seul à espérer séduire un supérieur en jouant au respectueux effarouché, au faible reconnaissant, pensant que la vulnérabilité plaira au chef satisfait de son pouvoir. Il en va de même pour un « secrétaire d'ambassade » d'Aristide Briand, (personnage du roman) « qui, frémissant de sa chance » accourt « sur la pointe des pieds avec des grâces de danseuse comblée<sup>107</sup> ». On se rend ainsi compte que cette séduction joue sur la fausse pureté, la blancheur, le tressaillement et une féminité superficielle. Tout est enrobé, poli, mais cette douceur, cette mollesse est feinte, comme dans « la salle des pas perdus », où ministres et diplomates s'échangent des gentillesses et jouent à se plaire, naviguant en des eaux aimables et frelatées : ce ne sont que « [g]racieuses commandées par des rapports de force », « sourires postiches », « ambitions enrobées de noblesse », « flatteries et trames de ces agonisants de demain<sup>108</sup> ». Cette citation dit assez le faux brillant de cette séduction quelconque ne visant qu'à l'obtention d'une provende, d'un titre supplémentaire ou d'un surcroît futile de renommée.

Adrien Deume, comme nous le disions, joue volontiers cette farce sociale, que ce soit de façon directe – au bras d'un supérieur – ou indirecte – au téléphone par exemple. Voilà ce que nous lisons dans le roman : « Madame Rasset ? (Puis, d'un ton très doux, feutré, calfeutré, confidentiel, ecclésiastique, soigneux, insinuant, pénétrant, qu'il imaginait être le summum du charme mondain, il s'annonça : ) Adrien Deume<sup>109</sup> ». Si Adrien joue cette farce, une foultitude d'autres personnages la jouent également, pas seulement le secrétaire d'ambassade d'Aristide Briand. Dans ce sens, le jeu de la séduction molle est généralisé. Ainsi, la mère Deume fait également la mondaine spirituelle « au dîner des Kanakis » mais ne trouve rien à dire.

Nous lisons ainsi la chose suivante :

« alors se penchant sur son assiette, picorant souriante souriant d'un air fin un air de penser à quelque chose d'amusant, un sourire fin menu délicat genre summum de distinction, un sourire de marquise occupée par ses propres pensées

---

<sup>106</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 89.

<sup>107</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>108</sup> *Ibid.*, p. 164.

<sup>109</sup> *Ibid.*, p. 51.



si intéressantes si badines que pas le temps d'écouter la conversation<sup>110</sup> ».

Solal lui-même participe à cette farce et la relance à son tour, bien qu'il ait conscience de la vanité de ce jeu.

Nous pouvons notamment lire ceci :

Et tous les jours je joue la farce, tous les jours je feins d'en être, je discute gravement, moi aussi, je débite de catégoriques niaiseries, les mains dans les poches, moi aussi, et l'œil politique et international. Je méprise cette foire mais je dissimule mon mépris car j'ai vendu mon âme pour un appartement au Ritz [...] et mon désespoir<sup>111</sup> ».

Pour la dénoncer souvent, Solal joue pourtant la farce de l'homme fort : tandis que les inférieurs s'affaiblissent pour séduire, les supérieurs se durcissent mais la séduction est toujours molle. Plus que la comédie de la vulnérabilité, le « dixième d'orphelin » dont parle Solal<sup>112</sup>, autrement dit, la force, représente la face nulle de la séduction, presque en-dessous de son degré zéro. Si Benedetti, comme Adrien Deume « quelques semaines auparavant », « allait, vierge bouleversée, au bras du supérieur adoré » [Sir John], « fier et pudique, sanctifié par le bras magistral, levant parfois ses yeux vers le chef, des yeux religieux », si de très nombreux personnages font de même, c'est par un « amour horrible » selon Cohen qui lui donne son nom : « l'abject amour de la puissance, l'adoration femelle de la force<sup>113</sup> ». Solal décrira cet amour de façon très lucide : « [u]niverselle adoration de la force, dit-il. Ô les subalternes épanouis sous le soleil de leur chef, ô leurs regards aimants vers leur puissant, ô leurs sourires toujours prêts<sup>114</sup> ». Il recensera les « babouineries » du monde social, en soulignant la stupide blancheur émue des soumis et l'idiote prétention du chef séducteur.

Voilà ce que nous lisons par exemple :

« Babouinerie partout [...]. Babouinerie, l'émoi de respect lorsque les gros tanks défilent. Babouinerie, les cris d'enthousiasme pour le boxeur qui va vaincre [...]. Babouins, les attachés de cabinet sages et religieux, debout derrière leur ministre qui va signer le traité [...]. Babouinerie, l'intérêt pour les idiotes amours des princesses [...]. Babouinerie, la démangeaison féminine de suivre la

---

<sup>110</sup> *Ibid.*, p. 283.

<sup>111</sup> *Ibid.*, p. 304.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 330.

<sup>113</sup> *Ibid.*, p. 240.

<sup>114</sup> *Ibid.*, p. 306.

mode qui est imitation de la classe des puissants et désir d'en être<sup>115</sup> ».

Ainsi, de la milice au sport, en passant par la politique et la mode, le jeu de la force investit tous les domaines et son extrême universalité s'entend le mieux dans « [t]out ce qu'ils aiment et admirent est force. L'importance sociale est force. Le courage est force. L'argent est force. Le caractère est force. L'amour est force, etc<sup>116</sup> ». On le voit, si Cohen pousse la généralisation à son paroxysme, il le fait à dessein : c'est pour mieux éreinter ce jeu de séduction qui, pour se vouloir viril, n'en demeure pas moins bas et sans valeur apparente. La vanité de cette comédie est brocardée de la sorte dans une phrase fulgurante et comique : « [f]orce, qu'est-ce en fin de compte sinon le vieux pouvoir d'assommer le copain préhistorique au coin de la forêt vierge d'il y a cent mille ans ?<sup>117</sup> ».

### 2.2.2. Séduire l'être aimé : la farce sociale au sens étendu

Qui penserait que la farce d'amour échappe à cette logique de la séduction blanche se tromperait : face à l'être aimé comme à l'autre mondain, inférieur ou supérieur, il s'agit toujours de jouer « la farce de l'homme fort » et presque tous les manèges présentés par Solal à Ariane procèdent du jeu mondain et de la comédie virile. Si la force a son propre manège – « [q]uatrième manège, la farce de l'homme fort [...]. Die Offiziere kommen ! s'exclament les jeunes Viennoises et elles rajustent vite leur coiffure<sup>118</sup> » – elle contamine tous les autres manèges quand ils ne sont pas dévoyés par le social. Ainsi, le second manège (« démolir le mari), le cinquième (« la cruauté »), le septième (« le mépris d'avance ») ressortissent à la comédie de la force, selon nous, tandis que le troisième manège (« la farce de poésie »), le sixième (« la vulnérabilité »), le huitième (« les égards et compliments), le neuvième (« la sexualité indirecte »), le dixième et le onzième (« mise en concurrence » et « déclaration ») relèvent de la comédie sociale<sup>119</sup>. Il ne faut pas s'étonner que la culture en fasse partie car elle est un des « signes de l'appartenance à la classe des puissants<sup>120</sup> », lit-on dans *Belle du Seigneur*. De ce fait, être « bien intellectuellement », c'est être « bien socialement ». En dernière analyse, le jeu de séduction opéré par Solal semble blanc, mou, car signe d'appartenance, lui aussi, à la classe des puissants.

---

<sup>115</sup> *Ibid.*, p. 306-307.

<sup>116</sup> *Ibid.*, p. 309.

<sup>117</sup> *Ibid.*, p. 313.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 312.

<sup>119</sup> *Ibid.*, p. 310-333.

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 305.

Si cette farce d'amour – critiquée par Solal mais jouée par lui dans une certaine mesure – est souvent grotesque, risible, elle peut cependant devenir dramatique : c'est la tragédie de la séduction blanche, la part de mollesse qui entache le couple sacré formé par le seigneur et sa belle. Si ces deux personnages s'aiment sincèrement – autant que peuvent le faire deux personnages de roman – ils ne laissent pas, dans le même temps, de jouer une comédie amoureuse assez fade elle aussi.

En témoigne cette citation :

« Acteurs, oui, ridicules acteurs. Acteur, lui, l'autre soir en son agenouillement devant elle. Actrice, elle, avec ses mains tendues de suzeraine pour le relever avec son vous êtes mon seigneur, je le proclame, fière sans doute d'être une héroïne shakespearienne. Pauvres amants condamnés aux comédies de noblesse<sup>121</sup> ».

À la pensée de Solal répond celle d'Ariane. Voilà ce que nous lisons aussi :

« Je pense que j'ai pitié de moi, dit-elle, parce que toute ma vie va se passer à vouloir vous plaire, à mettre des talons trop hauts et des jupes trop étroites, à faire des rotations avec ma robe [...] genre mademoiselle de La Mole, c'est assez lamentable et je me dégoûte<sup>122</sup> ».

Cette comédie est dérisoire, à la fois car elle se rattache à des idéaux de classe noble et à la fois car elle est répétée *ad nauseam*. Il n'est que de lire telle page du roman pour s'en assurer : « leur farce de ne se voir que beaux et nobles à vomir et impeccables et sans cesse sortis d'un bain et toujours en prétendu désir<sup>123</sup> ». Mais la farce jouée par Ariane et Solal est un cas-limite de séduction molle, plus vraie que toutes les comédies mondaines et sentimentales pouvant exister dans le roman, car jouée de bonne foi.

Nous lisons ainsi :

« cette vie fausse qu'elle avait voulue et organisée, pour préserver les valeurs hautes comme elle disait, cette pitoyable farce dont elle était l'auteur et le metteur en scène, courageuse farce de la passion immuable, la pauvre y croyait gravement, la jouait de toute âme, et il en avait mal de pitié, l'en admirait<sup>124</sup> ».

### 2.3. Le jeu de la séduction rituelle

---

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 367.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 371.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 709.

<sup>124</sup> *Ibidem.*

La séduction rituelle ou radicale selon Jean Baudrillard n'est ni molle, ni généralisée et rarement collective. La parade sociale et amoureuse cède le pas à la création vraie et à la transformation de l'être.

### 2.3.1. Déguisements et gestes de la séduction : la « parure de la stratégie<sup>125</sup> »

Adrien Deume se perd dans des postures dérisoires et contradictoires, sans profondeur ni vérité. C'est ainsi que nous pouvons lire la chose suivante :

« Si l'homme fort, sacrément viril et casse-cou était l'idéal habituel d'Adrien Deume, il en avait d'autres tout différents, archétypes contradictoires et interchangeables. Tel jour par exemple, ébloui par Huxley, il tâchait d'être le diplomate un peu efféminé [...] quitte à muer le lendemain, après avoir lu la biographie d'un grand écrivain. Il demeurerait alors, selon le cas, exubérant [...] ou sardonique [...] ou tourmenté [...] mais toujours pour peu de temps, une heure ou deux. Puis il oubliait et redevenait ce qu'il était, un petit Deume<sup>126</sup> ».

Au rebours, Solal et Ariane deviennent ce qu'ils jouent, se métamorphosent littéralement et s'enchantent de se voir autres qu'eux-mêmes. Leurs postures ne sont pas interchangeables mais uniques. Ariane, ainsi, vit une autre existence en épousant la démarche des alpinistes, en marchant pendant six heures dans l'air raréfié de l'image qu'elle projette. Voilà ce que nous lisons dans le roman : « L'Himalaya maintenant. Allons mettre notre chapeau tibétain [...] elle arpena la chambre du pas sûr et pesant des alpinistes expérimentés<sup>127</sup>. ». De même, l'amour, ainsi qu'une robe « secouée et s'envolant en deux ailes battantes », la change en déesse et trois petites paysannes suisses qui la croisent se taisent et saluent « la déesse aux ondes d'or bronzé qui sourit et pass[e]<sup>128</sup> ».

De façon similaire, Solal se déguise en vieux juif et son habit, associé à des gestes et à une élocution transformés par un âge feint, le vieillit instantanément : « un vieux manteau délabré et une toque de fourrure mitée », du « vernis », une « barbe blanche » et « deux bandes de sparadrap noir » lui suffisent pour devenir un « vieux Juif », « pauvre et laid, non dépourvu de dignité<sup>129</sup> ». Atypique, cette forme de séduction est destinée à Ariane, mais c'est l'exception qui confirme la règle : la séduction radicale n'est que

---

<sup>125</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, op. cit., p. 135.

<sup>126</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 64-65.

<sup>127</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 503.

<sup>129</sup> *Ibid.*, p. 12 et 28.

rarement dirigée vers un autre et Solal se déguise d'ailleurs quelquefois en juif sans public, déambulant seul « avec barbe et attendrissantes boucles rituelles et toque de fourrure et pieds traînants et dos voûté et parapluie ingénu, vieux Juif de millénaire noblesse », déambulant « dans les rues nocturnes<sup>130</sup> ».

*Mutatis mutandis*, par un accoutrement excentrique mais réussi, excessif comme lui-même, Mangeclous, surchargé, affublé d'une « serviette de fin maroquin », d'une « canne à pommeau doré », d'un « haut-de-forme gris », d'« escarpins vernis », d'une « lavallière », d'un « gardénia », d'un « lorgnon » ainsi que d'une « légion d'honneur » achetée dans une « boutique spécialisée », se métamorphose en « chef d'État, président de quelque petite république sud-américaine<sup>131</sup> ».

### 2.3.2. Un enchantement solitaire

À travers ces exemples, pour Ariane comme pour Solal ou Mangeclous, il apparaît que l'essentiel est d'abord de s'enchanter soi-même, de s'auto-séduire *avant* de séduire l'autre, voire *plutôt* que de le charmer. Et même quand il s'agit de séduire l'autre, on peut en venir à s'éblouir soi-même. Discourant sur les mœurs des araignées pour appuyer sa thèse sur la « babouinerie », Solal se prend au jeu de la séduction blanche qui devient radicale en se charmant lui-même : « il s'arrêta, lui fit un bon sourire car il savourait ses araignées, avait oublié le troisième espace intercostal [la pensée de sa mort, par balle]<sup>132</sup> », peut-on lire dans *Belle du Seigneur*. La plupart du temps, cependant, la séduction rituelle se veut solitaire et consacre une forme d'auto-enchantement, souvent réalisé dans la salle de bain, lieu symbolique fort du paraître et de la transformation où Ariane peut baiser « sur la glace » les lèvres « qu'il baiserait ce soir [Solal]<sup>133</sup> », où elle peut se perfectionner « par de nombreux coups de peigne, d'abord larges et hardis, puis minuscules et subtils, circonspects, à peine esquissés, touches énigmatiques et caresses impalpables, recherches d'un absolu infinitésimal<sup>134</sup> ». On l'a vu, on peut s'auto-séduire en se créant soi-même, en se faisant vieux juif édenté, alpiniste ou président, face à un autre ou confiné dans une salle, mais on peut également se charmer soi-même en créant d'autres êtres, en projetant un millier d'oiseaux ou de chiens pour se ravir l'âme. C'est ce que nous allons expliciter en étudiant les modalités des jeux de la séduction, car c'en est une.

---

<sup>130</sup> *Ibid.*, p. 309.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 213-214.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 317.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 363.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 546.

## 2.4. Séduction molle et séduction rituelle : comment y jouer ?

Intéressons-nous, à présent, aux modalités de ces deux types de séduction : quels sont les moyens de ces jeux tantôt mous, tantôt radicaux ?

### 2.4.1. L'imagerie animale

Tout d'abord, ces jeux sont associés à l'univers bestial. Soit les séducteurs eux-mêmes, soit leurs créations ressortissent à une imagerie animale des plus pittoresques : ils semblent tout droit sortis d'un véritable bestiaire. Les actants de la farce sociale, ces joueurs blancs (ou séducteurs mous), en premier lieu, peuvent être assimilés à des animaux plus ou moins exotiques, selon leurs gestes et leurs physionomies. Ainsi, « Fridtjof Nansen » est fait « [h]aut cheval surplombant », tandis que « [d]e jeunes loups polyglottes et soyeux ri[ent] avec des hardiesses » et que le « ministre polonais des affaires étrangères » est vu comme un « [c]ondor poitrinaire<sup>135</sup> ».

Le jeu se complique pour les séducteurs rituels comme Ariane ou Solal qui sont capables de créer des bêtes, sortent de la simple comparaison animalisante et insèrent leurs productions vociférantes, grognantes ou caquetantes dans des histoires de leur propre cru. Ainsi, pour s'auto-séduire, Ariane invente un « éléphant », se voit faire des courses avec lui et « acheter des légumes au marché » : « il me porterait sur son dos, dit-elle, et avec sa trompe il me passerait les légumes je mettrai l'argent dans sa trompe pour qu'il paye la marchande<sup>136</sup> ». Ailleurs, ce qui la charme, c'est un « petit bouledogue taille-crayon qui dort dans la coquille Saint-Jacques on dirait un détective anglais<sup>137</sup> ». Solal, de même, n'est pas en reste, puisque lors de la scène de son enterrement fantasmé, il projette notamment « une girafe en costume de bain 1880 », « un petit rhinocéros myope, tellement mignon avec ses lunettes en écaille et sa corne peinte en or », « sept petits chiens très copains en habits du dimanche, fiers de leurs blouses marinières et de leurs sifflets retenus par une tresse » et « un koala en chapeau tyrolien ». S'enchantant lui-même, il trouve que ses créations animalières forment un cortège « ravissant, très réussi<sup>138</sup> ».

---

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 104-105.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 332-333.

## 2.4.2. L'imitation : de l'apprentissage par observation à l'amorçage, une régression ?

Si le moyen précédent concernait la séduction blanche comme la séduction radicale, celui que l'on va maintenant analyser ne vaut que pour la séduction molle. C'est l'imitation de modèles exemplifiants. Alors que selon Jean-Marie Schaeffer « [l]es enfants s'immergent mimétiquement<sup>139</sup> » dans de pareils modèles, Adrien Deume s'y plonge avec délices, revenant à un stade de la personnalité humaine que l'on pourrait qualifier d'archaïque. S'agit-il d'un « apprentissage par observation » ? Pour qu'on puisse parler d'un tel apprentissage, deux conditions doivent être remplies, que l'on trouve définies dans *Pourquoi la fiction ?* :

D'abord, le comportement reproduit ne doit pas se borner à déclencher un type de comportement déjà acquis, mais doit aboutir à l'acquisition d'une activité qui ne faisait pas encore partie du répertoire de l'individu qui imite. Ensuite, il faut que l'acquisition soit causée par l'observation du comportement reproduit<sup>140</sup> ».

Cela semble bien s'appliquer aux jeux de séduction molle opérés par Adrien Deume : ce dernier apprécie le « [c]oup de langue effilée, sortie et aussitôt rentrée, tic imité de Huxley<sup>141</sup> », voilà ce que nous apprenons à tel endroit de *Belle du Seigneur*. De même, on le voit effectuer « un geste un peu Quai d'Orsay » puis introduire « son mouchoir dans sa manche gauche, comme Huxley<sup>142</sup> ». Pour Adrien, cela fait « Oxford, élégance négligente, un peu pédé, mais pédé chic ». Ensuite, le même personnage est représenté en train de « descendre la chercher [Ariane] », action qui fait « plus Foreign Office » selon l'imitateur de personnes ou d'institutions prestigieuses. En outre, il se souvient du jour où il a lu « en robe de chambre ultrachic » : « ça faisait désinvolte, tu sais, grand seigneur des lettres<sup>143</sup> ». Cependant, de façon plus rudimentaire, les imitations qu'Adrien superpose les unes aux autres pour se séduire lui-même, à défaut d'enchanter Ariane, peuvent aussi être rapprochées des phénomènes dits d'« amorçage observationnel ». Voilà ce que nous indique Jean-Marie Schaeffer dans son livre :

---

<sup>139</sup> Voir Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, *op. cit.*, p. 120.

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>141</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 55.

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 56-57.

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 584.

« Cette expression désigne l'ensemble des situations dans lesquelles l'observation directe ou indirecte du comportement d'un congénère ou d'un groupe de congénères induit chez celui qui observe une activité du même type<sup>144</sup> ».

Mimétique, ce comportement nous permet d'envisager Adrien Deume comme un animal trottant, courtisan, dans « la salle des pas perdus<sup>145</sup> ».

### 2.4.3. Parole prophétique, langue performative et pensée magique

Ariane et Solal entretiennent un rapport à la séduction de type magique : « je séduis quelqu'un (moi ou un autre) et le charme s'opère » semblent-ils penser. Il suffit, d'après eux, de songer à telle chose et de la dire pour la réaliser en acte, ce qui est une manière de réactualiser une conception primitive du monde selon laquelle l'homme est étroitement lié au divin, conception transcendantale qui relie le sujet à un ordre cosmique. La langue performative peut être une des déclinaisons de cette pensée magique. À l'origine, ce furent Peirce et Morris mais surtout Austin dans *How to Do Things with Words*<sup>146</sup> et Searle dans *Speech Acts*<sup>147</sup> qui théoriserent la notion de « langue performative ». Cet acte de langage est un mot-faire qui réalise une action – qu'il s'agisse d'une promesse, d'une affirmation, d'une requête ou d'un ordre – destinée à modifier la situation des interlocuteurs. Ainsi, il importe moins de décrire ou relater la réalité que de la transformer. La langue performative accomplirait donc en elle-même un acte.

Mais elle n'est pas la seule qui participe d'une forme de pensée magique ; la parole prophétique en relève également. Cette parole, ou prophétie autoréalisatrice, ou « self-fulfilling prophecy », annonce un événement qui se réalise de par sa profération même. Il s'agit d'une prédiction qui provoque ce qu'elle annonce, c'est une manière de suggestion qui agit auprès de la volonté d'un tiers (ou de sa propre volonté dans certains cas) pour l'influencer. La notion de « prophétie autoréalisatrice » telle qu'on la connaît aujourd'hui a été décrite par Robert King Merton dans *Social Theory and Social Structure*<sup>148</sup>. D'après sa conception, nous avons affaire à une définition fautive d'une situation engendrant une action qui la fait changer de valeur : d'abord fautive, cette

---

<sup>144</sup> Voir Jean-Marie SCHAEFFER, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p. 68.

<sup>145</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 164.

<sup>146</sup> Voir John Langshaw AUSTIN, *How to Do Things with Words*, [1962], Oxford, Clarendon, Urmsen, Opie, James, [traduction française : *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil, 1970].

<sup>147</sup> Voir John Rogers SEARLE, *Speech Acts : An Essay in the Philosophy of Language*, [1969], Cambridge, Cambridge University Press, [traduction française : *Les Actes de langage*, Paris, Hermann, 1972, reed. 2009].

<sup>148</sup> Voir Robert King MERTON, *Social Theory and Social Structure*, [1949], New York, Free Press, 1968.



définition devient vraie. Dans *Belle du Seigneur*, langue performative et parole prophétique se conjuguent ; c'est Ariane, ainsi, qui réactive une pensée magique dans son bain : « oh être plate j'aimerais tellement voilà je suis plate<sup>149</sup> ». Si la prophétie ne s'accomplit que dans le fantasme et si la langue performative ne produit pas d'acte effectif, la volonté transformatrice est bien là et nous retrouvons les mécanismes de ces deux paroles agissantes. Mais dans le cas de Solal et de son annonce de séduction – « je te séduirai par les moyens qui leur plaisent à toutes [...] et tu tomberas en grand imbécile amour » ou « [p]uisque nous sommes seuls, je vais vous séduire<sup>150</sup> » – la prédiction fonctionne et Ariane sera réellement charmée, transformant la séduction molle et non agissante des manèges du Don Juan en séduction radicale. Cependant, la pensée magique ne saurait être la seule modalité du jeu de la séduction rituelle.

#### 2.4.4. Le détournement rituel : signe-à-côté du désir

En effet, ce qui a définitivement piégé Ariane, ce n'est pas seulement une pensée magique qui crée un événement en annonçant le piège amoureux, c'est également un signe imprévu, un à-côté dans le jeu de la séduction. Lors du numéro de charme effectué par Solal dans sa chambre du Ritz, après l'histoire de son enterrement visant probablement à émouvoir Ariane et à la faire rêver, il en vient à parler de sa petite chatte Timie. Emporté, enivré par le souvenir – celui d'une vie antérieure à la « farce d'amour », loin des masques sociaux, « loin de ces singes méchants en vestons noirs et pantalons rayés », sous le signe de l'amitié féline – Solal décide de tomber le masque. « Quand je lui disais – tu me fais de la peine, elle miaulait en tragédienne<sup>151</sup> » suggère que le personnage abandonne sa posture séductrice pour un autre jeu, celui de la remembrance, hypothèse qui semble trouver une confirmation dans « c'est fini je ne séduis plus<sup>152</sup> ». Et pourtant...

Et pourtant le jeu de la séduction rituelle ne l'entend pas de cette manière et Solal séduira malgré lui. Même sans séducteur, la séduction se poursuit. Ouvrons *De la séduction* de Baudrillard qui nous permettra de clarifier quelque peu cette idée.

Nous lisons notamment ceci :

« Distraction mortelle qu'un seul signe opère en un instant. Telle l'histoire du soldat qui rencontre la Mort au détour d'un marché, et croit lui voir faire un geste

---

<sup>149</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 163.

<sup>150</sup> *Ibid.*, p. 41 et 295.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 324 et 325.

<sup>152</sup> *Ibid.*, p. 326.

menaçant à son égard. Il court au palais du Roi lui demander son meilleur cheval pour fuir la Mort pendant la nuit, loin, très loin, jusqu'à Samarkande. Sur quoi le Roi convoque la Mort au palais pour lui reprocher d'épouvanter ainsi un de ses meilleurs serviteurs. Mais celle-ci étonnée lui répond : *Je n'ai pas voulu lui faire peur. C'était seulement un geste de surprise, de voir ici ce soldat, alors que nous avions rendez-vous dès demain à Samarkande [...]. Rien n'aurait pu ne pas s'accomplir, et pourtant tout garde la légèreté du hasard, du geste furtif, de la rencontre accidentelle, du signe illisible. Ainsi va la séduction...*<sup>153</sup> ».

De même que « le soldat est allé à la mort pour avoir donné sens à un geste qui n'en avait pas, et qui ne le concernait pas », de même que le soldat « a pris pour lui quelque chose qui ne lui était pas adressé », Ariane est allée à l'amour de Solal, pour avoir donné sens à un souvenir qui n'en avait pas dans le contexte de la scène du Ritz, pour s'être laissée charmer par un jeu qui n'avait pas une valeur de séduction, mais de remémoration. La séduction est là où on ne l'attend pas, dans l'à-côté des choses, des signes, c'est « la profondeur inattendue de la séduction, c'est-à-dire de ce qui passe à côté, du signe qui chemine comme une injonction [amoureuse] à l'insu même des partenaires (à l'insu même de [Solal], et non seulement [d'Ariane]) », pour reprendre Jean Baudrillard<sup>154</sup>.

#### 2.4.5. Présence-absence et clignotement

C'est en quelque sorte en ratant sa séduction, en se laissant posséder par le souvenir de Timie que Solal réussit à séduire Ariane. Baudrillard écrit : « [s]éduire, c'est fragiliser. Séduire, c'est défaillir. C'est par notre fragilité que nous séduisons, jamais par des pouvoirs ou des signes forts<sup>155</sup> ». Solal croira à tort que ses « babouineries » ont séduit l'aimée. Nous lisons dans *Belle du Seigneur* : « lorsque je parlais contre la force et la gorillerie, c'était ma force et ma gorillerie qu'elle admirait, pensa-t-il soudain<sup>156</sup> ».

Baudrillard écrit aussi :

« C'est cette fragilité que nous mettons en jeu [parfois inconsciemment] dans la séduction, et c'est ce qui lui donne cette puissance. Nous séduisons par notre mort, par notre vulnérabilité, par le vide qui nous hante<sup>157</sup> ».

---

<sup>153</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction, op. cit.*, p. 101-103.

<sup>154</sup> *Ibid.*, p. 102.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 115.

<sup>156</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur, op. cit.* p. 309.

<sup>157</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction, op. cit.*, p. 102.

Mais il ne s'agit pas pour autant d'un gouffre sans fond. La séduction consiste dans une présence-absence, c'est là une des modalités les plus étonnantes de ce jeu à la fois blanc et noir, ce jeu de pertes et de retrouvailles.

Baudrillard écrit encore :

« Elle consiste non dans l'apparence simple, non dans l'absence pure, mais dans l'éclipse d'une présence. Sa seule stratégie, c'est être-là/n'être-pas-là, et assurer ainsi une sorte de clignotement [...]. L'absence y séduit la présence<sup>158</sup> ».

Paradoxalement, de ce fait, c'est quand la séduction est absente qu'elle se révèle le plus présente : c'est pourquoi le souvenir de la petite chatte est un des moyens les plus efficaces de la séduction rituelle, un moyen qui joue tout seul, alors que le comédien est sorti de scène.

## 2.5. Les buts de la séduction : des finalités « molles » ou « radicales » ?

Pourquoi jouer la farce mondaine, la farce d'amour, pourquoi se transformer en vieux juif et en himalayenne ? Qu'est-ce qui est caché derrière le jeu de séduire l'autre ou de s'auto-enchanter ?

### 2.5.1. Divertissement et fuite : le seul enjeu de la séduction « blanche »

La volonté d'un surcroît de pouvoir, d'une plus grande renommée, d'une meilleure situation financière qui semble guider les séducteurs efféminés et les gorilles de la comédie sociale dissimule, en fait, un désir de fuite dans un divertissement mondain qui doit faire oublier la vanité de l'existence humaine et le passage obligé de la mort. À un degré zéro de la séduction, s'il est une ombre d'enjeu, elle réside trivialement dans le simple passe-temps : « oui, tout à l'heure, dit-il avec un accent bourguignon pour se désennuyer<sup>159</sup> » montre qu'Adrien Deume ne se charme lui-même que pour oublier la fuite de ses journées anodines passées à la S.D.N. et les puissants dans « la salle des pas perdus » ne séduisent que pour oblitérer leur misère prochaine, étant les « agonisants de demain<sup>160</sup> » selon Cohen. Pascal décrit bien cette volonté d'oubli et cette fuite ridicule dans ses *Pensées*. Il écrit notamment dans la pensée 133 : « Les hommes n'ayant pu guérir la mort, la misère,

---

<sup>158</sup> *Ibid.*, p. 117.

<sup>159</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 49.

<sup>160</sup> *Ibid.*, p. 104.

l'ignorance, ils se sont avisés, pour se rendre heureux de n'y point penser<sup>161</sup> ».

Il écrit également dans la pensée 136 :

« D'où vient que cet homme qui a perdu depuis peu de mois son fils unique et qui accablé de procès et de querelles était ce matin si troublé, n'y pense plus maintenant ? Ne vous en étonnez pas, il est tout occupé à voir où passera ce sanglier<sup>162</sup> ».

Ces deux méditations pascaliennes indiquent clairement que le divertissement est un piètre détournement de la pensée de notre fin, nous empêchant de songer à nous, à notre vie spirituelle et ne représentant qu'un faible moyen d'échapper à l'ennui. Dans *Belle du Seigneur*, la séduction molle des personnages se croyant immortels nous paraît viser ce type de divertissement. Mais certains refusent d'assigner au jeu de la séduction une telle finalité, et, quand ils jouent la comédie mondaine, demeurent tournés vers autre chose, comme Solal qui affirme sa position marginale.

Voici ce qu'il déclare :

« autrefois je charmais pour vaincre pour être aimé mais je n'en étais pas je feignais je n'en ai jamais été je n'ai jamais cru à leurs normes leurs valeurs leurs catégories toujours étranger toujours hors de communauté seul depuis toujours même quand faisant le ministre quand faisant le sous-bouffon général Solal solitaire<sup>163</sup> ».

Si Ariane et lui font semblant de jouer aux séducteurs mondains et ne jouent vraiment qu'une comédie rituelle d'enchantement, à quelles fins celle-ci est-elle alors développée ?

### 2.5.2. Neutraliser l'image pour libérer des reliefs de possible

« [O]h être plate j'aimerais tellement voilà je suis plate<sup>164</sup> » lit-on dans le roman : Ariane s'auto-persuade ainsi qu'un état du monde – ici un état du corps, avoir de la poitrine – peut être changé, aplati par une parole performative qui agit au sein du fantasme. Mais pourquoi ? Il nous semble qu'elle est charmée par cet aplatissement, cette réduction virtuelle, car elle cherche à gommer l'apparence physique au profit de l'indétermination, de la neutralité d'un état du corps, de la plasticité d'une image, libre d'être effacée mille fois et mille fois recolorée au pinceau de son imagination, le but étant d'accroître ses

---

<sup>161</sup> Voir PASCAL, *Pensées*, *op. cit.*, p. 516.

<sup>162</sup> *Ibid.*, p. 518.

<sup>163</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 777.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 163.

possibles d'existence. L'idée d'une poitrine plate se prête davantage aux métamorphoses et la séduction radicale exercée par ce masque physique – « maschera » pourrait-on dire, tant Ariane semble se créer un « faux visage » ou, à tout le moins, un « faux corps », réactivant l'étymologie charnelle du terme « masque » – vise à « faire tourner les apparences sur elles-mêmes, faire jouer le corps comme apparence<sup>165</sup> », d'après une formulation de Jean Baudrillard.

En s'imaginant en homme-tronc ou en paraissant vieillir brutalement, Solal lui aussi s'efforce d'annuler – et ce de façon ludique – les déterminations qui pèsent sur son corps. S'auto-enchanter de façon aussi complète, radicale, est pour les personnages une façon de se délivrer du joug de la réalité : le corps, pour eux, est ainsi « passionnément écarté de sa vérité<sup>166</sup> ». La séduction, nous dit Baudrillard, « sait, c'est son secret, *qu'il n'y a pas d'anatomie*<sup>167</sup> ». Ariane semble aussi détenir ce secret, elle pour qui les possibles s'ouvrent quand elle s'auto-séduit : « oh une belle femme nue qui serait en même temps un homme<sup>168</sup> » dit-elle. Elle paraît de la sorte détenir également le pouvoir du féminin, tel que le décrit Baudrillard dans la considération suivante : « [l]e féminin non comme sexe précisément, mais comme forme transversale de tout sexe [...] comme forme secrète et virulente de l'insexualité<sup>169</sup> ». Dans ce sens, Solal est féminin lui aussi : capable de se vieillir instantanément, qu'est-ce qui lui interdirait de changer de sexe s'il voulait d'une autre forme d'auto-enchantement ?

« Engagés dans de tels jeux, les personnages semblent se bercer d'incohérences », pourrait dire un esprit sérieux, mais si le monde est insensé, pourquoi la séduction rituelle n'aurait-elle pas comme finalité de célébrer l'absurdité de notre univers et d'accroître les incohérences de façon plaisante ?

### 2.5.3. Le monde et son énigme ou séduire pour augmenter le non-sens

Albert Cohen paraît s'inscrire dans la même veine que Nietzsche et Baudrillard, pour qui se référer au monde d'un point de vue ludique, en célébrant ses incohérences, est une manière d'accepter que le monde soit une infinité de perspectives. Dans *Le gai savoir*, Nietzsche dénonce l'attitude commune aux hommes qui ont tendance à ne porter qu'un regard sérieux sur l'univers et à ne prendre un regard ludique que contraints.

---

<sup>165</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, *op. cit.*, p. 20.

<sup>166</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>167</sup> *Ibidem.*

<sup>168</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 155.

<sup>169</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, *op. cit.*, p. 30.

Voilà ce que le philosophe écrit :

« quand ils [la plupart des gens] veulent bien penser avec cette machine pesante [qu'est l'intellect], ils disent qu'ils *prennent* la chose *au sérieux* [...] *partout où il y a rires et joies, la pensée ne vaut rien*. C'est là le préjugé de cette bête sérieuse [l'homme] contre tout gai savoir. Eh bien montrons que c'est là un préjugé<sup>170</sup> ! ».

C'est ce qu'entend faire Cohen, car le fait que le monde manque de sens, – nul paradis ni salut de l'âme après la mort selon lui « et la jeunesse ne revient pas<sup>171</sup> » – le fait que les valeurs soient instables, etc., tout cela amuse quelque peu le romancier. C'est la jubilation de certains grands penseurs qui considèrent le rire comme une preuve d'esprit supérieur face au charivari des représentations, des croyances, des langages, et font en sorte d'accroître cette relativité, cette augmentation de l'incertitude étant pour eux un devoir, et même « l'ultime liberté<sup>172</sup> » dont parle Baudrillard dans *L'Échange impossible*.

Il écrit notamment :

« La pensée radicale [...] aspire au statut et au pouvoir de l'illusion, restituant la non-véracité des faits, la non-signification du monde, et traquant ce rien qui court sous l'apparente continuité des choses. La pensée comme illusion [...] est sans doute une imposture mais l'imposture (et le langage lui-même en est une) n'est pas ce qui s'oppose à la vérité : elle est une vérité plus subtile qui enveloppe la première du signe de sa parodie et de son effacement<sup>173</sup> ».

Ainsi, pour Baudrillard, la non-signification a plus de sens que toutes les certitudes et le jeu est une façon plus complexe, plus profonde, d'avoir raison ou, du moins, de s'approcher de la vérité.

Un peu plus loin, à la même page, Baudrillard écrit également :

« Le monde nous a été donné comme énigmatique et inintelligible, et la tâche de la pensée est de le rendre, si possible, encore plus énigmatique et inintelligible. – Puisque le monde évolue vers un état de choses délirant, il faut prendre sur lui un point de vue délirant ».

Chacun de nous a ainsi pour tâche, selon sa propre capacité, d'opacifier le monde et son énigme, et, plus savant, plus génial sera le joueur, plus indéchiffrable sera l'univers.

---

<sup>170</sup> Voir Friedrich NIETZSCHE, *Die fröhliche Wissenschaft*, [1882], [traduction française : *Le gai savoir*, Paris, Le livre de poche, « Classiques de la philosophie, 1993, p. 231.

<sup>171</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 416-419 et 759-760.

<sup>172</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *L'Échange impossible*, Paris, Galilée, « L'espace critique », 1999, p. 153.

<sup>173</sup> *Ibid.*, p. 187-188.

Gageons qu'Albert Cohen est un joueur des plus doués : en s'auto-séduisant de façon radicale, Solal et Ariane cherchent à avoir un point de vue délirant. Ce curieux sous-secrétaire général, ainsi, pourquoi se raconterait-il son « histoire Rosenfeld<sup>174</sup> », si ce n'était pour célébrer l'incohérence du monde et l'augmenter ? Des tantes Rosenfeld qui entrent chez Solal et lisent ses carnets intimes, une sœur cadette qui « fait un exposé avec un accent roumain sur Rimbaud dont elle déclare qu'il était un jeune Dieu homosexuel ou plutôt un zèze Dié homosexuel », Benjamin (six ans) qui « décroche [son] téléphone et l'utilise pour quelques conversations au cours desquelles il achète puis revend une auto d'occasion », « un bambin crépu [qui] surgit dans le salon en glapissant que la compagnie du gaz [le] vole [Solal] car le compteur qu'il vient de vérifier dans la cave est sûrement truqué », « un tout petit centenaire futé à tête de cabri et calot rabbinique » qui « trotte au salon [lui] montrer ses biceps »... Drôle d'histoire cette « histoire Rosenfeld » ! Solal est le premier qui s'en étonne.

Voilà ce que nous pouvons citer à titre d'exemple :

« pourquoi pourquoi me suis-je raconté cette histoire fausse absurde sans aucun fondement dans la réalité pourquoi alors que je n'ai jamais rencontré pareille grotesque horde alors que je n'ai jamais assisté à une telle mascarade [...] pourquoi les avoir grossis exagérés à plaisir pourquoi m'être complu à ce festival<sup>175</sup> ».

Ce n'est pas le malheur, comme il le croit d'abord, qui lui fait inventer ce jeu singulier d'auto-séduction : s'il se raconte pareille histoire, c'est parce qu'il adore l'incohérence et veut l'intensifier.

En témoigne la citation suivante :

« la vérité est qu'en secret j'adore Rosenfeld [...] si je les ai exagérés si j'ai grossi et multiplié leurs menus travers c'est peut-être par amour et pour en jouir davantage tel l'amateur d'épices qui en met beaucoup qui en met trop et à s'en emporter la bouche pour les savourer davantage<sup>176</sup> ».

Solal est un amateur d'incohérences, qui en met beaucoup, et à s'en emporter la raison pour les savourer davantage, neurasthénique comme Ariane. À force de s'auto-séduire pour accroître l'absurdité du monde, devient-on séduction soi-même, finit-on par incarner ce jeu des signes détournés de leur sens, insignifiants selon Baudrillard ?

---

<sup>174</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 760-764.

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 765.

<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 768.

#### 2.5.4. « Persona » : vers un être-masque ?

Ariane est-elle une « personne » au sens étymologique du terme, une « persona » ? Devient-elle un masque, le grand masque de la séduction rituelle ? Sur la séduction, Baudrillard écrit que « [n]’ayant pas de corps, elle se fait apparence pure<sup>177</sup> ». Ariane aussi ne veut pas d’un corps propre. Plate, elle veut devenir, et y joue de toutes ses forces, désirant incarner la séduction elle-même. « Je ne joue plus, je suis le jeu », pourrait-elle s’écrier, à la suite de Baudrillard. Mais le sociologue nous met en garde avec le Norman Jewison de *Rollerball* ou le Kierkegaard du *Journal du séducteur* : « nul joueur ne doit être plus grand que le jeu lui-même<sup>178</sup> ». En outre, toujours dans *De la séduction*, nous lisons qu’ « il n’y a pas [dans cette comédie] de sujet maître d’une stratégie<sup>179</sup> ». Il n’est que de se rappeler Solal séduisant Ariane malgré lui, au détour d’un signe sorti de son ornière...

Le jeu de la séduction radicale conduit à s’auto-enivrer et ce pour diverses raisons – libération des possibles, augmentation des incohérences et d’autres motifs restent certainement encore à dégager. C’est une puissance détenue par les séducteurs rituels mais cette puissance a aussi des limites. Ariane, comme Solal, sont à la fois victimes et maîtres de ce jeu. Le fantasme d’une poitrine plate ou « l’histoire Rosenfeld » ont pu le prouver : quand on oublie l’autre pour seulement pratiquer l’auto-enchantement, ce jeu d’envoûtement qu’est la comédie du séduire s’épuise, certaines de ses possibilités n’étant pas réalisées. À l’inverse, quand on veut trop séduire l’autre, on finit, comme Solal, par se laisser piéger : la mascarade donjuanesque joue sans lui, sans qu’il en soit conscient, alors même qu’il croit avoir jeté les armes fourbies par son génie ludique en déclarant « je ne joue plus ». Le souvenir d’une chatte et de ses mises en scène félines, bien plus vraies que les mesquineries sociales, n’empêche pas l’enivrement d’enivrer et Ariane finira par tomber dans le filet d’un jeu plus fort que le joueur. Victimes de la séduction, les séduits le sont.

---

<sup>177</sup> Voir Jean BAUDRILLARD, *De la séduction*, *op. cit.*, p. 119.

<sup>178</sup> *Ibid.*, p. 181.

<sup>179</sup> *Ibid.*, p. 181.



Néanmoins, ne peuvent-ils de nouveau gouverner le jeu quand ils deviennent ce qu'ils projettent, quand l'Himalaya envahit la chambre d'Ariane, quand Solal se transforme en vieux juif à la démarche claudicante ? Acteurs d'eux-mêmes, les personnages prennent des postures uniques qui engagent leur être. Frôlant la folie, ils touchent à l'excès de la séduction, pour laquelle on change littéralement de peau et d'existence. Pas tout à fait solitaires ni entièrement collectifs, les jeux de l'envoûtement rituels sont des plus ambigus.

Baudrillard écrit de façon très juste :

« Séduire, c'est mourir comme réalité et se produire comme leurre. C'est se prendre à son propre leurre et se mouvoir dans un monde enchanté. Telle est la puissance de la femme séductrice, qui se prend à son propre désir et s'enchant elle-même d'être leurre, où les autres viendront se prendre à leur tour<sup>180</sup> ».

Féminins et puissants, les séducteurs radicaux le sont, à la différence des farceurs mondains, féminins pour d'autres raisons, faibles, et se divertissant pour oublier la vanité de leur existence. Les séducteurs rituels, en jouant, ont eux la possibilité de célébrer l'absurdité du monde et d'accroître ce non-sens. Néanmoins, aucun séducteur ne peut incarner la séduction, aucun joueur, le jeu : ils sont pris dans les champs du ludique. Cela n'équivaut pas à une fatalité pour autant, c'est une règle du jeu de la séduction et la limite de la puissance enchanteresse peut même s'estomper, dès lors qu'elle amène Ariane et Solal à régner sur l'imaginaire, préférant incarner un monde onirique bien plus vaste encore que l'univers des signes charmants.

### CHAPITRE 3 : RÈGNE ET IMAGINAIRE

Cependant, avant d'incarner ce monde onirique, n'est-on pas incarné par lui ? Avant de régner sur l'imaginaire, les personnages ne sont-ils pas esclaves de l'irréel ? Saturation fantasmagorique, dérèglement paranoïaque et image sadomasochiste semblent aliéner conjointement la liberté créatrice du couple de joueurs. Quand l'image excessive devient excès d'images, quand Ariane, projetée de toute la force et de toute la vitesse d'une pensée folle, se voit foncer contre l'aigu d'une masse pierreuse, quand Solal, enfin,

---

<sup>180</sup> *Ibid.*, p. 98.

multiplie les amants fictifs auxquels l'aimée est sensée succomber, comment pourrait-on penser que les personnages gouvernent l'imaginaire, eux qui sont déjà prisonniers de leur imagination démente ?

Et pourtant, plus que le troupeau de fantasmes animaliers fait de « bêtes de porcelaine<sup>181</sup> », les inventions verbales qu'on pratique d'un bout à l'autre de l'œuvre, nous autoriseraient à le penser : quand ils se plaisent à nommer autrement les objets et les parties du corps, quand ils s'adonnent, de même, aux transports métaphoriques (des plus colorés) et autres variantes onomastiques (pour le moins lyriques), Adrien Deume comme Ariane, Solal comme Mangeclous ou le père Deume sont monarques de la fiction. Puisant dans leurs souvenirs du conte, ils reconstruisent la féerie classique et la topique merveilleuse s'ouvre sur le hors-type. Un Chaperon rouge qui prend le taxi pour rejoindre le loup, en prenant soin d'éviter sa mère-grand, s'affranchit de la tradition. Serait-on maître, alors, et non plus seulement victime des images ?

Nous émettrons d'abord l'hypothèse d'un joug de l'irréel, plus ou moins bien supporté, dans *Belle du Seigneur*, quelquefois recherché, presque toujours ambigu : nous retrouverons un point de vue psychanalytique en parlant de ce joug et de la souffrance par l'image, qui semble faire des personnages les jouets du fictionnel. Puis, nous verrons que le règne peut changer de main, se retournant comme Janus, le dieu *bifrons* aux deux visages, présentant une autre face : dès lors qu'ils jouent avec les mots en réactivant un sens du merveilleux qui sommeillait en eux, Ariane et Solal deviennent rois de leur imagination et peuvent gouverner un monde onirique des plus foisonnants. Pour caractériser un tel règne et un tel monde, il ne sera pas inutile d'adopter une approche stylistique et de faire appel à la mytho-critique, ce qui nous permettra d'apprécier des créations, parfois palimpsestes, où le style, au thème, se trouve souvent mêlé. Enfin, nous considérerons que l'imaginaire a son royaume et l'irréel, sa carte : le jeu de la création verbale doit s'ancrer quelque part et plusieurs lieux abritent un terrain fictif. À petite comme à grande échelle, il s'agit de créer avec le monde, miniature ou immensité. Qu'ils projettent une cuisine où l'on tient séminaire ou une contrée – la Norvège – pleine de « phoques débonnaires<sup>182</sup> », les personnages jouent avec un imaginaire spatial et ce jeu passe par l'« installation » d'un univers avec lequel ils « feront cosmos », prouvant que le roman est aussi géophilosophique que géopoétique. De Martin Heidegger à Kenneth White, la terre entre ainsi dans la comédie, forgeant de nouveaux contes, comme chez

---

<sup>181</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 337.

<sup>182</sup> *Ibid.*, p. 29.

Albert Cohen.

### 3.1. Définitions de quelques termes en rapport avec le jeu du règne

#### 3.1.1. Sadomasochisme

Nous utiliserons ce mot en retenant les leçons de la psychanalyse : Freud emploie d'abord ce terme pour désigner une « [p]erversión sexuelle dans laquelle la satisfaction est liée à la souffrance ou à l'humiliation infligée à autrui [ou subie par le sujet]<sup>183</sup> ». Dépassant cette définition, nous parlerons, quant à nous, d'un sadomasochisme « moral », dans lequel le sujet, en raison d'un sentiment de culpabilité ou de toute-puissance inconscient, recherche la position de victime ou de bourreau. Prisonniers d'un tel comportement, Ariane et Solal paraissent condamnés à subir les images douloureuses qu'ils projettent. C'est le règne d'un imaginaire qui n'a rien de sain mais apparaît comme pathologique.

#### 3.1.2. Topique merveilleuse

Quand nous emploierons ce mot, nous nous situerons dans le champ de la mythocritique. La folkloriste Christine Ferlampin-Acher, pour qui cette expression désigne un imaginaire codifié du merveilleux, avec ses constantes et ses clichés qui en font un ensemble traditionnel et statique, en fait notamment usage. Nous insisterons sur l'idée de fixité en nous tournant vers Bettelheim et Propp : ce que le psychanalyste nomme « type » et le folkloriste, « fonction », nous semblent assez proches. Personnages et situations, dans le conte, sont simplifiés et correspondent à des catégories *a priori* fermées. Le type et la fonction se trouvent unis, à notre sens, dans le concept de « topique merveilleuse ». Les souvenirs qu'ont les personnages du conte dans *Belle du Seigneur* participent de cette topique, dans la mesure où ils consacrent des éléments féériques devenus stéréotypes et traits figés. Quand ces éléments sont réactualisés et que la rigidité s'en va, la « topique merveilleuse » s'ouvre sur un type novateur, voire sur ce que nous appellerons un hors-type.

#### 3.1.3. Géophilosophie

---

<sup>183</sup> Voir Jean LAPLANCHE et Jean-Bertrand PONTALIS, *Vocabulaire de la psychanalyse*, sous la direction de Daniel Lagache, [1967], Paris, Presses Universitaires de France, 1978, p. 428.

Ce terme caractérise une approche de l'espace qui réinscrit la pensée dans un sens de la terre, sens dont Massimo Cacciari a pu se faire le déchiffreur par exemple. Deleuze et Guattari, auparavant, ont pu adopter une telle approche quand ils se sont intéressés à la « déterritorialisation ». Mais Heidegger est un des premiers géophilosophes, selon nous, bien avant les auteurs de *Mille Plateaux*. C'est pourquoi notre démarche sera assez proche de la sienne lorsque nous montrerons comment les personnages du roman cherchent à « ouvr[ir] un monde », ainsi que le penseur allemand, en jouant avec un imaginaire spatial. La géophilosophie, dans les *Chemins qui ne mènent nulle part* comme dans *Belle du Seigneur*, vise à « installer » un univers.

#### 3.1.4. Géopoétique

La « géopoétique » est « une nouvelle cartographie mentale » dont se sert Kenneth White par exemple. Cette approche de l'espace vise la participation à un ordre cosmique. Être un « géopoète », ce n'est plus « installer un monde » mais « faire cosmos », c'est-à-dire embrasser l'univers dans un jeu spatial qui touche aux constellations dans l'œuvre que nous étudions, où la carte de l'irréel paraît sans limites, reliant le minuscule au macrocosme.

### 3.2. Le règne de l'imaginaire : comment être esclave de l'irréel ?

Par-delà le jeu de la séduction qui amène les personnages à régner sur l'univers des signes charmants, le jeu avec l'imaginaire est-il envisageable ? Il semble que oui puisque Ariane et Solal sont naturellement portés vers l'irréel. Cependant, n'est-ce pas l'imaginaire qui joue, plutôt, avec les personnages, mais surtout contre eux, dans la mesure où leurs créations témoignent parfois d'un certain sadomasochisme ? Avant même que ces inventions n'impliquent la souffrance – infligée virtuellement à l'autre ou administrée à soi-même – elles indiquent à tout le moins une idée de servitude : la saturation fantasmagorique est synonyme de jeu non contrôlé par les comédiens du roman, qui ne règnent pas sur l'imaginaire, mais, au contraire, semblent de prime abord gouvernés par lui.

#### 3.2.1. La saturation fantasmagorique : quand l'imaginaire délire

##### 3.2.1.1. De l'image excessive

Plusieurs images paraissent incontrôlées dans *Belle du Seigneur*. Esclaves de l'irréel, les personnages le sont premièrement quand les créations gouvernent les créateurs. C'est le cas, selon nous, quand la naine, que rencontre un Solal blessé par les « bêtes de grande blondeur<sup>184</sup> », « petite créature » qui pense tout connaître, affirme que « c'est avec leurs moustaches piquantes pointues que les chats griffent ». Du dernier absurde, l'image est presque indépendante de la joueuse qui, dépassée par sa propre inventivité, crée de nouvelles « vérités » qui l'auto-illusionnent : « chien endormi n'a pas de puces<sup>185</sup> » est un proverbe inédit dont elle n'est plus maître, aussitôt qu'elle l'a forgé, parce que se greffant à une multitude folle de déclarations toutes plus fantaisistes les unes que les autres dans un « triste carnaval » qu'on oppose aux brutalités des Allemands. La succession délirante des images dans une cave devenue refuge célèbre une tyrannie de l'imagination sous laquelle on est presque heureux de se placer quand, à l'instar de Solal, on a été frappé ou, comme la naine, on a eu le cou enfoncé.

### 3.3.1.2. À l'excès d'images.

Lorsqu'il n'y a pas d'images excessives, dans le roman, il peut y avoir un excès d'images, une trop grande succession d'inventions. Les jeux, ainsi, s'annulent les uns les autres à force d'être multipliés et de façon aussi précipitée.

Tel passage du livre en témoigne :

« mon appellation dans le domaine mondain et londonien est Sir Pinhas Hamlet, A.B.C., G.Q.G., C.Q.F.D., L.S.K., exquis usage anglais des initiales honorifiques qui font de vous un grand personnage [...] courses élégantes de chevaux que nous adorons, elle et moi, Royal Ascot, Derby of Epsom, that is the question, Bank of England and House of Lords in tomato sauce, fish and chips in Buckingham Palace, yours sincerely, God save the king<sup>186</sup> ».

Le texte, saturé d'acronymes hétéroclites, est un monstrueux salmigondis où des noms de chevaux côtoient des institutions britanniques, où des formules épistolaires voisinent avec des plats traditionnels, où l'imaginaire, enfin, hypnotise le joueur. Rien d'étonnant, de ce fait, à ce que M. Deume ne comprenne pas la tirade excentrique et les paroles littéralement déchaînées de Mangeclous. Solal, en outre, un parent de ce faux aristocrate anglais, est lui aussi sujet à un excès d'images, quand, dévoré par l'ennui, il invente un long défilé de visions surréelles qui finissent par étouffer même un joueur des plus chevronnés.

---

<sup>184</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 432.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 441-442.

<sup>186</sup> *Ibid.*, p. 225-226.

Nous lisons notamment :

« je sors je vague dans les couloirs avec des douleurs devant les murs méchants  
quels affairments dans les couloirs des âges où circulent des actrices des  
danseurs des figurants de cirque des bêtes sacrées des courtisanes peintes des  
moniteurs d'ours des reines fardées un cheval nu qui galope<sup>187</sup> ».

« [Q]uels affairments dans les couloirs » de son imagination, pourrait-on dire. L'irréel semble dominer le joueur. Pour être grotesque, cette domination ne demeure pas moins ludique, ici. Ailleurs, toutefois, le joug fictionnel est plus douloureux.

### 3.2.2. « J'ai mal à l'irréel » : le règne oppressant de l'imaginaire

#### 3.2.2.1. Des images sadiques

En premier lieu, ce règne peut être oppressant, dans la mesure où des images incontrôlées de souffrance sont parfois engendrées. C'est Ariane qui a « mal à l'irréel » mais ne peut d'abord se retenir d'infliger une humiliation virtuelle à l'aimé. En pensée, Solal ne manque donc pas d'être cravaché : « il me supplie les mains jointes avec une expression abjecte de terreur mais moi dzin et dzan en plein dans la figure [...] la courageuse jeune femme le cravachait sans répit et sur l'ignoble visage de Yaourt les raies rouges devenaient blanches bien en relief<sup>188</sup> », lit-on dans le roman.

#### 3.2.2.2. Des images masochistes

Ce règne de l'imaginaire peut faire souffrir d'une autre manière les personnages. La douleur est en effet subie par Ariane quand son « truc du mur » la fait s'écraser ou alors quand « le truc de sauter » la fait chuter du « septième » : « ça y est tombée sur le ciment dur<sup>189</sup> » peut-on lire par exemple. Qui plus est, la joueuse peut se cravacher elle-même ou s'imaginer fouettée. La phrase « j'aimerais qu'il me fouette le dos mais fort que ça fasse des zébrures en relief d'abord rouges puis blanches [...] j'aimerais que ça me fasse mal que je crie de douleur » révèle le sens d'un masochisme sexuel. Celui-ci peut être aussi moral : lorsque Solal se représente une Ariane adultère, le plaisir procuré par sa position de

---

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 777-778.

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 160.

<sup>189</sup> *Ibid.*, p. 161.

victime n'est pas directement charnel. Le joueur ne triomphe pas sur l'imaginaire au moment où « Christian Cuza<sup>190</sup> », son chef de cabinet, lui apparaît subitement. Les visions jalouses qui lui viennent ne sont pas recherchées par lui, mais soudaines, le mettent en déroute : « Ariane et un jeune pasteur marié, échoués dans une île déserte, après un naufrage » est une imagination qui l'agresse. Délirante, elle s'ouvre à tous les possibles et ce sont autant de virtualités qui gouvernent sa pensée.

Nous lisons ainsi :

« il y avait tant de traquenards, tant de possibilités de petits adultères rusés ! Un coup d'œil suffisait ! Un coup d'œil vers une statue grecque, un Algérien aux belles dents, vers une danseuse espagnole, vers un régiment défilant, vers un scout, vers quelque arbre d'allure virile<sup>191</sup> ».

Si l'énumération fait sourire, elle n'est pas forcément contrôlée par un Solal pris dans un flot d'images qui le fait esclave de sa propre faculté de création. C'est l'imaginaire qui semble jouer avec lui, voire se jouer de lui comme des autres personnages.

Néanmoins, peut-on parler d'un règne de l'imaginaire quand Solal joue à remodeler le nom de l'aimée, quand l'onomastique lui offre un surcroît d'énamourément et stimule ses pouvoirs d'invention ? De même, peut-on parler d'un tel règne quand la forme du conte ou des éléments féériques, depuis longtemps figés, sont repris par Ariane, revivifiés par elle, quand la comédienne se transforme en Chaperon rouge des taxis ? Les joueurs reprennent la main, et l'irréel, dans ce cas, est parfaitement maîtrisé.

### 3.3. Régner sur l'imaginaire : comment gouverner ?

Nous savons que chez Platon, celui qui est maître de soi peut seul gouverner les autres. Dans *Belle du Seigneur* celui qui se suffit à lui-même peut seul régner sur l'imaginaire. Ariane le peut, elle qui dit par exemple : « oh je me suffis à moi-même avec mes pensées accourant de toutes parts agneaux vers le sel du berger moi seule et c'est assez<sup>192</sup> ». Berger autoproclamé, elle est aussi « reine des bêtes de porcelaine<sup>193</sup> ». Solal n'est pas en reste, lui qui « chante en la vieille langue un cantique à l'Éternel », devenu « roi solitaire » en pleine rue<sup>194</sup>. Présentés comme des monarques de l'irréel, les

---

<sup>190</sup> *Ibid.*, p. 673-674.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p. 676.

<sup>192</sup> *Ibid.*, p. 161.

<sup>193</sup> *Ibid.*, p. 337.

<sup>194</sup> *Ibid.*, p. 744.

personnages ne peuvent que commander aux fictions qu'ils inventent, surtout si elles relèvent de la création verbale. La stylistique est là pour nous le prouver, approche de l'œuvre qui nous permettra d'apprécier tout le génie inventif des meneurs de jeu.

### 3.3.1. La création verbale

Il importe avant tout de faire le départ entre deux types de création verbale : une création volontaire et une autre développée inconsciemment.

#### 3.3.1.1. Une création verbale involontaire

Cette création est involontaire si les personnages sont trop jeunes ou pas assez instruits. Ainsi, voilà ce que nous dit Ariane se remémorant des épisodes de sa jeunesse : « quand j'étais petite je disais panthères pour dire pommes de terre je disais Aïane a manzé panthères<sup>195</sup> ». Ici, la création verbale est inconsciente : ce qui est consacré, dès lors, c'est un imaginaire enfantin sur lequel règne une petite joueuse qui fait la syncope du [r] en disant « Aïane », parle d'elle-même à la troisième personne et transforme phonétiquement les « pommes de terre » en « panthères ». D'abord sonore, la déformation devient sémantique quand un signifiant est substitué à un autre. Et la nourriture de se métamorphoser : changé en animal sauvage, l'aliment prend un nouveau sens. Un imaginaire inédit est alors créé par le langage enfantin qui établit son royaume dans les jeux d'homophonie.

En outre, la création verbale des personnages du roman peu instruits ou faisant preuve d'incorrection stylistique est aussi involontaire : c'est Martha qui entre dans le salon des Deume pour annoncer la « *pompe* glacée<sup>196</sup> ». Le lecteur comprend qu'il s'agit d'une « bombe glacée », c'est pourquoi l'inversion des voyelles bilabiales sonore [b] et sourde [p] ne produit que virtuellement un nouveau signifiant. Cependant, le sens littéral du mot « bombe » se trouve réactivé en dehors de l'expression figée et l'image familière d'une chaussure glacée, – « *pompe* » –, que l'on peut déguster, enrichit l'imaginaire propre à cette expression. De même, Mariette Garcin réalise une création verbale de par ses incorrections. Parlant d'Ariane, pour qui elle travaille, Mariette se plaint du « sale caractère » de son employeur, « pour un rien montant sur ses chevaux de bois<sup>197</sup> ». Le tour

---

<sup>195</sup> *Ibid.*, p. 163.

<sup>196</sup> *Ibid.*, p. 170.

<sup>197</sup> *Ibid.*, p. 424.



figé « monter sur ses grands chevaux » est ici parodié : les chevaux réels sont associés aux bêtes galopant sur un carrousel et l'imaginaire de la joueuse prend l'aspect d'un manège sur lequel tournent les mots et les choses. L'expression « fausse jetonne<sup>198</sup> » se met elle aussi à tourner, détournement poétique du familier « faux jeton ». Féminisé, le mot redonne vie à un univers-casino, celui de la fausse monnaie qui grippe les machines. La métathèse, enfin, que l'on trouve au sein du langage de Mariette, fait aussi partie de cette création-manège : « elle chassant pas le drame du désespoir d'amour<sup>199</sup> » nous donne à voir un cas d'inversion de l'ordre des occlusives sourdes [s] et [ʃ], convoquant deux sens, un effectif (chassant) et un fantôme (sachant). Ce qui est étrange et des plus inventifs, ici, reste que le sens fantôme de l'expression se révèle être le vrai sens. La vérité est cachée et le faux exhibé. L'imaginaire, de ce fait, peut être créé même involontairement et le vertige de cette création, produit inconsciemment.

### 3.3.1.2. Une création verbale volontaire

Régner sur l'irréel sans en être conscient, est-ce véritablement gouverner ? On peut, certes, inventer des images pittoresques en étant enfant ou peu instruit mais le règne est plus grand quand il est désiré. Gouverner l'imaginaire, on peut le faire, d'abord, en nommant autrement des objets ou des parties du corps. Ainsi, Adrien Deume transforme ses « fiches d'adresse » en « fiches des cavaliers » : « selon l'importance social », il envisage, en effet, de mettre des « cavaliers rouges » ou « bleus » – « rouges sur les fiches des gens vraiment chic » et « bleus » sur les autres<sup>200</sup>. Le code de couleur qui utilise une métaphore différencie de la sorte les membres de la S.D.N. de catégorie A et B tandis que les « cavaliers » sont une possible image du travailleur ambitieux qu'est Adrien Deume et de ses stratégies sociales, la figure du pion qu'on met « au panier » reprenant son goût pour les comédies mondaines. Ce goût devient ici une source de création et, par conséquent, fait transparaître une certaine maîtrise de l'irréel. Cette maîtrise est encore plus grande dans le cas de Solal qui « récit[e] » des arbres connus au départ pour plaire à Ariane<sup>201</sup> – « les cyprès, les orangers, les citronniers, les oliviers, les grenadiers, les cédratiers, les myrtes, les lentisques » – et finit par inventer de nouvelles essences. Le farfelu est poussé à chaque mot plus loin : « citronniers » est un néologisme fabriqué sur « citronnier » et « citronnelle », « tubas », un mot emprunté à un autre lexique et le terme « circassiers »

---

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 450.

<sup>199</sup> *Ibid.*, p. 687.

<sup>200</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 344.

semble croiser « cirque » et « carnassier », manière de mot-valise qui fait régner Solal sur un imaginaire onomastique des plus fertiles.

Les parties du corps, en outre, permettent elles aussi toutes les créations. « Dents comme un troupeau de brebis tondus remontant de l'abreuvoir ! Cheveux comme une bande de chèvres suspendues aux flancs de Galaad ! Joues comme des moitiés de grenade ! » s'écrie Saltiel<sup>202</sup>. Cette tripartition rhétorique de phrases nominales à tour exclamatif est pour le moins remarquable. Les deux premières comparaisons sont bucoliques, la dernière explosive. Mais ce n'est pas la seule particularité de cette description qui est d'autant plus incantatoire et performative que les noms exclamés le sont sans déterminant, comme jetés sur la page avant d'être comparés à des images stéréotypées. Si les deux premières comparaisons, rapprochant des parties du corps à des troupeaux de bêtes, sont étranges, si la dernière détonne par sa brièveté et l'évocation paradoxale de la « moitié de grenade », la bizarrerie s'efface quelque peu quand on relit le Cantique des Cantiques. L'originalité de la description ne réside donc pas dans l'animalisation des « dents » et des « cheveux », déjà présente dans la Bible, mais dans le ton volontiers irrévérencieux de Saltiel qui utilise des mots prosaïques – « troupeau » et « bande » – tranchant avec la solennité du livre sacré. C'est la parodie qui prime. Cependant, toute création verbale n'est pas nécessairement parodique et l'on peut aussi régner avec lyrisme sur l'irréel. Le jeu du remodelage stylistique permet à Solal de tisser de l'imaginaire onomastique, Pénélope au masculin.

Nous pouvons ainsi lire :

« ô elle dont j'écris le nom avec mon doigt, sur une feuille, et alors je retourne le nom mais j'en garde les lettres et je les mêle et j'en fais des noms tahitiens, nom de tous ses charmes, Rianea, Eniraa, Raneira, Aneira, Neiraa, Niaera, Enaira, tous les noms de mon amour<sup>203</sup> ».

« [Ô] elle dont j'écris le nom » est un grandissement lyrique et sacré de la femme, résumée en une troisième personne du singulier, vague et distante, dont on écrit le nom, mais l'énumération d'anagrammes rappelle avec plus de chaleur le prénom sanctifié et le recrée sans cesse dans une magie onomastique tahitienne. L'entrecroisement des lettres figure le désir d'entrecroisement des cœurs, l'épuisement des facettes du prénom aimé, l'intimité avec la personne tout entière et la conjonction des deux joueurs : pas un seul double d'Ariane, traduit par les anagrammes, n'échappe à Solal. Voulant régner avec elle sur

---

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 136.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 39.

l'imaginaire, l'amant invente autant d'Ariane possibles que le lui permet son prénom. Ariane semble répondre au désir de Solal, elle qui, en retour, « écri[t] vingt ou trente fois le nom de l'aimé, puis les autres noms, Lalos, Alsol, Losal<sup>204</sup> ». « [L]es autres noms », là aussi, paraissent attribuer plus d'une identité à l'être cher qui, dès lors, porte plusieurs masques amoureux. Ailleurs, Ariane est appelée « l'inattendue et l'attendue<sup>205</sup> » ou encore « Boukhara divine, heureuse Samarcande » puis « broderie », « jardin sur l'autre rive ». Le polyptote antithétique comme les deux métaphores et les deux noms mythiques font de l'élue une femme et un paysage, d'autant plus aimée qu'elle attire à elle tous les contraires et convoque la faculté créatrice de Solal, décuplée par ses sentiments. L'imaginaire est ainsi magnifiquement gouverné. Périphrases antithétiques et images lyriques se rejoignent de nouveau pour consacrer un tel règne quand Ariane et Solal mêlent dans une même phrase leurs noms : « Ariane qui l'appelait sa joie et son tourment, son méchant et son tourmente-chrétien, mais aussi frère de l'âme, Ariane, la vive, la tournoyante, l'enseillée, la géniale aux télégrammes de cent mots d'amour<sup>206</sup> », peut-on ainsi lire. Les hypocoristiques paradoxaux et ironiques comme la gradation ascendante des substantifs témoignent de cette monarchie de l'irréel, qui est une monarchie double. La création verbale ingénieuse dont les personnages sont les auteurs leur permet de ne pas se laisser contrôler par leur imagination mais de la projeter, toujours plus maîtrisée. Sans merveilleux, néanmoins, de telles créations sont-elles suffisantes pour régner sur l'irréel ?

### 3.3.2. Création verbale merveilleuse

#### 3.3.2.1. Souvenirs du conte et formes statiques : la topique merveilleuse

Le merveilleux, tel qu'il apparaît dans les créations verbales, est d'abord merveilleux figé, remémoration des éléments statiques du conte que la mémoire retient. Dans sa *Psychanalyse des contes de fées*, Bettelheim écrit la chose suivante : « Les contes de fées ont pour caractéristique de poser des problèmes existentiels en termes brefs et précis [...]. Le conte simplifie toutes les situations [...] tous les personnages correspondent à un type<sup>207</sup> ». Dans le même sens, Vladimir Propp, dans sa *Morphologie du conte* parle des fonctions : « [p]ar fonction, nous entendons l'action d'un personnage, définie du point

---

<sup>204</sup> *Ibid.*, p. 363.

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 339.

<sup>206</sup> *Ibid.*, p. 356.

<sup>207</sup> Voir Bruno BETTELHEIM, *The Uses of Enchantment*, [traduction française : *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, « Réponses », 1976], p. 19

de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue<sup>208</sup> ». Ce sont les « éléments constants » du conte : voyage, enlèvement, etc. Les deux auteurs ont beau ne pas être de la même école – psychanalytique pour l'un, folkloriste pour l'autre – ils insistent toutefois sur une même idée : celle d'une topique du conte, d'un ensemble merveilleux qui constitue un fond culturel commun aux hommes, libres ensuite de puiser dans la réserve féérique les éléments figés de leur choix, qu'ils adapteront à leurs propres histoires. Que sont, dans *Belle du Seigneur*, ces éléments figés dont les personnages se souviennent et qu'ils intègrent à leurs créations verbales ? Le type de l'enfant naïve qu'est le Petit Chaperon rouge refait surface dans la mémoire d'Ariane, qui en parle à deux reprises<sup>209</sup>. Pour Michaël, un parent de Solal, il s'agit plus que d'un souvenir, c'est un modèle à reproduire dans les scènes amoureuses. « Mais pourquoi des chevaux ? » demande Salomon, question à laquelle ce parent ainsi répond : « où as-tu entendu dire qu'on enlève autrement qu'à cheval en cas de galanterie, surtout si la dame est mariée ?<sup>210</sup> ». Le personnage a si bien intériorisé la fonction de l'enlèvement équestre qu'il en vient à se fâcher. Si le merveilleux a sa topique, il peut néanmoins en sortir quand le conte devient réel ou le réel, conte de fées.

### 3.3.2.2. Le détournement de la topique merveilleuse

Si les personnages se souviennent d'éléments merveilleux, ceux-ci ne demeurent jamais longtemps statiques et le type devient hors-type ou type transformé. Ainsi, Ariane crée une « inversion », pour reprendre le vocabulaire de Propp, quand elle s'imagine, dans un taxi, être le Petit Chaperon rouge qui va voir le loup, « en faisant bien attention de ne pas rencontrer sa mère-grand<sup>211</sup> ». « La forme fondamentale » – le Chaperon qui, dans la forêt, cherche à éviter le loup – « se transforme là en son opposée<sup>212</sup> ». L'invention d'Ariane réactualise le conte et la pratique du palimpseste lui permet d'asseoir son règne sur l'imaginaire. Ailleurs, le réel devient merveilleux et l'on assiste à un grandissement héroïque de l'action réalisée.

Nous lisons, en effet :

« il souleva le couvercle d'une boîte [...] juste ce qu'il fallait pour que deux doigts pussent pénétrer. Entrée clandestine du sultan dans le harem, pensa-

---

<sup>208</sup> Voir Vladimir PROPP, *Morphologie du conte*, [1928], Paris, Seuil, « Points-Essais », 1965 et 1970, p. 31.

<sup>209</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 161 et 392.

<sup>210</sup> *Ibid.*, p. 565.

<sup>211</sup> *Ibid.*, p. 392.

<sup>212</sup> Voir Vladimir PROPP, *Morphologie du conte*, *op. cit.*, p. 187.

t-elle. Les yeux ailleurs, il prit une cigarette au hasard, et elle pensa que le sultan désignait la favorite de la nuit, mais à l'aveuglette pour le plaisir de la surprise<sup>213</sup> ».

Ariane gouverne l'irréel, dans ce cas, en créant une façon de conte oriental à partir d'une action banale.

Le quotidien gagne aussi en féerie quand Ariane remonte le temps et rencontre en pensée le Pharaon, ce que nous lisons à telle page du roman :

« Quatre cartons en équilibre sur la tête, elle gravit l'escalier, se racontant qu'elle était une jeune esclave de l'ancienne Égypte, chargée de blocs destinés à la grande pyramide. Arrivée au premier étage, elle se débarrassa du peignoir et des sandales pour faire couleur locale et être une vraie esclave, nubienne et nue, dont la démarche enflamma soudain le cœur du Pharaon rencontré par hasard sur le palier et qui lui proposa aussitôt d'être sa pharaonne et reine de la Haute et Basse Égypte<sup>214</sup> ».

Si l'on règne sur des cartons, ces derniers finissent par se transformer en blocs et l'on gouverne alors sur un pays mythique, retrouvé magiquement par un type féérique projeté sur le réel. Si l'Égypte fait partie du royaume de l'imaginaire sous le contrôle des joueurs, c'est que l'irréel a sa carte et les comédiens ont souvent besoin d'un ancrage spatial pour faire corps avec le monde.

### 3.4. Au royaume de l'imaginaire : l'irréel et sa carte

#### 3.4.1. Pour un ancrage spatial des joueurs, à petite et grande échelle

L'imaginaire a ses lieux sur lesquels on règne. La grande échelle côtoie la petite mais l'irréel qui se déploie sous nos yeux est d'une taille qui est d'abord réduite.

##### 3.4.1.1. Domesticité et grande échelle

Les lieux domestiques que sont les habitations – des objets ou des hommes – sont parfois d'une dimension assez modeste. Avant de vivre dans l'irréel d'un pays inventé ou métamorphosé, on habite une demeure que l'on préside. Ainsi, les dossiers classés par Adrien Deume résident dans des tiroirs que sa fantaisie rebaptise. Le territoire qu'Adrien contrôle par le jeu de son travail, s'il est étroit, peut changer de forme.

---

<sup>213</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 304.

<sup>214</sup> *Ibid.*, p. 536.

Nous lisons notamment :

« Il le fourra [le dossier] dans le dernier tiroir de droite, qu'il appelait le purgatoire ou encore la léproserie, réceptacle des dossiers écœurants dont il ne s'occupait que les jours de courage [...]. Allez, hop, au cimetière ! Il lança le maigre dossier dans le dernier tiroir de gauche, réservé aux travaux qui pouvaient être oubliés à jamais et sans risque<sup>215</sup> ».

La métamorphose des lieux par leur nom métaphorique fait régner le fonctionnaire sur un monde onirique déjà plus vaste. Des tiroirs, on peut passer aux toilettes sans que le jeu de la création verbale soit moins grand : Mme Deume a ainsi fait sienne une des trouvailles onomastiques de son mari. Nous la trouvons de fait, à tel endroit de l'œuvre, « dans le lieu que son mari appelait *le petit endroit* ou encore *la çambrette où les rois ne vont pas à cheval*<sup>216</sup> ». Les périphrases métaphoriques précieuses et leur parodie, qui se lit dans le zozotement, de même que le détournement d'un tour clichéique – « là où les rois ne peuvent aller qu'en personne » – font du père Deume un monarque de l'irréel installé au cabinet. Si l'endroit est ici prosaïque, il est plus noble lorsqu'il s'agit d'un « pavillon au fond du jardin derrière la villa » dont Ariane a fait son « rêvassoïr<sup>217</sup> ». Cette expression, à mi-chemin de « rêvasser » et de « déversoir », sous-entendu à passion depuis le Flaubert épistolier, laisse à rêver son sens en faisant entendre plusieurs possibles linguistiques. « [R]êvassoïr » est-il un mot valise ou un néologisme ? Cette création verbale est bien à la croisée de plusieurs virtualités et le lieu qu'on préside est multiple. Moins complexe que le « rêvassoïr », le Palais des Nations de la S.D.N. changé en « château » par Mangeclous ne laisse pas, cependant, d'être original. Le « château des nations<sup>218</sup> » est un grandissement ironique du lieu de travail de Solal et d'Adrien Deume par la périphrase antithétique. Du tiroir au château, en passant par les toilettes, les lieux qui se trouvent sur la carte de l'imaginaire, au royaume de l'irréel que les personnages gouvernent, ne semblent pas macroscopiques à première vue. Nonobstant, l'espace n'est pas tout entier sous le signe du petit, de la grande échelle. À petite échelle, on joue aussi verbalement à créer des terres oniriques.

### 3.4.1.2. Lieux naturels et petite échelle

---

<sup>215</sup> *Ibid.*, p. 45.

<sup>216</sup> *Ibid.*, p. 150.

<sup>217</sup> *Ibid.*, p. 472.

<sup>218</sup> *Ibid.*, p. 211.

Régner sur des espaces plus vastes qu'on joue à transformer avec lyrisme ou ironie, cela est possible si l'on gouverne une forêt par exemple. Solal est ainsi maître de « la forêt aux éclats dispersés de soleil, immobile forêt d'antique effroi » dans laquelle « ses sujets et créatures », « mignons lézards », « mouches dorées », « araignées » et « fourmis », « pics ambulants auscultant » et « crapauds esseulés clamant leur nostalgie », s'affairent tous « irresponsablement<sup>219</sup> ». La multiplication des participes présents dit assez combien la nature est vivante et gagne une nouvelle vie fantastique en étant rêvée par Solal. Naturels, les lieux peuvent aussi l'être quand ils sont montagneux.

Voilà ce que Saltiel raconte à Solal à propos d'un voyage périlleux en Suisse :

« imagine-toi, nous sommes allés dans une montagne nommée Salève, tout près de Genève [...]. Huit cent mètres de dimension quant à la hauteur ! Des précipices, mon enfant, et des vaches en liberté ! Avec des cornes d'un mètre, sans exagération ! Et des regards d'une bêtise et d'un manque de sentiments incroyable ! Tous ces Gentils qui paient pour se faire encorner dans des montagnes, pour y mourir de froid et trébucher sur des pierres en grande fatigue, cela passe mon entendement !<sup>220</sup> ».

Cette parodie épique, qui se prétend « sans exagération », mais qui est semée d'hyperboles – « [h]uit cent mètres », « précipices » – et d'adjectifs indiquant l'excès – « incroyable », « grande » – confine à l'adynaton. Cette montagne recréée se change ailleurs en pays : Ariane fait de la Norvège une contrée toute personnelle. « [L]es fjords les aurores boréales les phoques débonnaires » est un crescendo allitératif et assonancé qui joue sur les sons [b], [r] et [o] en en faisant les moyens d'un engendrement des mots. Le paroxysme de la gradation ascendante – « les phoques débonnaires » – est pour le moins cocasse, célébrant un jeu ludique de création verbale.

### 3.4.1.3. L'immensité dans la miniature : télescopage des échelles

Les deux échelles – petite et grande – se rejoignent quand on tient séminaire dans une cuisine. Le jeu de la création, dès lors, unit micro et macrocosme.

Voilà ce que nous lisons dans *Belle du Seigneur* :

« - Où iras-tu ? demanda Salomon. – Déposer en gants blancs une carte chez le recteur de l'Université de Genève, simple obligation de courtoisie en ma qualité d'ancien recteur de l'Université israélite et philosophique de Céphalonie que je

---

<sup>219</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>220</sup> *Ibid.*, p. 117.

fondai avec le succès que vous savez. – Quelle Université ? demanda Mattathias [...]. C'était dans ta cuisine et tu étais le seul professeur<sup>221</sup> ».

La salle à manger, on le voit, est faite temple du savoir par un joueur qui se crée une identité de professeur et entraîne petite et grande échelle avec lui en fondant deux lieux dans un seul, à la fois cosmique et miniaturisé. Un unique endroit, en outre, peut contenir le monde entier. Présentant « à sa femme les splendeurs de son cher palais », Adrien Deume « mentionn[e] fièrement les dons des divers pays : les tapis de la Perse, les bois de la Norvège, les tapisseries de la France, les marbres de l'Italie, les peintures de l'Espagne [...]»<sup>222</sup> ». L'accumulation de toutes ces nations propulse le joueur dans un monde onirique, certes quelque peu marchand, mais qui reste un monde malgré tout. Avec plus ou moins d'originalité et de talent, chacun des personnages gouverne à sa manière l'univers de l'irréel, par une création verbale enchanteresse.

Pourquoi ancrer le jeu dans l'espace ? Nous avons vu que l'imaginaire a sa carte mais Ariane et Solal ne veulent-ils que régner sur un royaume de rêve ? Le jeu n'est-il pas plus riche, plus important quand les comédiens participent au cosmos, plutôt que de rêver un monde fictif ? S'unir au monde réel, à la terre, par un jeu de création nous paraît être un but supérieur que l'on cherche à atteindre dans *Belle du Seigneur*.

### 3.4.2. Pourquoi ancrer le jeu dans l'espace ?

#### 3.4.2.1. « Installer un monde »

En voulant « installer un monde » – bien réel celui-ci – plutôt que de régner sur des terres fictionnelles, Ariane et Solal apparaissent comme de nouveaux géophilosophes. Quand ils cherchent à ouvrir un domaine cosmique, les personnages se montrent heideggeriens. Dans *Holzwege*, le penseur allemand parle de l'ouverture du monde : pour que cette ouverture puisse avoir lieu, il faut, selon lui, « établi[r] sur terre<sup>223</sup> » le monde. Cette installation, qui passe par l'œuvre-temple, nous dit Heidegger, est possible d'une autre manière dans *Belle du Seigneur*, où l'œuvre-jeu fait office d'ouverture à l'univers. Ce n'est pas le temple, l'œuvre d'art déjà finie, qui « installent un monde » mais le jeu de la création, un jeu toujours continué par lequel Ariane et Solal fusionnent avec la terre. Deux types d'union cosmique sont à différencier. La première est celle de Mme Deume qui ne

---

<sup>221</sup> *Ibid.*, p. 110.

<sup>222</sup> *Ibid.*, p. 58.

<sup>223</sup> Voir Martin HEIDEGGER, *Holzwege*, [1949], [traduction française : *Chemins qui ne mènent nulle part*, Paris, Gallimard, « Idées », 1962], p. 45-51.



crée qu'un faux monde, par distraction : « Après avoir exécuté quelques exercices de yoga pour se mettre en harmonie avec l'Universel (elle avait lu récemment un livre vaguement bouddhiste, n'y avait pas compris grand-chose, mais cet Universel-là lui avait beaucoup plu) elle s'étendit sur le tapis<sup>224</sup> » lit-on dans le roman. Cet « Universel » compris seulement de manière confuse, ne permet pas d'unir la joueuse au monde. Le deuxième type d'union cosmique consiste à installer un vrai monde, que l'on ne crée pas à partir d'un livre quelconque mais que l'on invente, non par distraction mais volonté de projection.

C'est ce qu'Ariane réalise dans le jardin de sa tante à douze ans :

« La terrasse dallée de petites pierres devenait une plaine désertique jonchée de rochers effrayants [...] et plus loin l'herbe était la jungle [...] c'était un petit monde qui apparaissait. Sous la gouttière, des caravelles chargées d'épices faisaient voile vers des villes surpeuplées<sup>225</sup> ».

Le monde qu'Ariane parvient à installer n'a de petit que le nom. Miracle d'ingéniosité, l'ouverture projette la « fillette » dans un jeu monumental qui la fait demiurge.

#### 3.4.2.2. « Faire cosmos »

Géophilosophes, les personnages qui jouent se montrent également géopoètes. L'installation d'un monde, qui unit le comédien à l'univers, est déjà une prouesse mais le « faire cosmos » est encore plus miraculeux, permettant aux personnages non plus de gouverner l'irréel, mais de régner sur la vie. La géopoétique, ce « rapport à la terre (énergies, rythmes, formes) », selon Kenneth White, ne vise pas l'« assujettissement à la nature » ou l'« enracinement dans un terroir<sup>226</sup> ». Cette approche de l'espace est utilisée par ceux qui veulent « faire cosmos », c'est-à-dire participer à la vie, et notamment à celle des éléments. Ne faire qu'un avec la terre, Solal paraît le vouloir, quand, dans le taxi qui le mène vers Ariane, il « chant[e] de telle joie démoniaque qu'un soir il [lance] sa plus belle bague dehors, dans les blés ». L'or du bijou se fond dans les champs qui ne sont pas moins précieux que la bague pour celui qui chante « infiniment d'aller vers<sup>227</sup> » l'aimée. Le ciel, en outre, est un élément avec lequel on peut aussi « faire cosmos ». Voilà ce qu'Ariane demande à Solal dans un de ses télégrammes : « s'il vous plaît tous les soirs regardez l'étoile polaire à 21 heures précises pendant trois minutes moi aussi à 21 heures je la

---

<sup>224</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 140.

<sup>225</sup> *Ibid.*, p. 479.

<sup>226</sup> Voir Kenneth WHITE, *Le plateau de l'Albatros – Introduction à la géopoétique*, Paris, Grasset, 1994, p. 34.

<sup>227</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 368.

regarderai pendant trois minutes et ainsi nos regards se rencontreront là-haut et nous serons ensemble<sup>228</sup> ». Les deux amants « font cosmos » ensemble par là et participent à l'harmonie des constellations.

Terre et ciel peuvent enfin être liés : dans le jeu vrai de leur amour, Solal et Ariane font corps avec deux éléments.

Nous lisons ainsi :

« il respirait la nuit diamantée d'étoiles, écoutait les remuements ténus des feuilles dans les arbres, murmures de leur amour. Mains jointes, et un sang de velours dans les veines, ils contemplaient le ciel sublime et leur amour dans les palpitantes étoiles, bénissantes là-haut [...]. Alors, de son bonheur complice, invisible dans son arbre, un rossignol entonna sa supplique éperdue, et elle serra la main de Solal pour partager le petit anonyme qui s'évertuait, s'exténuait à clamer leur amour<sup>229</sup> ».

L'arbre et l'oiseau sont comme le trait d'union entre le monde céleste et le royaume terrestre et les deux amants font doublement cosmos, ou alors, font, avec deux univers à la fois, cosmos. Participant à la vie des étoiles comme au chant animal, ils jouent le sensible qu'ils se chargent d'accroître, figurant deux êtres qui créent dans la joie.

L'invention verbale n'est-elle alors qu'allégresse ? Loin s'en faut. Il ne faudrait pas oublier que le jeu sadomasochiste, de la chute d'un immeuble ou des coups de fouet, voire des adultères rêvés – ou plutôt cauchemardés – que ce jeu, donc, implique une souffrance infligée au joueur. Que la douleur soit administrée à l'autre ou à soi-même, c'est un imaginaire du « faire mal » qui semble régner de prime abord et ce de façon oppressante. Quand la saturation des images – absurdes à l'excès ou follement s'enchaînant les unes aux autres – dépossède les comédiens de leurs propres jeux, l'irréel, pour le coup, paraît gouverner de tout son poids les personnages.

Cependant, il est possible de ressaisir son invention, de se la réapproprier, même involontairement dans le cas d'une Ariane enfant ou d'une Mariette manquant d'instruction. Quand la création verbale est consciente, le règne, dès lors, peut

---

<sup>228</sup> *Ibid.*, p. 452.

<sup>229</sup> *Ibid.*, p. 346.

véritablement changer de main. En remodelant l'onomastique comme en ouvrant la topique merveilleuse, les amants dans *Belle du Seigneur* projettent de nouveaux contes, souvent drôles et toujours virtuoses, comme eux-mêmes. Les lieux deviennent alors féeriques et la carte de l'imaginaire, le royaume de l'irréel que Solal et Ariane gouvernent révèle un espace à plusieurs échelles. Toilettes ou palais, montagnes ou forêts, témoignent d'un ancrage spatial. Mais les joueurs ont-ils pour fin de régner sur des lieux oniriques ? Dépassant la nature norvégienne et la domesticité que peut représenter un pavillon dans un jardin, Ariane et Solal se montrent heideggeriens, voulant « installer un monde » par l'œuvre-jeu. Géophilosophes, ils sont aussi géopoètes, dans la mesure où cette « installation » débouche sur un « faire cosmos ». Participer à la vie céleste, communier avec l'existence terrestre paraît envisageable : les champs de blés, de même que les champs d'étoiles sont liés au sensible. Attirés par lui, pleins d'amour, Ariane et Solal semblent le mettre en scène et le chant du rossignol se transforme presque en musique divine.

Néanmoins, la participation à l'ordre cosmique est-elle authentique ? Sans tomber pour autant dans les jeux faux de Mme Deume qui se croit connectée à l'« Universel » après avoir lu un ouvrage pseudo-bouddhiste, le « faire cosmos » des « palpitantes étoiles » et du « petit anonyme », chanteur ailé, est-il vrai quand « le silence nombreux de la nuit tombe » ? Quand le rossignol se tait, Ariane se dirige vers le piano, « noble et ridicule vestale ». La magie alors s'évanouit.

## Chapitre 4 : Le jeu de la mort ou l'« injouable »

Il n'y a pas de « faire cosmos » véritable et l'on ne peut régner sur la vie dans *Belle du Seigneur* : le rossignol « qui s'évertuait » à chanter l'amour de Solal et d'Ariane, dans l'imaginaire cosmique d'une « nuit diamantée d'étoiles », ce rossignol est un « insupportable cliché et chanteur surfait<sup>230</sup> » en dernière analyse. Une question se pose fatalement alors : est-il possible de régner sur la mort ? La mise en scène d'un suicide, est-ce le plus grand jeu, le seul jeu, le vrai jeu dans le roman ? Mettre fin à ses jours paraît « injouable ».

---

<sup>230</sup> *Ibid.*, p. 347.

Et pourtant Ariane et Solal jouent cette « fin de partie<sup>231</sup> », qui n'en est pas vraiment une : le jeu se poursuit au-delà de la vie. Après avoir tout joué, semble-t-il, après avoir épuisé le répertoire du « jouable<sup>232</sup> », les deux protagonistes se trouvent dans une « situation-limite<sup>233</sup> », comme dirait Sartre : prisonniers d'une boucle de violence et de lassitude, ils ne peuvent que s'ennuyer ou se battre. Reste la mort qui peut seule les libérer. Mais elle est plus qu'un affranchissement, elle leur permet à la fois de sauver l'amour et le romanesque des « babouineries » du social et de la « farce » des sentiments. De surcroît, cette mort représente leur plus belle création : ils n'inventent plus des figures mais deviennent eux-mêmes figures, forgeant un nouveau mythe amoureux, tragique et tout à la fois plein de fantaisie. Au ciel comme parmi les tombes, devenus étoiles suivant la Petite Ourse ou squelettes joyeux dansant au « grand dortoir<sup>234</sup> », ils prouvent que le jeu n'a pas de fin chez Albert Cohen et nous invitent enfin à jouer, selon notre goût et notre art, avec les sources de la vie comme avec ce qu'on pensait uniquement funèbre et qui révèle du ludique même au bord du gouffre.

Nous verrons d'abord ce qu'est le « jouable » et pourquoi il échoue avec Daniel Sibony : les coups de théâtre – certes réduits, micro-événements – que constituent les dons inattendus et les changements de scène donnent du « jeu » au quotidien, selon le psychanalyste, mais ne peuvent enrayer l'uniformisation de la vie. La ritualisation dont parle Mircea Eliade, dans *Le mythe de l'éternel retour*, peine à garder l'amour solennel et le roman touche au prosaïque quand violence et laideur entrent en scène. Comment dépasser, alors, les scènes de dispute ? Quand on a vu toutes les pièces, le « jouable » s'efface et l'« injouable » apparaît.

La « fin de partie » serait une défaite de l'amour ou, à tout le moins, son pervertissement par des farces triviales. Nous tâcherons de montrer que le couple formé par Solal et Ariane réussit à éviter cette « fin de partie » : en anticipant le coup de la faux, les deux amants sont libres de mourir et cette liberté fait revenir le « jouable » sur le devant de la scène, cet « esprit de jeu<sup>235</sup> », d'après le mot de Roger Caillois, que les personnages sont chargés de nous transmettre. S'il est une non-existence, elle n'est que sensible : le mythe est vivant. C'est la victoire du théâtre que *Belle du Seigneur* célébrerait par-delà les

---

<sup>231</sup> Exprimons ici notre dette envers Samuel BECKETT auquel nous empruntons le titre d'une pièce.

<sup>232</sup> Nous empruntons les termes « jouable » et « injouable » à Daniel SIBONY que nous citerons souvent par la suite.

<sup>233</sup> Sur ce point, voir Jean-Paul SARTRE, *Pour un théâtre de situations*, [1947], in *Un théâtre de situations*, Paris, Gallimard, « Folio/Essais », 1973 et 1992, p. 20.

<sup>234</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 418.

<sup>235</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige*, op. cit., p. 126.

apparences macabres de son explicit. La clôture du livre en fait sa plus grande ouverture. « [L]a fin, bien jouée, est un vrai commencement<sup>236</sup> ».

## 4.1. Définition de quelques termes en rapport avec le jeu de la mort

### 4.1.1. Ritualisation

Quand nous emploierons ce mot, nous garderons en mémoire la pensée d'un Mircea Eliade, pour qui le rite est une reproduction de l'archétype, de l'évènement fondateur. Comme on parle de « mise en abyme » ou de « mise en perspective », on peut aussi parler de « mise en rite ». La mytho-critique nous permet de forger cette expression : la « ritualisation » est une « mise en rite », c'est-à-dire la commémoration à travers une succession de petits faits quotidiens d'un modèle divin, celui du premier baiser et des premiers dons, modèle qui se trouve banalisé et piège les personnages dans sa version itérative appauvrie.

### 4.1.2. Fin de partie

Cette expression qui est le titre d'une pièce beckettienne, nous l'utiliserons pour désigner les différents échecs possibles et réalisés : la « fin de partie », c'est d'abord l'échec du « jouable » – celui du coup de théâtre – qu'il faut assumer, mais c'est aussi la défaite de l'amour, contre laquelle il faut se battre dans *Belle du Seigneur*, et le risque de dégradation du romanesque, toujours présent, risque de « récupération ».

### 4.1.3. Récupération

Ce terme est comme porté en gésine dans l'expression « fin de partie » : la « récupération » est une « fin de partie » possible quand le romanesque du livre est contaminé par la trivialité de certaines scènes. Les disputes, par exemple, pervertissent les sentiments que l'auteur prête à ses personnages. Nobles, ils s'avilissent. Mais cette « récupération » peut avoir un sens plus vaste : l'histoire d'amour entre Solal et Ariane pourrait être « récupérée » par les « babouineries » du social et la « farce » d'une passion quotidienne, si le couple continuait de s'enfoncer dans la « ritualisation » d'un quotidien en saturation (de voyages ou de dons, loisirs recommencés) ou si l'ex-Sous-Secrétaire-Général recouvrait son titre et la mondanité qui va avec. Nous signalerons que

---

<sup>236</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe – Identité et Théâtre*, Paris, Seuil, Juin 1997, p. 70.

Sartre a pu utiliser une telle expression dans *Les mains sales* – à propos de l'idéologie de Hoederer ou du crime perpétré par Hugo.

#### 4.1.4. L'injouable

L'« injouable », ou ce qui est « injouable », selon Daniel Sibony, commence à la fin du « jouable ». Il consiste à changer de partenaire : on ne joue plus avec la vie – les possibles – mais avec la mort – l'impossible qui pourtant arrive. L'« injouable » est le jeu poussé à ses dernières extrémités : c'est la *comédie-jusqu'au-bout*, ce qu'on n'est pas censé pouvoir jouer mais qu'il faut jouer tout de même, si l'on désire avoir du « jeu », trouver un nouveau mouvement, une nouvelle scène, une liberté de création – ici funèbre – qui donne accès au mythe en éternisant les joueurs. Ariane et Solal inventent leur propre légende amoureuse en se donnant la mort, qui demeure ludique malgré la fin du sensible. Par-delà les apparences, l'« injouable » rejoint le mode du « jouable ». Par-delà la vie et la mort, l'« injouable » est le jeu de la légende dans *Belle du Seigneur*.

#### 4.2. Le « jouable » de l'existence et son échec

Si Solal et Ariane ne règnent pas véritablement sur l'imaginaire, leur vie se trouvant faussée par les excès lyriques du rossignol, « chanteur surfait », peuvent-ils alors créer en dehors des jeux proprement dits ? Peuvent-ils créer dans l'« esprit de jeu », dans le « jouable » ? Peuvent-ils inventer de nouvelles situations, ou, à tout le moins, proposer de nouvelles solutions à une situation enclavée ? Jean-Paul Sartre écrit la chose suivante dans *Pour un théâtre de situations* : « La situation est un appel ; elle nous cerne ; elle nous propose des solutions, à nous de décider<sup>237</sup> ». La situation qui « appelle » Solal dans le roman, c'est l'ennui d'Ariane, qui peut être simple lassitude avant de devenir souffrance. Comment divertir l'aimée, comment la rendre heureuse ? Voyons les « solutions » proposées et comment elles finissent par échouer.

##### 4.2.1. Comment être « jouable » ?

« Votre vie n'est pas jouée, elle est jouable », écrit Daniel Sibony dans *Le Jeu et la Passe*. Il écrit aussi : « Quand dans une situation vous êtes enfermés, au lieu de vous

---

<sup>237</sup> Voir Jean-Paul Sartre, *Pour un théâtre de situations*, *op. cit.*, p. 20.

débattre et de rester dedans, d'avoir le nez dessus – vous appelez ça la *vivre* – prenez-la comme une *scène*. Essayez de la jouer autrement, de découvrir par où elle *joue* déjà autrement<sup>238</sup> ». Solal paraît entendre un tel conseil et se l'approprier, lui qui essaye de changer de « scène » dès qu'il voit l'ennui gagner Ariane.

#### 4.2.1.1. Changer de scène : les petits coups de théâtre

Comment changer de scène et créer, non pas un jeu, mais du « jeu », c'est-à-dire du mouvement, comment transmettre l'« esprit de jeu » à l'autre ? Les offrandes, en premier lieu, semblent permettre un changement de scène. Les cadeaux sont d'abord matériels. Il peut s'agir, ainsi, d'offrir un « gramophone » acheté à « Saint-Raphaël », où l'on part subitement pour revenir ensuite « [l]es yeux brillants ». C'est le cas d'Ariane qui « regard[e] l'effet de la surprise sur le visage de son amant<sup>239</sup> ». Le gramophone peut même se changer en habitation : la surprise est encore accrue quand Solal veut louer une maison « admirée l'autre jour » par Ariane, « [p]rès de la Baumette ». Nous lisons de la sorte : « Elle se blottit contre lui, eut l'impalpable rire tremblé du Ritz. Une maison à eux ! Et qui avait un si beau nom, la Belle de Mai ! Il la considérait, attendri par cette élasticité, ce jeune pouvoir d'espoir<sup>240</sup> ». Cette « élasticité » qui fait « bondi[r] hors du lit » Ariane, c'est bien le « jeu » dont nous parlions, le mouvement qui donne vie à l'horlogerie des machines, la marge salutaire qui secoue l'ennui.

Les cadeaux, en outre, peuvent être immatériels sans rien perdre du « jeu » qu'ils proposent. En effet, le voyage ressortit également au changement de scène. Quand Solal prononce les mots « Venise, Pise, Florence<sup>241</sup> », Ariane « se l[ève], bat des mains » et les départs ne font que se multiplier : « théâtre ou cinéma », « roulette ou casino », « cheval » ou « canot automobile », « croisières »... Sur terre comme en mer, l'important est de changer de scène pour « divertir à fond », « embrouiller<sup>242</sup> » Ariane.

Mais les coups de théâtre doivent varier pour ne jamais lasser et les comédies de séparation sont parfois plus efficaces que les offrandes. On peut ainsi jouer la scène d'une séparation temporaire. Pour « qu'à sa présence elle n'associât jamais fatigue ou satiété », Solal a « recours à ce misérable truc<sup>243</sup> » qu'est la séparation impromptue et de courte

---

<sup>238</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 69.

<sup>239</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 614.

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 680.

<sup>241</sup> *Ibid.*, p. 616.

<sup>242</sup> *Ibid.*, p. 641.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 376.

durée. Quelquefois, les deux personnages principaux feignent les adieux éternels, pour mieux tomber dans les bras l'un de l'autre par la suite. Ce sont les fausses « séparations pour toujours », les « fermes préparatifs de départ pour avoir un prétexte à rester encore<sup>244</sup> », auxquels ils s'adonnent. La maladie, qui plus est, autorise le revirement et réintroduit du « jeu » dans le quotidien. La « [c]rise hépatique » est synonyme de « [v]acances » pour Solal et Ariane. Lui, « pass[e] une veste de pyjama, s'introdui[t] dans son lit » et « ferm[e] les yeux, maîtrisant une douleur », elle, « se mor[d] la lèvre » et s'occupe du souffrant, « statue de la douleur supportée ». La lassitude est ainsi évacuée et « deux jours exquis<sup>245</sup> » se passent.

Cependant, les changements de scène représentés par les séparations feintes et la maladie imaginaire font pencher le « jouable » vers une aire moins joyeuse. Le terrain de « jeu » devient nettement moins riant quand laideur et violence apparaissent. Le roman semble atteindre une façon d'anti-romanesque. Mais les choses sont-elles aussi simples ? Ne s'agit-il pas d'un romanesque plus sombre ?

#### 4.2.1.2. Laideur et violence : un cas-limite de « jouable » ?

Solal présente d'autres possibles romanesques à l'aimée, d'autres univers fictionnels – souvent sous le signe du laid – qui sont autant de changements de scène, sans doute, mais offrent au lecteur un cas-limite de « jouable ». Quand il imagine un « Roméo quatre incisives manquantes, un grand trou noir au milieu », Solal inverse les clichés du romanesque amoureux qui veut des « qualités morales » là où ne brille qu'« une demi-douzaine d'osselets dont les plus longs mesurent à peine deux centimètres<sup>246</sup> ». En inventant un romanesque sans dents, Solal parvient à changer de scène, mais le « jouable » se paye du dégoût temporaire de la noble Ariane. Ailleurs, « une maladie glandulaire » a « rendu Wronsky obèse, trente kilos de graisse sur le ventre c'est-à-dire trois cent plaques de beurre sur le ventre, de cent grammes chacune ». De tels hommes, Juliette ou Anna Karénine « serai[ent]-elles tombée[s] » amoureuses « à leur[s] première[s] rencontre[s] » ? Solal se plaît à horrifier la descendante des Auble, « ce qui se fait de mieux à Genève<sup>247</sup> ».

---

<sup>244</sup> *Ibid.*, p. 401.

<sup>245</sup> *Ibid.*, p. 701-702.

<sup>246</sup> *Ibid.*, p. 301.

<sup>247</sup> *Ibid.*, p. 14.



Mais les coups de la laideur ne frappent pas vraiment. Le « jouable » est moins grand dans le cadre de ces virtuelles difformités mais demeure ludique. Est-ce toujours le cas pour la violence physique infligée à l'autre ? Tout peut être joué, certes, mais l'« esprit de jeu » se perd quelque peu selon nous quand Solal pulvérise « l'encrier de bronze », « extermin[e] des verres et des assiettes » et fait exploser « la bouteille de champagne contre le mur<sup>248</sup> ». Quand il frappe Ariane en « [l]a tenant par les cheveux » ou qu'il l'agonit d'injures – citons à titre d'exemple les insultes « prostituée » et « grue<sup>249</sup> » – cet « esprit de jeu » devient difficile à percevoir, sinon impossible. A-t-on ici de l'anti-romanesque ? La « scène » est triviale mais ne seraient-ce pas les « [i]gnobles romanciers » que Solal tympanise qui truquent, eux qui « embelliss[ent] la passion, en donn[ent] envie aux idiots et aux idiots<sup>250</sup> » plongés dans le bovarysme ? Il s'agit peut-être là d'un vrai romanesque, sans complaisance. L'imaginaire cède le pas à une réalité crue. Le « jouable », quand il se paye d'une violence physique, peut-il encore être appelé « jouable » ? Selon Daniel Sibony, « si dans telle scène il n'y a rien d'autre pour vous que le désespoir, eh bien, attrapez-le, étudiez-le et jouez-le, à fond<sup>251</sup> ». Cette optique préserve le « jouable » mais ouvre un cas-limite.

#### 4.2.2. L'échec du « jouable »

Mis en échec, le « jouable » semble bien l'être dans le cas de la violence. Mais la défaite de cet « esprit de jeu » n'est-elle pas déjà inscrite dans les micro-événements, les petits coups de théâtre – cadeaux, séparations ou maladies – que nous évoquions tantôt ? À force d'être répétés, les changements de scène ne finissent-ils pas par lasser ?

##### 4.2.2.1. Rite et routine

Dans *Le Jeu et la Passe*, Daniel Sibony écrit :

« un jeu est un cadre répétitif (et inversement : un cadre de vie est un jeu répétitif) avec des choix, mais qui comporte un petit passage, une passe vers le grand jeu de la vie. Quand on s'oublie dans le passage, en plein milieu, c'est l'impasse – la déprime, *l'ennui* ; ou la violence, pour forcer l'enjeu, pour se dégager...<sup>252</sup> ».

---

<sup>248</sup> *Ibid.*, p. 820.

<sup>249</sup> *Ibid.*, p. 820-821.

<sup>250</sup> *Ibid.*, p. 823.

<sup>251</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, *op. cit.*, p. 69.

<sup>252</sup> *Ibid.*, p. 12.

Solal et Ariane paraissent « s'oublie[r] dans le passage », et, quand la violence n'est pas utilisée « pour forcer l'enjeu », on tombe souvent dans l'ennui. À quoi est-il dû ? Il semble lié à la répétition... du même. C'est le règne, d'abord, de l'*une-fois-de-plus* : « Baigné une fois de plus, rasé une fois de plus, en noble robe de chambre une fois de plus<sup>253</sup> », lit-on dans *Belle du Seigneur*. C'est le règne, ensuite, du *tout-le-temps*.

Nous lisons par exemple :

« voilà, c'était sa vie désormais, être chaque jour désirable [...] ils menaient une existence animale, elle et lui. Mais les bêtes au moins n'avaient qu'une saison pour la pariaade et les coquetteries. Eux, c'était tout le temps. Se lessiver sans arrêt, se raser deux fois par jour, être tout le temps beau, c'était son but de vie depuis trois mois<sup>254</sup> ».

La fréquence de ces comédies de beauté, de ces jeux de coquetterie rend le quotidien insupportable. C'est un premier échec du « jouable ». En outre, le même, l'identique tue l'« esprit de jeu » qui pouvait, même à l'étroit, habiter les coups de théâtre symbolisés par tels cadeaux, tels jeux faux de séparation. Lors du séjour à Agay comme lors d'une résidence à la Belle de Mai, « [l]es jours d'amour noble se suiv[ent] et se ressembl[ent]<sup>255</sup> ».

Voilà ce que nous pouvons aussi lire sur la terrible ressemblance des jours :

« Quels nouveaux plaisirs inventer pour camoufler leur solitude [et leur ennui] ? Il n'y en avait pas de nouveaux. Toujours les mêmes substituts du social [...] les théâtres, les cinémas, les roulettes des casinos, les courses de chevaux, les tirs aux pigeons, les thés dansants, les achats de robes, les cadeaux<sup>256</sup> ».

Les cadeaux, on le voit, ne sont plus appréciés et les loisirs deviennent étouffants, à force de se redoubler. Les offrandes finissent par ne plus offrir de « jeu », de marge salubre, et deviennent ce que Barthes, dans ses *Fragments d'un discours amoureux*, nomme de façon inspirée « Tondon ».

Voilà ce qu'il écrit sur de telles offrandes :

« Le cadeau n'est pas forcément une ordure, mais il a tout de même vocation au déchet : le cadeau que je reçois, je ne sais qu'en faire, il ne s'ajuste pas à mon espace, il encombre, il est de trop : *Qu'est-ce que j'en ai à faire de ton don !*

---

<sup>253</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 640.

<sup>254</sup> *Ibid.*, p. 617 (c'est nous qui soulignons).

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 699.

<sup>256</sup> *Ibid.*, p. 644.

*Tondon* devient le nom-farce du cadeau amoureux<sup>257</sup> ».

De leurs dons toujours renouvelés, Ariane et Solal ne savent que faire et leurs cadeaux sont biens de nouvelles scènes qui encomrent un espace scénique déjà chargé...

Chargé, leur espace l'est par le *toujours-même*. Les jeux censés insuffler du « jouable » sont identiques et toujours identiques, rigoureusement. « Après certaines exclamations, toujours les mêmes, suivis de certains commentaires tendres, toujours les mêmes<sup>258</sup> », montre assez combien le quotidien se répète de façon sclérosante. L'ennui gouverne, cet ennui que Paul Valéry dans ses *Moralités* définit non sans talent : « L'ennui est le sentiment que l'on a d'être soi-même une habitude [...]. L'ennui est finalement la réponse du même au même<sup>259</sup> ». On ne saurait mieux caractériser le sentiment qui habite ceux qui échouent à se rendre « jouables », à donner du « jeu » à leur existence.

Mais comment réussir ? Dans la boucle du rite, les personnages demeurent enfermés. En effet, la « ritualisation » du « jouable », cette mise en rite, qui est d'abord celle du baiser coup de théâtre et celle du cadeau inattendu, aliène Solal et Ariane. Nous lisons ceci dans *Le mythe de l'éternel retour* de Mircea Eliade : « Tout rituel a un modèle divin, un archétype<sup>260</sup> ». Voilà ce que nous rencontrons ailleurs : « Comme le mystique, comme l'homme religieux en général, le primitif vit dans un continué présent<sup>261</sup> ». Ces idées de rituel, d'archétype comme de présent perpétuel semblent inscrites dans *Belle du Seigneur* : les baisers que se donnent Ariane et Solal célèbrent de façon rituelle l'évènement fondateur du premier baiser au Ritz. Mais ils le célèbrent de manière bien pauvre et moins sincère que le premier soir : les baisers, donnés *ad nauseam*, n'ont pas la solennité de l'archétype amoureux ou ne la miment qu'imparfaitement et, ce faisant, l'archétype se trouve gauchi. Le modèle divin des premières offrandes qui permet de légitimer les innombrables dépenses faites en l'honneur de l'aimé est bien présent, mais les simulacres de cadeaux ne sont pas à la hauteur de ce modèle : superfétatoires, ils s'annulent les uns les autres. Le « continué présent », qui plus est, se révèle celui de la stagnation. Les cadeaux, les loisirs, les coups de théâtre sont les mêmes, nous l'avons vu. L'itération, dans l'œuvre, épouse la déception. Nous lisons par exemple : « elle l'accueillit avec un sourire divin aussitôt suivi d'un baiser sur la main. Baiser qui n'était plus qu'un

---

<sup>257</sup> Voir Roland BARTHES, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, « Tel Quel », 1977, p. 90.

<sup>258</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 650 (c'est nous qui soulignons).

<sup>259</sup> Voir Paul VALÉRY, *Moralités*, [1941], in *Tel Quel*, Paris, Gallimard, « NRF », 1951, p. 92-93.

<sup>260</sup> Voir Mircea ELIADE, *Le mythe de l'éternel retour – Archétypes et répétition*, [1949], Paris, Gallimard, « Folio/Essais », 1969, p. 108.

<sup>261</sup> *Ibid.*, p. 48.

rite, pensa-t-il. Ô le baisemain sacré du premier soir au Ritz, ce don enthousiaste de l'âme<sup>262</sup> ». Si la solennité disparaît, Dieu fuit avec elle et les baisers ne donnent plus l'âme. Tout au plus la représentent-ils, comme les mots d'amour, « [d]evenus protocole et politesses rituelles », qui « glissent sur la toile cirée de l'habitude<sup>263</sup> ». D'où vient cette habitude, d'où vient ce « même », sinon d'acteurs à bout de souffle, dont le répertoire ne change jamais et finit par s'étioler, figurant une autre boucle, celle du jeu qui n'avance pas ?

#### 4.2.2.2. « J'ai vu toutes les scènes »

« J'ai vu toutes les scènes », pourraient dire Ariane et Solal, parodiant le poète mallarméen de « Brise marine » qui a « lu tous les livres ». Toute l'étendue du « jouable », ils semblent l'avoir balayée. S'il n'y a plus de « jeu », premièrement, c'est parce que les acteurs sont trop familiers l'un à l'autre, se connaissent par cœur. « Allons, vite, lui parler, ne plus rester devant cette fenêtre. Mais de quoi lui parler, de quoi ? [...]. Ils savaient tout l'un de l'autre. Ô les découvertes des débuts<sup>264</sup> », lit-on notamment. Selon Daniel Sibony, le malheur est d'entrer dans un cadre : « c'est qu'il y a eu un jour ce terrible *accident* : quelqu'un est entré dans un cadre et il n'en est pas sorti<sup>265</sup> », écrit-il dans *Le Jeu et la Passe*. En les faisant tomber amoureux, Albert Cohen enferme ses personnages dans un cadre. Conception tragique de l'amour s'il en est, mais n'en va-t-il pas de même, hors-littérature ? Dans le roman, en tout cas, le cadre semble inamovible : « Partir pour l'Italie de nouveau ? Pas le courage. D'ailleurs, même à Venise, ce serait eux qu'ils retrouveraient<sup>266</sup> ». Et eux, ils se connaissent déjà. On ne peut changer la personne, puisque c'est l'élue. Peut-on changer de jeu ? Cela se révèle également impossible. Le répertoire demeure invariable et le jeu se fait « passe-temps », « mouvement sournois où le joueur devient esclave, est patent, massif, déferlant<sup>267</sup> », selon Daniel Sibony. Dans le répertoire de Solal et d'Ariane, de nouveaux sujets de conversation pourraient faire office de scènes « jouables ». Or, il n'y en a plus.

Nous lisons ainsi :

---

<sup>262</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 618.

<sup>263</sup> *Ibid.*, p. 622.

<sup>264</sup> *Ibid.*, p. 622.

<sup>265</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 20.

<sup>266</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 618.

<sup>267</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 19.

« il fallait parler, trouver de nouveaux sujets, et il n’y en avait plus. Tous les sujets d’Ariane, il les connaissait, savait par cœur l’âme d’élite de la chatte Mousson, la personnalité charmante de la chouette Magali, et tous les redoutables souvenirs d’enfance, le petit chant qu’elle avait inventé, et le rythme de la gouttière, et les gouttes tombant sur la tente de toile orange, et les expéditions à Annemasse pour voir les catholiques, et les déclamations au grenier avec sa sœur, et tout le reste, toujours avec les mêmes mots. On ne pouvait tout de même pas rabâcher ça éternellement<sup>268</sup> ».

Cette longue énumération semée de polysyndètes met l’accent sur l’idée d’un essoufflement du joueur qui sait tout, connaît l’autre dans ses plus infimes détails et a appris jusqu’à la moindre nuance du répertoire de l’aimé. À court de « jouable », Solal et Ariane ont « depuis longtemps dévidé leurs cocons de souvenirs, de pensées, de goûts communs. Tout leur cocon sensuel aussi. On allait vite au bout de la chair<sup>269</sup> ». La vie se consume par les deux bouts pour eux, celui de la chair comme celui de la pensée. Quand le répertoire du corps est aussi familier que celui de l’esprit, que reste-t-il à explorer ? Où se trouve le « jouable » ? Dans le social que Solal abhorre, mais contre lequel il voudrait buter après son déclassement ?

#### 4.2.2.3. L’impossible recours au mondain ?

Et nous voici de nouveau face à la question du « jouable ». « Comment retrouver du ressort, c’est-à-dire *du jeu*, pour sortir du cadre d’un jeu convenu qui devient répétition ? Comment trouver l’*envie* de sortir du cadre pour être un peu différents de nous-mêmes<sup>270</sup> ? » se demande Daniel Sibony. Le social, s’il ne peut rendre Solal et Ariane différents d’eux-mêmes, pourrait faire sortir les personnages du jeu convenu de leur quotidien solitaire. Mais la solitude, ils la recherchent. Et c’est un autre échec du « jouable ». En s’astreignant à un « amour chimiquement pur<sup>271</sup> », ils se privent de la sphère mondaine et vivent dans un monde clos. En témoigne telle citation : « En cet hôtel d’Agay, ils ne se souciaient que d’eux et de connaître tout de l’autre et de se raconter à l’autre entre deux unions, effrayamment fréquentes. Nuit semblables<sup>272</sup> ». L’effroi des unions, si rapprochées, pourrait être évité si Ariane et Solal rencontraient d’autres personnes, mais ils s’obligent à vivre seuls, radicalement.

---

<sup>268</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 644.

<sup>269</sup> *Ibid.*, p. 651.

<sup>270</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 12.

<sup>271</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 617.

<sup>272</sup> *Ibid.*, p. 609.

Nous lisons ceci dans le roman :

« ils s'aimaient, mais ils étaient tout le temps ensemble, seuls avec leur amour. Seuls, oui, seuls avec leur amour depuis trois mois, et rien que leur amour pour leur tenir compagnie, sans autre activité depuis trois mois que de se plaire l'un l'autre, n'ayant que leur amour pour les unir, ne pouvant parler que d'amour, ne pouvant faire que l'amour<sup>273</sup> ».

Le tour restrictif « ne...que » et sa répétition mettent en relief cette idée d'un amour jusqu'au-boutiste qui ne tolère aucune irruption du social. Et même si cet amour était plus ouvert au monde qui l'entoure, le social se déroberait toujours. Solal ne souffre-t-il pas d'un décret annulant sa naturalisation ? « Lui dire pourquoi il n'avait aucune activité, pourquoi il ne voyait personne ? Lui avouer sa révocation ? Lui avouer le retrait de la nationalité française ? Lui avouer qu'il n'était plus rien, plus rien qu'un amant<sup>274</sup> ? », lit-on, ainsi, dans *Belle du Seigneur*. Mais Solal a volontairement coupé tout lien, toute passerelle avec l'univers mondain. N'a-t-il pas envoyé lui-même une lettre anonyme pointant l'irrégularité de sa naturalisation, qui pêche par une « insuffisance de séjour préalable<sup>275</sup> » ?

Daniel Sibony écrit dans *Le Jeu et la Passe* :

« Savoir créer un événement mais ne pas y rester. Changer d'événement, connaître les finesses du jeu social – jeux d'argent, d'influence, de pression, de fausses paniques –, apprendre à jouer serré, à déjouer, à feindre, séduire, tromper..., pourvu qu'au *dernier moment*, au moment décisif, on rattrape le fil de vie, celui du jeu éternel des possibles<sup>276</sup> ».

Solal a su créer un événement, il est parvenu à « connaître les finesses du jeu social » (« [p]ar intelligence, il a réussi autrefois. Député, ministre, et caetera »), il a joué serré (« une réussite fragile, parce que seulement d'intelligence. Une réussite sur corde raide et sans filet<sup>277</sup> ») et il a su finalement « changer d'événement » en se bannissant lui-même, en se chassant lui-même de la société, en devenant une manière de paria. Le social, ça n'aurait pas été « du jeu » pour lui. Il sait, comme Daniel Sibony, que « d'être toujours dans le même jeu, on ne joue plus<sup>278</sup> », on perd « l'esprit de jeu ». Mais il a troqué un jeu répétitif contre une comédie encore plus monotone : celle du quotidien amoureux. Rattraper « le fil

---

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 622.

<sup>274</sup> *Ibid.*, p. 623.

<sup>275</sup> *Ibid.*, p. 722.

<sup>276</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, *op. cit.*, p. 136

<sup>277</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 724.

<sup>278</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, *op. cit.*, p. 21.

de vie » n'est plus possible. Pour changer, il faut mourir.

### 4.3. La *comédie-jusqu'au-bout* : l'injouable

Cernés par la violence et l'ennui, Ariane et Solal connaissent-ils une « fin de partie » ? Pour ce qui est de l'ennui, certes, cette « réponse du même au même » semble détruire l'« esprit de jeu », mais Valéry le souligne : « Le Même n'existe pas par moments<sup>279</sup> ». Solal et Ariane saisissent le moment où le même n'existe pas, le moment où il faut se tuer, où l'on se trouve dans une « situation-limite », pour reprendre Sartre. La mort ou la mort ? « [S]i de toutes parts c'est l'injouable qui gagne, si peu à peu il se dresse sur vos pistes qu'il obture l'une après l'autre, si vraiment c'est la fin, alors jouez-la, ne la ratez pas<sup>280</sup> », nous dit Daniel Sibony. Il faut jouer la fin si l'on ne veut pas qu'elle nous joue.

#### 4.3.1. Comment jouer l'« injouable » ?

S'il apparaît nécessaire de jouer la mort, encore faut-il bien la jouer, selon les règles de l'art. Or, porter la comédie à son paroxysme, jouer le jeu jusqu'au bout, jusqu'à l'« injouable », c'est regagner le sens de la mise en scène.

##### 4.3.1.1. Les accessoires : l'arme

Pour construire ce ludique macabre, il faut d'abord une arme, qui correspond aux accessoires des comédiens sur scène. Ici, une réalité létifère remplace le carton-pâte mais ce qui donne la mort a encore trait à la comédie : les cachets (« Trente, trois fois plus qu'il n'en fallait pour les deux »), Ariane les ouvre, les « me[t] en rond, puis en croix », compare les enveloppes aux « feuilles blanches » qu'on trouve « sous le nougat » et finit par avaler « les paillettes au fond<sup>281</sup> ». L'« injouable », par là, semble joué, même dans l'absorption d'une dose mortelle de cachets.

##### 4.3.1.2. Les costumes

L'« injouable », ensuite, les personnages prennent soin de le jouer en se grimant. Ainsi, Ariane « se recoiff[e] avec soin, se parfum[e], se poudr[e], revê[t] la robe roumaine, la robe aux longues manches serrées aux poignets<sup>282</sup> ». Cet apprêt n'est pas anodin et

---

<sup>279</sup> Voir Paul VALÉRY, *Moralités*, op. cit., p. 93.

<sup>280</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 70.

<sup>281</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 850-851.

<sup>282</sup> *Ibid.*, p. 851

rejoint la « toilette » des condamnés à mort qu'on habille avant de les conduire à l'échafaud. Le sens macabre du mot n'échappe pas à Roland Barthes : selon lui, « au bout de toute toilette », il semble toujours y avoir « le corps tué, embaumé, vernissé [...] »<sup>283</sup> Le costume de mort revêtu par Ariane réactualise un tel sens et la « longue robe de chambre<sup>284</sup> » de Solal aussi.

#### 4.3.1.3. Le chœur

Le chœur qui intervenait souvent dans les premières scènes de théâtre, cet ensemble de musique et de danse, est présent dans la scène du suicide et la mort est de nouveau investie par le ludique. Commençons par étudier la musique. Selon Daniel Sibony, « [l']instrument n'est pas un jouet, il est le moyen d'entrer en jeu<sup>285</sup> ». De fait, c'est la voix et le chant qui servent d'instruments permettant « d'entrer en jeu » avec la mort, l'« injouable » : la « voix ancienne » qui chante « Gentil coquelicot, mesdames » ou le « chant le long des cyprès, chant de ceux qui s'éloignent et ne regardent plus<sup>286</sup> » mettent les personnages en contact avec la fin de leur existence sensible dans un jeu sonore. Le jeu, de même, peut être gestuel : c'est « la valse en bas, la valse du premier soir, valse à la longue traîne<sup>287</sup> » qui entraîne de nouveau dans la danse Ariane et Solal.

#### 4.3.1.4. La symbolique de la mort

Si le jeu, selon Caillois, désigne aussi « la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe », même des animaux ou des insectes représentatifs peuvent faire partie de l'« injouable » et surtout doivent en faire partie : « un élément de plus ou de moins, et le jeu est impossible ou faussé<sup>288</sup> » nous dit Caillois. Aussi, la « grosse mouche » doit-elle faire partie de la mise en scène funèbre, « sombrement bourdonnant, se préparant, se réjouissant<sup>289</sup> », au même titre que la musique ou la danse, le costume ou l'accessoire. L'« injouable » est joué, et bien joué par là même.

Cet injouable, même bien joué, est-il pour autant un jeu de valeur, un jeu précieux, qui apporte vraiment du « jeu » aux personnages ? « [N]ous jouons tous avec une

---

<sup>283</sup> Voir Roland BARTHES, *Fragments d'un discours amoureux*, op. cit., p. 151.

<sup>284</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 852.

<sup>285</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 65.

<sup>286</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 852-853.

<sup>287</sup> *Ibid.*, p.853.

<sup>288</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, op. cit., p. 9.

<sup>289</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 852.



partenaire qui est la vie (et non avec la mort : celle-ci n'est que la fin du jeu, la fin des parties<sup>290</sup>) » écrit Daniel Sibony. Si le psychanalyste nuance son jugement ailleurs : « Allez, fin de partie, si aucune autre ne vous tente<sup>291</sup> », il semble néanmoins nous indiquer qu'on ne joue qu'à contrecœur avec la mort.

#### 4.3.2. L' « injouable » comme pis-aller ?

À défaut d'apporter un vrai mouvement aux joueurs, l' « injouable » charrie avec lui un semblant de « jeu ». Succédané de « jouable », à défaut de sauver la vie, il permet toutefois de sauver l'amour.

##### 4.3.2.1. L' « injouable » comme remède à l'avitaminose ?

Privés des « vitamines » du social, les personnages ne peuvent demeurer ensemble, par-delà la vie, que par une privation complète de fortifiants. « Oh, comme je suis mal dans ma peau<sup>292</sup> », se plaint Ariane. Si l'on est inadapté à la vie, comment ne pas l'être à l'amour ? S'il paraît impossible de vivre dans le roman, la passion, dans la mort, ne peut plus se flétrir. Avant de former un couple, Ariane et Solal étaient déjà présentés comme des êtres esseulés par Cohen : Ariane est dite « seule amie d'elle-même<sup>293</sup> » et Solal, « toujours seul<sup>294</sup> ». Dans leur amour « chimiquement pur », les deux solitaires partagent leur isolement mais celui-ci est terni par les vicissitudes de l'ennui et se trouve piégé par les scènes de la violence. Mourir ensemble ménage la possibilité d'une solitude achevée, parfaite et d'un amour dont rien ne vient souiller la pureté : « elle lui demandait s'ils se retrouveraient après, là-bas, et elle souriait que oui, ils se retrouveraient là-bas<sup>295</sup> » éclaire cette idée de solitude complète et d'amour sauvé – mais à quel prix : les sentiments demeurent alors que disparaît l'existence sensible.

##### 4.3.2.2. Être libre... de mourir

La liberté que l' « injouable » rend disponible ne semble pas grande, de prime abord. Mais elle s'affirme malgré tout et ce dans une mort choisie, par exemple. Souvent,

---

<sup>290</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 64.

<sup>291</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>292</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 34.

<sup>293</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>294</sup> *Ibid.*, p. 300.

<sup>295</sup> *Ibid.*, p. 852.

on ne sait pas que l'on va mourir dans *Belle du Seigneur* : « les inférieurs » sont de « futurs cadavres appliqués à réussir<sup>296</sup> », comme les supérieurs, et Van Vries, ainsi qu'Adrien Deume, ignorent ce qui les attend. Deume se croit « libre » et « parfaitement heureux », « ne sachant pas qu'il mourrait<sup>297</sup> ». Certes, savoir que la tombe nous attend ne nous affranchit pas de la finitude, mais nous permet d'être lucides. Prévenu, Solal l'est bien, mais il choisit de rire face à la mort : « toi et moi, promis à la mort, bientôt allongés sous la terre, toi et moi, sages et parallèles ! proclama-t-il joyeusement<sup>298</sup> », lit-on dans l'œuvre. Cette connaissance funèbre peut être moins ludique par endroit : « il n'y a pas de sorcière et la jeunesse ne revient pas<sup>299</sup> », lit-on aussi.

Cependant, savoir qu'on va mourir permet d'en jouer, voire de jouer à l'avance le moment fatidique. Solal et Ariane anticipent leur mort en optant pour le jeu. Ce faisant, ils n'évitent pas le coup de la faux mais le devancent. Sauver l'amour mais perdre la vie, ne pouvoir éviter le couperet mais jouer l'instant de la chute... Voilà ce qui nous fait percevoir l'« injouable » comme un pis-aller. Mais, si « un temps trouve toujours un temps plus temps que lui<sup>300</sup> », comme le dit avec bonhomie Jean Tardieu, le jeu ne peut-il lui aussi trouver un jeu plus jeu que lui ? Une ouverture n'est-elle pas cachée ?

### 4.3.3. L'« injouable » comme ouverture

*Belle du Seigneur* comme *Le Jeu et la Passe* de Daniel Sibony peuvent se définir comme des « recherche[s] sur le désir de jeu, sur les passages entre *un* jeu et *le* jeu d'exister<sup>301</sup> ». La fin du jeu qu'est l'« injouable » n'est pas une vraie fin, elle ouvre sur un autre espace. Bien jouée, la fin « est un vrai commencement » car « c'est au bord du cadre, au bord ou à travers ce qui est défini, qu'il y a du jeu infini, indéterminé<sup>302</sup> », selon Sibony. En jouant cette exploration des marges qui débouche sur une sortie du « cadre », Ariane et Solal découvrent « [u]n jeton pour [leur] jeu », « pour [se] refaire<sup>303</sup> ».

#### 4.3.3.1. Sauver la tragédie

---

<sup>296</sup> *Ibid.*, p. 234.

<sup>297</sup> *Ibid.*, p. 266.

<sup>298</sup> *Ibid.*, p. 292.

<sup>299</sup> *Ibid.*, p. 417.

<sup>300</sup> Voir Jean TARDIEU, *Monsieur Monsieur*, Paris, Gallimard, « NRF », 1951, p. 81.

<sup>301</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, *op. cit.*, p. 13.

<sup>302</sup> *Ibid.*, p. 27.

<sup>303</sup> *Ibid.*, p. 7.

Ce « jeton » peut servir notamment à sauver la tragédie. En effet, s'ils vivaient plus longtemps, peut-être Solal et Ariane redeviendraient-ils mondains, l'un retrouvant une situation haut placée, l'autre, un cercle d'intimes et de repas bourgeois. Peut-être les baisers rituels, déjà à la limite du simulacre, se feraient-ils mièvreries et banales tiédeurs. C'est le danger d'une « récupération » par les « babouineries » du social et la « farce d'amour ». En outre, la trivialité qui contamine la fin du roman pourrait s'accroître. Solal et Ariane sont proches du personnage de Hugo dans *Les mains sales* de Sartre. « Il était là, il tenait Jessica dans ses bras, il avait du rouge à lèvres sur le menton. C'était trivial. Moi, je vivais depuis longtemps dans la tragédie. C'est pour sauver la tragédie que j'ai tiré [sur Hoederer]<sup>304</sup> », ainsi Hugo s'exprime-t-il pour essayer d'expliquer les raisons du meurtre qu'il a commis. La situation est non moins prosaïque dans *Belle du Seigneur* : Ariane finit par devenir « une femme que son amant frapp[e] », devant « les débris d'assiettes et de verres, les bouts de cigarettes » et la scène touche à « l'abjection<sup>305</sup> ». Pour ne plus être, elle, « une esclave », lui, « une brute<sup>306</sup> », Ariane et Solal se font « non récupérable[s]<sup>307</sup> » en se donnant la mort, comme Hugo. La tragédie demeure noble et le romanesque est sauvé à la fois du trivial et des possibles « babouineries » sociales et amoureuses, ce qui prouve finalement que l'« injouable » ne saurait être qu'un simple pis-aller.

#### 4.3.3.2. Renaître par le mythe ou se changer en figures

Daniel Sibony écrit la chose suivante :

« Savoir qu'il y a du jeu, c'est pouvoir quand tout est clos ou défini, quand tout est joué selon tel jeu, tendre la main vers le bord, la passer à travers pour saisir autre chose ; savoir que le cadre [...] apporte une ouverture qui, telle une passe délicate, débouche sur l'autre espace<sup>308</sup> ».

Cet autre espace, c'est celui d'une tragédie sauvée que l'« injouable » permet de jouer, mais c'est aussi celui du mythe, dans lequel une renaissance est possible pour les amants. En jouant leur mort, Solal et Ariane se projettent sur l'écran des mythes amoureux, rejoignant, par là, le monde des grandes figures sentimentales, dessinant une nouvelle carte de Tendre. Quels mythes parviennent-ils à créer dans l'« injouable » même ?

<sup>304</sup> Voir Jean-Paul SARTRE, *Les mains sales*, (1948), Paris, Gallimard, « Collection Soleil », 1968, p. 242.

<sup>305</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 821.

<sup>306</sup> *Ibid.*, p. 823.

<sup>307</sup> Voir Jean-Paul SARTRE, *Les mains sales*, *op. cit.*, p. 258.

<sup>308</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, *op. cit.*, p. 27.

D'abord, dans la fin de l'existence sensible réside une possibilité de métamorphose stellaire. Voilà ce qu'Ariane nous révèle : « les étoiles c'est les yeux des anciens morts chaque fois qu'il y a quelqu'un qui claque son regard monte là-haut et ça fait une étoile de plus<sup>309</sup> ». Deux étoiles de plus, voilà ce que la mort, dans une conception mythique, peut faire des deux amants. Ainsi, l'« injouable » les fait constellation. Plus que des étoiles isolées sur la grande voûte du firmament, en jouant l'« injouable », ils semblent se projeter pour de bon « dans la Petite Ourse qui est comme un cerf-volant rectangulaire avec une queue<sup>310</sup> ». De fait, Ariane, avant de partir, donne rendez-vous à Solal devant « l'étoile polaire » : « [n]'oublie pas de venir, murmura-t-elle. Ce soir, neuf heures, murmura-t-elle<sup>311</sup> ».

Le mythe auquel la mort donne accès peut, en outre, grincer joyeusement. La métamorphose, quand elle n'est plus stellaire – ouranienne – se révèle chthonienne, et, quand elle n'est plus merveilleuse, devient fantastique. En effet, quand on meurt dans *Belle du Seigneur*, on ressuscite également sous la forme de squelettes plein de gouaille, entamant sans jamais la finir une danse macabre.

Voilà ce que nous lisons notamment dans l'œuvre :

« Aux sons de la Valse des Patineurs dansent ces messieurs dames et parfois sautent, maxillaire contre maxillaire, trou contre trou, dents contre dents, amoureusement, les secs [...] rigolent tous silencieusement à la musique soudaine de Ce n'est qu'un au revoir, et l'un deux, coiffé d'un képi d'officier, serre de son humérus les vingt-quatre côtes de sa petite bien-aimée qu'il colle contre son sternum<sup>312</sup> ».

Solal et Ariane pourraient bien danser eux aussi parmi ces squelettes badinant au cimetière, ou regarder le ciel, les yeux des « anciens morts » croisant les nouveaux regards des deux amants mythiques. L'« injouable », bien joué, fait se rencontrer plusieurs possibles.

#### 4.3.3.3. Transmettre le « jouable »

Ces possibles, à notre sens, font de *Belle du Seigneur* un roman théâtral. « Le spectateur, lui, ou le tiers, attend le plaisir : sentir que ça joue, que tout n'est pas fermé, même si les portes du possible se ferment l'une après l'autre<sup>313</sup> », écrit Daniel Sibony.

---

<sup>309</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 163.

<sup>310</sup> *Ibid.*, p. 452.

<sup>311</sup> *Ibid.*, p. 853.

<sup>312</sup> *Ibid.*, p. 418-419.

<sup>313</sup> Voir Daniel SIBONY, *Le Jeu et la Passe*, op. cit., p. 18.

Mais les portes s'ouvrent de nouveau : si les comédiens que sont Ariane et Solal entrent dans la mort, le lecteur-spectateur n'est pas invité à les suivre. Ce n'est pas l'« injouable » qui lui est transmis, mais l'« esprit de jeu » qui danse avec les squelettes ou brille à côté de l'étoile polaire, dans la Petite Ourse.

Sibony donne la parole aux « gens de la scène<sup>314</sup> » :

« si nous que vous voyez nous arrivons à faire vivre des personnages à partir d'un paquet de mots, d'un squelette verbal appelé *rôle* [...] pourquoi vous, qui n'êtes pas un paquet de mots, ni un squelette, ne pourriez-vous pas vous incarner et vous faire vivre dans le jeu de vivre ? ».

Solal et Ariane incarnent ce « jeu de vivre » même quand l'existence sensible s'est dérobée devant eux. Même dans la mort, il y a du « jeu ». Dans la vie, donc, une fois le roman fermé, le « jouable » ne disparaît pas. Au contraire, il foisonne. Il suffit d'adopter un regard ludique pour se rendre compte, avec Daniel Sibony et Albert Cohen, que si tout n'est pas jeu, tout est « jouable ».

Si l'« injouable » est une « fin de partie », c'est une « fin de partie » terrestre. Et encore... Les squelettes qui jouent, « les secs », pourraient nous faire dire le contraire. La « fin de partie » symbolisée par la mort est surtout fin du sensible. Rappelons-nous d'où l'« esprit de jeu » est parti : des cadeaux, voyages et coups de théâtre qui se sont révélés inaptes à donner du « jeu ». « Mis en rite », mais de façon prosaïque, le quotidien n'était pas à la hauteur de l'évènement fondateur du Ritz. Menacés à la fois par l'ennui et la trivialité, Ariane et Solal se sont trouvés prisonniers d'un cadre. Préférant perdre la vie plutôt que l'amour, ils se sont tournés vers l'« injouable » et l'« esprit de jeu » a paru s'évanouir.

Par-delà les apparences, mettre en scène la mort a permis aux personnages de ne pas se faire « récupérer » par les jeux dérisoires du social et la « farce d'amour », d'une part, et, d'autre part, de conserver l'« esprit de jeu », de garder du « jeu », des cartes non jouées. Costume, accessoire, musique et danse sont les éléments nécessaires à une comédie « injouable » et à un « jeu d'une autre espèce » : le mouvement de la grande machinerie mythique. Sur un des sens du mot « jeu » – non le moins intéressant –, que nous dit Roger Caillois ?

---

<sup>314</sup> *Ibid.*, p. 70-71.

Voilà ce qu'il écrit dans *Les Jeux et les Hommes* :

« Une machine [...] est un puzzle de pièces conçues pour s'adapter les unes aux autres et pour fonctionner de concert. Mais à l'intérieur de ce jeu, tout d'exactitude, intervient, qui lui donne vie, un jeu d'une autre espèce. Le premier est strict assemblage et parfaite horlogerie, le second élasticité et marge de mouvement<sup>315</sup> ».

On peut concevoir l'histoire d'amour entre Solal et Ariane comme une machine originale mais dont le mécanisme finit par s'enrayer, faute de « jeu », et le suicide, comme un mouvement paradoxalement salvateur qui, de même que l'« élasticité » à l'intérieur de l'« horlogerie », donne vie au moteur du mythe. *Belle du Seigneur* marche alors vers la légende. Constellation amoureuse ou squelettes entrelacés, Ariane et Solal trouvent une autre vie, une vie bien plus riche et inventive que leur existence sensible, dans le fantastique ou le merveilleux. C'est grâce aux règles de l'« injouable », à la mise en scène de leur mort, au « ludus », comme dirait Caillois, qu'ils ont pu improviser et changer vraiment de scène, faisant appel à toute la puissance de la « paidia », cette liberté de création qui transfigure même la finitude humaine. L'« injouable », on le voit, peut être joué quand on est un grand comédien. La difficulté était de concilier allégresse et contrainte lors d'une scène forcément macabre, de coder les gestes de la mort pour sublimer le caractère funeste d'une non-existence sensible. Mais d'autres possibles auraient pu être choisis. Dans un autre roman, *Solal*, le personnage éponyme est le seul à se tuer et survit au poignard qu'il enfonce dans sa poitrine<sup>316</sup>. Dans l'« injouable » même, du « jouable » circule et reste toujours à transmettre. Au lecteur-spectateur de l'attraper et d'en faire son « jeu ».

## Conclusion

Qu'avons-nous essayé de montrer dans ce mémoire ? Que les manifestations du « ludus », des règles du jeu, sont certes multiples, ainsi que les finalités des comédies, mais qu'une progression est décelable à l'intérieur des jeux qui vont toujours vers plus d'ingéniosité et d'ouverture. Dans *Belle du Seigneur*, les moyens de la comédie paraissent

---

<sup>315</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, op. cit., p. 13.

<sup>316</sup> Voir Albert COHEN, *Solal*, [1930], Paris, Gallimard, « Folio », 1981, p. 470.

d'abord nombreux. Les jeux défensifs passent par la réapparition de certains schèmes de comportement infantiles comme par la projection des fantasmes d'une africanité tribale, lorsque les comédies de la séduction impliquent une imagerie animale aussi bien qu'une pensée magique qui unit parole prophétique et langue performative. Le jeu de la création verbale, enfin, qui permet aux personnages de régner sur un monde onirique, réclame un remodelage de l'onomastique comme il demande une recréation du conte, quand l'« injouable » doit être mis en scène au moyen de costumes rituels et de chants funestes. Les finalités des jeux, ensuite, sont tout aussi diverses. On joue des comédies de protection pour chasser le malheur comme pour créer un acte artiste qui sublime les scènes douloureuses à tel point que le malheur, pourrait-on dire, devient spectateur et le malheureux, un acteur virtuose qui truque sa pensée. En outre, on joue aussi bien, dans le roman, à la séduction pour le simple passe-temps que pour l'auto-enchantement ou encore l'accroissement des possibles et la réalisation de soi. Qui plus est, on joue autant à créer de nouveaux contes et à rendre féérique l'espace pour régner sur l'imaginaire que pour « faire cosmos ». Par-delà ce jeu de création, les personnages s'adonnent à la comédie de l'« injouable » pour plusieurs motifs : sauver l'amour, éviter une « récupération » du romanesque par la trivialité de la violence et finalement créer des mythes amoureux, réactualisant le topos de la danse macabre comme la thématique de la constellation des sentiments, carte de Tendre céleste.

On le voit, les moyens de la comédie, comme ses finalités, semblent pour le moins hétéroclites. Mais une unité existe, que nous avons tenté de faire ressortir : c'est l'unité des joueurs qui progressent dans leurs jeux et avancent avec eux vers toujours plus de liberté créatrice et d'ouverture aux possibles. En effet, on part de la plus grande clôture, celle du jeu défensif que les personnages pratiquent contre quelque chose – le malheur – pour atteindre peu après les stratégies de la séduction qui « installent » un monde elles aussi, à leur manière, un monde des signes charmants, monde qui grandit encore quand à l'univers de l'enchantement se substitue un royaume de l'irréel bien plus vaste, royaume de la vie qui se change en un espace encore plus ouvert et disponible aux virtualités malgré les apparences : celui de la mort et de l'« injouable », jeu paroxystique qui transforme le conte de fées en mythe. De ce fait, les personnages règnent d'abord sur eux-mêmes, sur leurs émotions, qu'ils parviennent à contrôler, voire à transfigurer, quand ils mettent en scène le malheur à travers un jeu défensif. Puis, ils gouvernent les autres hommes et le monde de la séduction, « blanche » ou « radicale », avant de régner sur l'univers non moins enchanteur du merveilleux, qui se révèle plus ample encore que celui de

l'enivrement rituel. Enfin, les personnages règnent sur la mort, dans un au-delà du jeu où les possibles continuent d'exister en nous invitant non pas à faire comme eux mais à chercher le « jouable » même là où l'on s'attend le moins, dans le prosaïque comme dans la finitude. D'abord quelque peu mécaniques, les moyens de la comédie, pour accompagner cette ouverture, se font de plus en plus subtils et complexes, tandis que les finalités des jeux impliquent un investissement de plus en plus important : après avoir perdu leur identité en jouant tous les rôles – du vieux juif à l'homme-tronc en passant par l'alpiniste expérimentée – Ariane et Solal doivent perdre leur vie pour gagner l'immortalité des légendes.

Ces légendes, disons-le une nouvelle fois, sont celles de l'amour. De la Rome ovidienne aux « belles bleues rivières du rêve<sup>317</sup> » des amants dans *Belle du Seigneur*, en passant par le village de « Billet-doux » et les mines de sel de Hallein où le « cavalier-servant » Stendhal considérait ce qu'il appelait le « [r]ameau de Salzbourg », les sentiments ont été célébrés, chantés, désacralisés et remythifiés dans des œuvres, où, plutôt que de parler d'amour, on parle l'amour tant il figure une langue depuis toujours pratiquée. Elle a ses idiomes : d'un auteur à l'autre – ainsi qu'on change de pays – on n'entend pas la même chose. Les « jolis diamants qui cachent la branche de charmille effeuillée par l'hiver<sup>318</sup> » deviennent amidon chez le surréaliste André Breton. Paul et Virginie, en outre, ne sont plus que « deux formes de cristallisation de cette substance<sup>319</sup> » dans *Poisson soluble*, quand une simple caisse phosphorescente, qui a « un peu souffert », représente le couple dont Bernardin de Saint-Pierre a fait son mythe personnel. Langue ou dialecte, ce sentiment qui hante la littérature paraît archétypique, ou, du moins, est élevé au rang des essences. Cet « éternel amoureux », les personnages de *Belle du Seigneur* semblent eux aussi le gagner : à la fin du roman, Ariane et Solal ont la « [f]orce des structures<sup>320</sup> », d'après un mot barthésien, une force qui les fait immortels, en les envoyant dans un joyeux « grand dortoir » – où les amants sont certainement squelettiques mais pas les sentiments – comme dans les constellations, deux lieux qui se révèlent ludiques. L'amour est jeu et le jeu n'est peut-être qu'amour en fin de compte : par amour aussi bien que par jeu, en effet, on peut se défendre, créer des images, sauver l'autre ou haïr son prochain. Le sentiment et la comédie, dès lors, ne formeraient qu'une seule constellation.

---

<sup>317</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, op. cit., p. 340.

<sup>318</sup> Voir STENDHAL, *De l'Amour*, [1822], Paris, G.F. Flammarion, 1965, p. 336.

<sup>319</sup> Voir André BRETON, *Poisson soluble*, [1924], Paris, Gallimard, « Poésie », 1996, partie 10, p. 56.

<sup>320</sup> Voir Roland BARTHES, *Fragments d'un discours amoureux*, op. cit., p. 57.



Sur un tel système étoilé, si l'on veut écrire un mémoire, on ne peut entrer avec un œil de néophyte, comme en s'excusant de passer par là. Il faut se tourner vers d'autres constellations, celles des théoriciens. Winnicott, Pascal, Deleuze, Mircea Eliade sont ici autant de penseurs dont l'apport a été déterminant pour notre approche. En recontextualisant dans notre travail chacune des idées empruntées à ces théoriciens, nous avons utilisé des outils conceptuels qui, bien qu'hétérogènes au départ, ont finalement convergé, nous permettant de suivre une ligne directrice : celle d'un jeu créatif. Ces penseurs ont été pour nous comme les papyrus de la bibliothèque d'Alexandrie pour Artaud : environnés de « forces ». Puisant dans cette formidable réserve d'énergies, nous sommes redevables à chacun de ces théoriciens d'un éclairage spécifique.

Freud, d'abord, nous a fait percevoir tout le poids inconscient et régressif qui est caché dans les mécanismes de défense. Nietzsche, Baudrillard et Jean-Marie Schaeffer, ensuite, dans une étude qui associe la philosophie à la psychologie cognitive et à la sociologie, ont guidé notre travail en nous faisant voir que le paraître se conjugait à l'être pour les comédiens séducteurs. La mytho-critique et la psychanalyse, outre cela, nous ont fourni les éléments interprétatifs adaptés pour reconstruire l'appropriation de la « topique merveilleuse » par Ariane et Solal. Enfin, grâce à Daniel Sibony, nous avons pu découvrir que l'« injouable » se retrouvait dans le roman où le théâtre de l'existence et la transmission du jeu se poursuivent dans la mort. De cette manière, nous nous sommes rendu compte que l'« esprit de jeu » est susceptible de déverrouiller même les situations les plus bloquées. Chacun des critiques nous a donné les clefs herméneutiques dont nous avons besoin pour édifier un raisonnement qui se clôt sur le mythe et finit par jouer lui aussi à la suite des personnages.

Nous avons, dans chacun de nos chapitres, essayé de dépasser les systèmes d'interprétation et les modes de pensée dans lesquels, si nous avons suivi jusqu'au bout l'argumentation des théoriciens, nous aurions pu rester enfermés. Ainsi, la psychanalyse freudienne a pu nous être utile quand il s'agissait de souligner l'importance des gestes les plus anodins dans leur retentissement inconscient – tordre une ficelle, manipuler un bille – mais nous avons, à un moment, pris un autre chemin analytique : quand nous avons tenté de classer les différents degrés de conscience accompagnant la production des jeux défensifs, le chemin restait le même, mais quand nous avons fait de la séduction rituelle le moyen d'un accroissement des possibles, avec Baudrillard, ce chemin s'est effacé et un autre a pris sa place, celui de la sociologie. De même, nous avons quitté les champs

ouverts par la sociologie quand nous avons tracé, à grands traits, une carte des lieux féériques. Les folkloristes sont devenus géopoètes, en outre, lorsque nous avons traité le « faire cosmos » pratiqué dans le roman. Enfin, nous avons laissé de côté Vladimir Propp et Kenneth White dans notre dernier chapitre pour étudier la situation-limite dans laquelle la mort est inscrite, mort que les personnages choisissent dans une optique sartrienne mais qu'ils transforment en mythe, transmettant le « jouable » aux lecteurs. Si, dans notre exposé, nous sommes parfois revenus sur nos pas, retrouvant avec Bettelheim, par exemple, la méthode psychanalytique que nous avons pu utiliser dans notre premier chapitre, cela ne doit pas surprendre. Pour reprendre Sophie Rabau, la littérature est « un espace ou un réseau, une bibliothèque si l'on veut, où chaque texte transforme les autres qui le modifient en retour<sup>321</sup> ». En prenant pour objet d'étude la littérature cohénienne, on s'engage forcément dans un tel réseau, dont les branches se croisent et tournent sur elles-mêmes dans un jeu encore plus vertigineux du fait des créations ludiques que les personnages produisent. Aussi, notre exposé, présente-il, de façon spéculaire, des retours théoriques, des bifurcations argumentatives et des croisements inattendus. Notre mémoire, par là, appelle d'autres travaux qui pourront explorer telles facettes du jeu dans *Belle du Seigneur*, tels mécanismes du ludique et telles finalités de la comédie. Les champs du « jouable » sont loin d'être épuisés. Qui plus est, les interprétations que nous avons faites du roman pourraient être reconduites dans d'autres œuvres écrites par Cohen : *Solal*, à notre sens, possède une dimension ludique qui n'est pas sans rappeler celle de *Belle du Seigneur* et les jeux pratiqués dans *Mangeclous* auraient, eux aussi, des choses intéressantes à nous dire, fournissant de beaux éléments pour une étude future.

Mais *Belle du Seigneur* à elle seule est déjà une œuvre assez ample et assez ludique – contenant mille comédies possibles – pour être analysée de multiple fois sans que sa disponibilité à une interprétation centrée sur le jeu ne s'émousse. Si de nombreux auteurs accordent dans leur œuvre une place importante au jeu – jeu défensif (Beckett), comédie de séduction (Marivaux, Laclos), jeu avec l'imaginaire (Lewis Carroll, Boris Vian), « injouable » (Racine, Corneille) – aucun, cependant, à notre connaissance, ne regroupe dans un de ses écrits autant de « jouable » qu'Albert Cohen. Cet auteur sait, à l'instar d'un Roger Caillois, que « [l']esprit de jeu est essentiel à la culture<sup>322</sup> ». Si *Belle du Seigneur* nous transmet cet esprit, le roman contribue de la sorte à rendre la vie un peu plus ouverte à la mise en scène et aux coups de théâtre, ou, du moins, nous permet une

---

<sup>321</sup> Voir Sophie RABAU, *L'intertextualité*, Paris, G.F. Flammarion, « Corpus-Lettres », 2002, p. 15.

<sup>322</sup> Voir Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les Hommes*, *op. cit.*, p. 126.

conversion de notre regard que Nietzsche considérait déjà comme trop sérieux. À défaut d'accroître l'absurde de l'existence, comme Baudrillard conseille de le faire à la suite du philosophe allemand, on peut « [c]onsidérer la réalité comme jeu ». « [C]'est faire œuvre de civilisation<sup>323</sup> » selon Caillois. La réalité, Mangeclous la considère comme un jeu quand il dit à Monsieur Deume être délégué de « mangement » par Solal : « Son Altesse m'a chargé, moi le susnommé, d'une représentation mangeuse et mandat de dégustation, ce qui veut dire en langage vulgaire, mieux compris de la plèbe, que je viens me sustenter quelque peu à sa place<sup>324</sup> ». Le « bey des menteurs<sup>325</sup> », en jouant devant « l'ami Hippolyte », fait œuvre de civilisation dans la mesure où il ouvre au mari d'Antoinette « des horizons nouveaux », pleins d' « historiettes » amusantes et de rires. Et si la réalité, en la personne de Mme Deume, refait surface, « eh bien quelques coups de bâtons !<sup>326</sup> », et le jeu réapparaît.

## Bibliographie

### Livres

#### 1 De l'auteur étudié :

COHEN, Albert, *Solal*, [1930], Paris, Gallimard, « Folio », 1981.

*Belle du Seigneur*, [1968], Paris, Gallimard, « NRF », 2009

*Ô vous, frères humains*, [1972], Paris, Gallimard, « NRF », 1980

#### 2 Sur les thèmes abordés :

ARTAUD, Antonin, *Le Théâtre et son double*, [1938], Paris, Gallimard, « Folio/Essais », 2008.

---

<sup>323</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>324</sup> Voir Albert COHEN, *Belle du Seigneur*, *op. cit.*, p. 227.

<sup>325</sup> *Ibid.*, p. 223.

<sup>326</sup> *Ibid.*, p. 231.

AUSTIN, John, Langshaw, *How to Do Things with Words*, [1962], Oxford, Clarendon, Urmson, Opie, James, [traduction française : *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil, 1970].

BARTHES, Roland, *Fragments d'un discours amoureux*, Paris, Seuil, « Tel Quel », 1977.

BAUDRILLARD, Jean, *De la séduction*, [1979], Paris, Denoël, « Folio /Essais », 1992.

*L'Échange impossible*, Paris, Galilée, « L'espace critique », 1999.

BETTELHEIM, Bruno, *The Uses of Enchantment*, [traduction française : *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, « Réponses », 1976].

BRETON, André, *Poisson soluble*, [1924], Paris, Gallimard, « Poésie », 1996.

CAILLOIS, Roger, *Les Jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1957.

ELIADE, Mircea, *Le mythe de l'éternel retour – Archétypes et répétition*, [1949], Paris, Gallimard, « Folio/Essais », 1969.

FREUD, Anna, *Das Ich und die Abwehrmechanismen*, [1936], [traduction française : *Le moi et les mécanismes de défense*], Paris, Presses Universitaires de France, «Bibliothèque de Psychanalyse», 1975].

FREUD, Sigmund, *Zur Psychopathologie des Alltagslebens*, [1901], [traduction française : *Psychopathologie de la vie quotidienne*, Paris, Payot, «Petite Bibliothèque Payot», 1983].

*Totem und Tabu*, [1913], [traduction française : *Totem et Tabou*, Paris, Payot, «Petite Bibliothèque Payot», 1977].

*Jenseits des Lustprinzips*, [1920], [traduction française : *Au-delà du principe de plaisir*, in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, «Petite Bibliothèque Payot», rééd. 2010].

HEIDEGGER, Martin, *Holzwege*, [1949], [traduction française : *Chemins qui ne mènent nulle part*, Paris, Gallimard, « Idées », 1962].

LAPLANCHE, Jean, PONTALIS, Jean-Bertrand, *Vocabulaire de la psychanalyse*, sous la direction de Daniel Lagache, [1967], Paris, Presses Universitaires de France, 1978.

MERTON, Robert, King, *Social Theory and Social Structure*, [1949], New York, Free Press, 1968.

NIETZSCHE, Friedrich, *Die fröhliche Wissenschaft*, [1882], [traduction française : *Le gai savoir*, Paris, Le livre de poche, « Classiques de la philosophie, 1993].

PASCAL, Blaise, *Pensées*, [1669, posthume], in *Œuvres complètes*, Paris, Seuil, « l'Intégrale », 1963.

PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, [1928], Paris, Seuil, « Points-Essais », 1965 et 1970.

PROUST, Marcel, *À la recherche du temps perdu* III, *Le Temps Retrouvé*, [1927], Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1987.

RABAU, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, G.F. Flammarion, « Corpus-Lettres », 2002.

REY, Alain (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française – Tome 2*, Paris, Dictionnaires LE ROBERT, 1992.

SARTRE, Jean-Paul, *Pour un théâtre de situations*, [1947], in *Un théâtre de situations*, Paris, Gallimard, « Folio/Essais », 1973 et 1992.

*Les mains sales*, [1948], Paris, Gallimard, « Collection Soleil », 1968.

SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, « Poétique », 1999.

SEARLE, John, Rogers, *Speech Acts : An Essay in the Philosophy of Language*, [1969], Cambridge, Cambridge University Press, [traduction française : *Les Actes de langage*, Paris, Hermann, 1972, reed. 2009].

SIBONY, Daniel, *Le Jeu et la Passe – Identité et Théâtre*, Paris, Seuil, Juin 1997.

STENDHAL, *De l'Amour*, [1822], Paris, G.F. Flammarion, 1965.

TARDIEU, Jean, *Monsieur Monsieur*, Paris, Gallimard, « NRF », 1951.

VALÉRY, Paul, *Moralités*, [1941], in *Tel Quel*, Paris, Gallimard, « NRF », 1951.

WHITE, Kenneth, *Le plateau de l'Albatros – Introduction à la géopoétique*, Paris, Grasset, 1994.

WINNICOTT, Donald, Wood, *Collected papers : Through Paediatrics to Psychoanalysis*, [1958], [traduction française : *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, «Petite Bibliothèque Payot», 1976].

## Documents électroniques

BOHET, Baptiste (site consulté le 24/05/2011), *Des couacs sur papier bible (retour sur l'édition Pléiade) par Jérôme CABOT*, <http://www.atelier-albert-cohen.org>