

ROBERT JOUANNY
Jeu et réalité dans l'œuvre romanesque
de Georges Limbour

En intitulant cette réflexion «jeu et réalité», je donne peut-être le sentiment que j'oppose ces deux concepts, et de ce fait, propose implicitement une réponse au complexe débat sur la nature du jeu. Il n'en est rien et mon propos n'est pas de définir, tout au plus de cerner le concept de jeu en rappelant, ce que nul ne conteste, qu'il est indissociable de celui de réalité. Il n'y a pas de jeu sans réalité. Mais peut-être n'y a-t-il pas de réalité sans jeu, le jeu étant une autre manière — première ou seconde, peu importe — de se situer face au réel, à ce que nous appelons le réel, de se définir — être et action — par rapport à celui-ci. À la fois manière de se jouer du réel, en bravant les interdits, et de le fonder, à partir d'une gratuité étrangère à notre vie quotidienne. Ce qui m'intéresse c'est de voir comment Limbour intègre le jeu dans son imaginaire et dans son rapport au monde. Péchant par une trop grande ignorance des théories psycho-sociologiques ou ethnologiques, je me contenterai d'une lecture littéraire des textes, ce qui, au demeurant, ne me semble nullement réducteur.

L'univers de Limbour se fondant, de toute évidence, jusqu'à l'enchevêtrement, sur une dialectique monde imaginaire/monde réel, le passage par le jeu est quasiment inévitable. Même s'il n'est pas l'élément dominant de la diégèse, il sous-tend toute l'œuvre et dans tous les cas, précède le retour des personnages à un quotidien, lui-même impossible à éviter, comme en témoigne la structure de chacun des quatre romans, qui s'achèvent sur un brutal retour à la réalité dont le jeu a permis de s'éloigner ou d'ignorer la présence menaçante: le départ vers «les pensionnats d'Amsterdam» dans *Les Vanilliers*; la destruction du village catalan par la guerre civile dans *La Pie voleuse*; l'émeute et la mort du pianiste dans *Le Bridge de Madame Lyane*; la substitution imprévue de l'auteur à l'imaginaire Enrico sur le chemin et sur la Plaza Mayor de Salamanque, dans *La Chasse au mérrou*.

Dans tous ces romans, les occurrences des termes *jeu*, *jouer* et, dans le même champ sémantique, *jouet*, *enjeu*, *loterie*, *gagner la partie*, *chance*, *s'amuser*, etc... sont innombrables. Jeux métaphoriques, mais aussi jeux bien réels, se fondant sur l'utilisation d'objets ludiques (moulins de papier, cerfs-volants, ballons, bulles de savon, cartes à jouer) aussi bien que sur des comportements ludiques comme celui que Limbour prête aux enfants qui *s'amuse à faire avaler* [par les chats] *un morceau de mou au bout d'une ficelle pour ensuite la*

leur retirer de l'estomac (B, 15)¹, ou encore, toutes les danses et fêtes, tous les chants, récitals de guitare, etc. qui surgissent à chaque page. L'inventaire en serait fastidieux. Je m'arrêterai plutôt à ce que j'appellerai les thèmes ludiques majeurs, plusieurs récurrents, qui sont développés complaisamment et permettent de percevoir les divers rôles confiés par Limbour au jeu dans son rapport au monde: jeux érotiques (surtout dans V), jeux de quilles dans C, jeux de hasard (cartes, échecs, golf) et de création musicale dans B, jeux de provocation dans PV, jeux avec le corps, et par suite sur l'identité dans PV et dans C.

Le jeu érotique des *Vanilliers* est, de toute évidence, primordial; c'est de lui que doublement naîtra la vie, l'enfant de Seira et les gousses des vanilliers, mais chaque fois par un hasard qui rend dérisoire toute conception d'un monde cohérent. L'irresponsable Edmond est, à l'image de Dieu le *Charlatan primordial*, — je cite l'amerloque de C —, *le moins imitatif de tous [...] puisque, manquant de références, sous ses formes et couleurs absolument arbitraires, il n'y a rien que lui, qui n'existe pas* (C, 128). Le mythe du couple originel est battu en brèche par le comportement d'Edmond et ses effets: via le calice d'une fleur, une femme est fécondée par une semence qui ne lui est pas destinée; la mise à mort presque rituelle d'un amour tout neuf, — *déjà le sort de leur idylle était décidé* —, associe la fécondation du «verger maudit» et le destin du couple: «*si elles ont [des enfants], j'aurai toutes les femmes*» s'écrie Edmond. La vie est donc un jeu, hors de toute logique, *une suite dé cousue de morceaux brusquement interrompus, un kaléidoscope où se joue le hasard, délibérément agité par une main sans pouvoir* (C, 144). Dès lors, tout jeu peut avoir une signification érotique et, du même coup, être associé à la quête, sinon à la création du monde. Tel est le cas du jeu de quilles dont les nombreux retours dans *La Chasse au mérou* ne sont pas indifférents. Rappelons qu'il a, lui aussi, une signification symbolique et se joue comme un rituel: dès leur première rencontre, Enrico veut se faire donner l'oeillet de Nisé: «*Oh! mais non, nous allons le jouer*», répond celle-ci (C, 14). Et le jeu, orchestré par le ramasseur, *vieux génie de la terre*, est comme le simulacre d'une danse d'amour. Les quilles *ont des corsages de vierges. Sous leurs ceintures, leur robe étroite sur leurs hanches jusqu'à leurs pieds descend* (C, 15). Le jeu de Nisé est une sorte de pavane, d'une grande intensité érotique, qui s'achève par le don de l'inaccessible:

Elle ramassait à deux mains comme un potiron la dernière boule arrivée et encore sonore de heurts, et elle me l'offrait, l'énorme fente au-dessus pareille à son sexe ouvert. Je prenais la boule dans le tremblement, certain déjà que la quille restée debout dans le désastre était un but inaccessible. Elle gagna donc [c'est nous qui soulignons] toutes les parties (C, 16).

1. Signalons, une fois pour toutes, que nous désignons par les sigles V, PV, B, et C, suivis d'une indication de page, respectivement *Les Vanilliers* (1938, éd. L'Imaginaire, Gallimard, 1978); *La Pie voleuse* (1939, Gallimard, rééd. 1974); *Le Bridge de Madame Lyane* (1948, Gallimard, rééd. 1981) et *La Chasse au mérou* (1963, Gallimard).

Même tonalité lorsque se trouvant — *j'en fus bouleversé* — devant un autre jeu de quilles, Enrico contemple le lancer d'Aminda, *tel un dieu qui va lancer dans l'espace un astre fatal. Sa robe était tendue sur ses muscles durcis* (C, 35), puis le jeu lourd d'une sensualité bouillante et moite des deux jeunes filles qui s'affrontent dans des *parties démentes*:

Les quilles sautaient dans mon cœur, et le martelaient. Pourtant... pourtant! Je ne voulais pas sitôt les rêver nues, ni les respirer tout entières (C, 36).

Une troisième partie aboutira à l'accomplissement, lorsqu'ayant «conquis» le mérrou, Enrico repasse par Carthagène. À nouveau Nisé lui offre la boule *la fente au-dessus; je l'ai prise avec innocence, l'ai fait rouler, et plusieurs quilles ont sauté en l'air* (C, 84). À nouveau, *avec une superbe indifférence*, Nisé renverse la dernière quille, mais, fascinée par le vainqueur du mérrou, elle se donne à lui, métaphoriquement d'abord *la quille, tu sais, je crois que tu l'as renversée* (C, 90), puis réellement, endolorie par le destin qui va les séparer à jamais: *elle le savait: on ne va pas à Salamanque* (C, 91). Et le lendemain, *les quilles sont déjà relevées, vois le carré formé, dit-elle, d'une voix de songe, effrayée* (C, 91). En effet, d'autres quilles hanteront désormais l'imagination d'Enrico, *quilles de la lune* (C, 103), *quilles à tête d'étoiles* (C, 132), *invisible bowling* du métro (C, 159), donnant à ce jeu une autre dimension que simplement érotique.

Dans *Le Bridge de Madame Lyane*, déjà était apparue l'idée qu'il peut exister *l'art, la divination des petits incidents* (C, 53) et que, c'est moi qui l'ajoute, les jeux du hasard et de l'esprit peuvent, à cet égard, apporter de précieux indices. Indifférents, ils peuvent, comme le bridge, aider à attendre la mort (B, 23), ou comme le golf donner une image apaisante du bonheur (*Était-ce cela le bonheur? Taper sur une balle et se promener tranquillement avec ses amis sur les gazons tandis que les lapins se sauvent?* (B, 55), ou encore à assumer un destin qui demeure incompréhensible ou dérisoire:

Leur vie se joue autour de cet enjeu: leur pucelage (B, 120).

Quel jeu, quel déploiement d'esprit et de grâce pour attirer ses regards (B, 128).

On pourrait s'attendre à ce que le jeu de bridge soit le jeu majeur dans ce roman. Paradoxalement il y a peu d'importance, et c'est encore pour Limbour une manière de jouer avec le titre, tout comme dans *La Chasse au mérrou* il met le titre en abyme, comme un aveu de sa propre impuissance: *J'ai offert à mes tableaux les titres des poèmes que je n'avais su faire [...]* Si cela te plaît, un de ceux que j'ai peints, je l'appellerai *la Chasse au mérrou*, ou mieux, beaucoup mieux, plus étrange qu'il fasse énigme, dit l'amerloque (C, 127). C'est ailleurs, dans *La Pie voleuse*, que les cartes sont dotées, objets plus que mécanisme ludique, d'un rôle obscur (*il avait envie de la tuer, mais n'osait pas se retourner et son regard se perdait à travers les couleurs salies des trois dames, au fond de sa mauvaise conscience* (PV, 96). En revanche, dans *Le Bridge de Madame Lyane*, c'est le jeu d'échecs, étrangement associé à une exécution musicale, et d'autre part la

musique comme jeu de compensation qui sont l'objet d'une réflexion particulièrement intéressante. Une partie d'échecs, vue, comme tout le roman, à travers un monologue intérieur, celui du pianiste, oppose celui-ci au Tzigane, *virtuose aux gros doigts de boucher arabe*, dont les *andantes frémissants à vous faire mourir* (B, 94) fascinent Elsa, la femme qu'aime le pianiste. La partie d'échecs, *jeu d'homme* lui apparaît comme le *chaos de mille possibles* et il entend la mener comme un jeu de réflexion lui permettant d'*entrer dans une étrange absence où tu n'existeras plus, Elsa, où tous les visages du monde disparaîtront sous le calcul* (B, 93). N'est-t-il pas, comme Enrico, convaincu que *si nous pouvions voir plus tôt le visage et l'attitude de notre partenaire, nous serions beaucoup plus forts* (C, 112). En d'autres termes, le jeu serait un contre-monde, opposant l'intelligence à l'incohérence. Mais en fait, il ne fera que se laisser aller à toutes sortes de pensées, face à un adversaire qui *fonce toujours sur ses pensées quoi qu'elles vaillent et ne les lâche plus* (B, 96). Dès le début de la partie, sans tricher, les *maines malhonnêtes* du tzigane lui attribuent les noirs, certitude implicite de l'échec final. Mais le caprice du hasard même importe peu car ces mêmes mains, sur un violon, ne sont que trop aptes à truquer les mélodies, à transformer les noires en blanches. On trouve le même jeu sans espoir chez Enrico lorsqu'il finit par accepter pour l'offrir à Nisé, plutôt que le châle noir qu'il désire, le blanc que lui propose la vendeuse, riche de promesses, porteur de chance et de connaissance (*le cœur rempli de vie, j'ai regardé la nuit avec les yeux de la Chance [...]* *Quelle était donc sa nature? Si je l'avais su, j'aurais connu le secret du monde*, C, 113). En fait, le malheureux Enrico entendra un peu plus tard Clindia lui dire qu'il s'est trompé: *tu aurais dû le prendre noir* (C, 155). Les dés sont toujours pipés et jamais un coup de dés n'abolira le hasard! Revenons à la partie d'échecs. Tandis que le pianiste ne cesse de s'évader de *la cage des problèmes* et d'*errer à travers des châteaux ouverts à tous les vents*, le Tzigane, lui, gagne imperturbablement, à l'encontre de toute nécessité intellectuelle: *après tout, entre ses divers moments, il n'y a peut-être pas de lien. Ce ne sont que des instants. Ses tours éparpillées au hasard dans la plaine ne représentent aucun plan et c'est le hasard qui dispose de la puissance. Moi, je crois que mes distractions obéissent à un plan d'ensemble...* (B, 97).

La partie s'achèvera sur une dernière manœuvre du pianiste, qui illustre bien l'impossibilité où il est de se servir du jeu comme d'une réponse au destin:

Mettre le cheval sur la case noire? Ce damier est le mouchoir de Véronique... Son visage en couleurs comme sur un plat de porcelaine... Et mon cheval en zig-zag trébuche sur les prairies de ton visage. Il a des fleurs jusqu'au poitrail... Il n'avance plus! Il va humer les iris merveilleux de tes yeux... Accords... Ce bel accompagnement qui montait lentement... Je ne l'oublierai pas... répète encore... Ce cheval est pourtant la clef du problème. «Alors? Vous êtes long!» Attila! Toi, ta cavalerie s'élance sur les gazons rasés. Le terrain t'est plus favorable qu'à moi! Rien ne t'arrête et si tu aimes, l'amour n'a pas de prise sur ta pensée. — Eh bien, voilà! Suicide

équestre... dans cette belle mélodie qui se forme [...] Maintenant j'enrage. Ma pensée ne peut rien contre la sienne. Il y a ainsi des occasions où nulle vanité, aucun mépris ne permettent de se mettre au dessus des autres. On s'avoue vaincu, bafoué. Lui, en face, il est puissant comme le destin, impassible, sans défaut. Toute ma volonté n'y fera rien! Il va gagner (B, 97-98).

La victoire finale du Tzigane est légitimement ponctuée d'un désespérant *c'était couru*. Quoi qu'on en espère, le jeu ne propose pas *mille possibles*, mais un seul, celui dont les cheminements échappent toujours.

A cet échec du jeu d'échecs, j'opposerai un autre jeu, si on peut le qualifier ainsi, ce qui, assurément mériterait discussion. Je veux parler du jeu de la création musicale, chez le pianiste, conçue, ou du moins espérée, comme double, susceptible de se substituer à la réalité qu'elle métamorphose. Le pianiste a perçu un jour *quelques notes comme si c'était du sang qui coulait à cause de cette souffrance* [le dédain d'Elsa] (B, 72) et il s'est dit qu'il devait écrire *un air complet qui soit comme le mouvement de sa beauté*, preuve d'amour à donner à l'autre mais aussi, pour lui-même, mise à l'épreuve de son amour. De cette mélodie qu'il «tient», il espère une libération d'Elsa: *à force de penser à elle, c'est comme si je ne pensais plus du tout à elle. Je ne pense plus à toi, trop chère Elsa, mais seulement à cette mélodie qui doit être toi-même plus que toi: tu me fournis le philtre qui doit me permettre de t'échapper [...]* J'ai peur tout en le désirant d'aimer cette mélodie plus que toi-même et de te renier par ce que tu as suscité (B, 74). Mais, ajoute-t-il, *je ne puis créer mieux que toi-même*, et lorsqu'il entendra enfin la mélodie, jouée, — suprême dérision —, par le Tzigane, ce sera après le départ définitif d'Elsa, après avoir vu celle-ci *au-dessus de la roue tempêteuse du bateau sur le Danube, offrir à sa malchance comme le plus beau lot d'une loterie, mais inagnable, elle offrait à la malchance un dernier et éternel sourire* (B, 206). Sa mort dans l'émeute, — suicidaire, peu s'en faut —, suivra de peu cette amère satisfaction trop tard venue. Encore une fois le jeu, — celui de l'art, cette fois, comme substitution à la vie — aura été un échec. Faut-il s'étonner, dès lors que l'œuvre romanesque tout entière, richement imprégnée de musique, ponctuée de sardanes ou d'airs de fête, aboutisse soit au silence de la musique, soit au rejet des instruments qui ont prouvé leur inefficacité?

Parmi les autres formes de jeu, il y a ceux, plus diffus, que propose Limbour dans *La Pie voleuse*, le seul roman dans lequel la pratique du jeu ne soit pas, en quelque sorte, isolée, en tant que telle, dans des pages significatives, mais constamment intégrée comme acteur au déroulement du quotidien. La musique, encore, est un élément important, susceptible, comme dans la sardane, ce *grand système planétaire* de métamorphoser le danseur (*qui aurait pu reconnaître le maniaque obscène dans le sylphe aux bras tendres, aux jambes allègres et savantes?* PV, 77). Pourtant, la seule forme de jeu qui soit vraiment concertée est le jeu de Gisèle, la femme à la pie, qui consiste à insérer dans le réel des composants qui, de par leur origine même n'auraient rien à y faire.

Comment ne pas songer aux jeux érotiques des *Vanilliers*? En l'occurrence, il s'agit des bijoux dérobés par la pie, que, au cours d'une nuit *du délire et de la certitude*, Gisèle et Gérard vont jeter dans le pétrin du boulanger:

Les dés sont jetés, dit-il, en plongeant ses mains dans la pâte [...] Ah! Ils vont trouver autre chose que des cafards: ce sera demain jour des Rois (PV, 62).

On sait que, une fois de plus, le jeu aboutira à une succession de tragiques échecs: mort du boulanger et surtout exécutions rituelles entrecroisées, — comme dans un dernier jeu, mené par le destin —, de la pie par les villageois et de Gisèle par les chats sauvages.

Doit-on conclure que le jeu, tous ceux que nous avons étudiés, pour ne rien dire, de ceux, mentaux, scripturaux ou concrets que l'on rencontre à chaque page, tous ces jeux qui laissent espérer à l'homme une prise sur le réel sont condamnés et le condamnent à l'échec? Que *être ou rêver c'est la même chose* (C, 76)? que tout, à l'image de la création dont Dieu réussit à faire croire que quelque chose s'animait sous les signes de ses creux décors (C, 128), n'est que *prestigieux tour de charlatanerie* et que le seul comportement raisonnable est de se laisser ronger par le cancer de l'absurde, comme Mme Lyane, et de jouer au bridge en attendant la mort? En fait, le rapport au monde repose, pour Limbour, sur un équilibre et le jeu, si prometteur, n'est que l'une des composantes, au même titre que l'intelligence ou la volonté. Alors que, sur le chemin du retour, Enrico sent le ciel *plus animé qu'à mon aller, empli de richesses invisibles — et dirai-je métaphysiques — puisqu'il était la robe de la chance* (C, 117), il suffira qu'il rencontre l'amerloque, apprenne de lui que *le mérrou c'est uniquement pour le manger* (C, 121), pour qu'il admette: *il avait emporté ma chance* (C, 130). Cette idée de chance qui, paradoxalement, contient en elle la négation du jeu comme attente d'une réponse extérieure réservée à qui en connaît les règles, cette idée de chance sous-tend toute l'œuvre et la chance se manifeste capricieusement. C'est ce que découvre Enrico dans son dialogue final avec Aminda et Clindia:

— *Gentille Nisé, qu'est-ce qu'elle fait donc à Carthagène?*

— *Elle joue aux boules.*

— *Aux boules! Tu entends cela? Il aime les demoiselles qui jouent aux boules [...]*

— *Je crois que tu t'es trompé, Enrico, tu aurais dû prendre le noir [...] Parce que tu es un mauvais chasseur, et aussi, tu le vois, un très mauvais auto-stoppeur [...]*
Et il t'aura fallu deux brunes pour te mener jusqu'à une blonde (C, 155).

Le vrai jeu est sans doute celui qu'on joue avec soi-même, avec son corps, dans la danse et surtout dans la nage, perçue plusieurs fois comme jeu magique, créant et métamorphosant. Dans *La Pie voleuse* d'abord, où elle introduit Gisèle à des cavernes étranges, où elle entend des soupirs de captives (PV, 36) et où elle exalte les nageurs jusqu'à l'angoisse:

À la première aspiration du parfum puissant, leur corps saturé depuis des jours d'iode et de sel, fut parcouru par une intense frénésie. Ils se retournaient dans tous les sens, ivres d'eau et descendaient, les yeux insensibles à la brûlure, dans ces zones mystérieuses [...] Seule Gisèle restait toujours à la surface parce que sa mince poitrine de reine d'Orient dont le souffle charmant eût soulevé des déserts ne pouvait emmagasiner assez d'air pour ces profondes plongées. Elle contemplait, jusqu'à ce que l'angoisse la prit d'une telle solitude, le cercle soyeux de la mer déserte que crevait tout à coup Geneviève, remontée la première de si loin et avec un tel élan qu'elle émergeait jusqu'à la ceinture [...] un instant immobile comme si elle avait rapporté le don de rester suspendue au-dessus de la mer, resplendissante de beauté [...] puis elle retombait doucement dans les eaux qui lui recouvraient d'écume les épaules. — Ah! soupirait Gisèle. Elle était sauvée de ce calme qui lui faisait peur, et les autres réapparaissaient un à un, à des endroits imprévisibles, mais le dernier, celui qui croyait avoir réalisé le plus bel exploit, elle n'y faisait pas attention: il ne lui apportait plus rien (PV, 109-10).

Dans *La Chasse au mérou* surtout, la mer occupe de longues pages (38-44; 61-69); un contact magique s'établit avec l'eau, qui va libérer l'homme d'abord de lui-même:

Il m'arriva [...] d'être ému par une ombre obstinée qui me suivait par en-dessous, au fond: c'était la mienne. Je la perdais quand j'entraais dans une vaste sphère insondable et bleu sombre [...] et la mer tiède où mollement je me vautrais était une épaisse fourrure violacée, striée par l'ombre de ses poils (C, 39).

Elle le libère aussi du désir d'Aminda et de Clindia, de toute crainte et, au terme de ses dépouillements successifs, comme initiatiques, elle le mettra face au mérou qui lui permettra, après le combat, de percevoir *la vie qui m'enivrait et l'espérance, sur la mer* (C, 69). Le jeu rituel de cette chasse, même s'il est rêvé (*ce serait trop beau*, dira la sceptique Nisé et l'amerloque ajoutera: *personne n'y croit*) est, en définitive le seul qui mérite d'être joué, parce qu'il est le seul qui soit jouable: le jeu métaphysique qui permet au narrateur, double d'Enrico, d'un Enrico qui, peut-être n'est jamais arrivé à Salamanque, de s'identifier au mérou (*je suis le mérou* dit-il, sans jouer, C, 164), d'échapper à l'espace et au temps:

L'agent de police riait: «Vous avez dépassé le temps; maintenant il faut vous en aller». La nuit venait. Là-bas, dans Carthagène, Nisé nous relançait l'univers à la main. Le monde renaissait au son d'un clairon d'ambre (C, 168).

Sur ces lignes sereines s'achève le livre, au terme d'un jeu multiple et inutile, dont le sens et les règles échappent autant que celles du réel, mais qui, au moins, a apporté l'espoir que d'autres jeux, tout aussi vains, continueront à être joués. Il est, à cet égard, notable que les dernières lignes de chacun de ces romans apparemment désabusés soient, à des degrés divers l'affirmation d'une

espérance renouvelée et de nouveaux jeux:

Les Vanilliers: «Elle ne pensait plus aux Van Houten, elle n'entendait plus d'avance la musique: elle se demandait seulement comment serait, venu de si loin pour la délivrer, — oui, elle espérait qu'il serait encore très drôle et mystérieux, tendre et ironique, plein de secrets indéchiffrables — le capitaine du dernier bateau» (V, 185).

La Pie voleuse (dans sa première partie): *Vers la fin du jour [...] les enfants soufflent dans leur chalumeau. Qu'on ne leur demande pas qui leur apprend ce jeu: ils haussent les épaules, qu'est-ce que cela peut faire: ils ne se souviennent plus. Les bulles montent dans la rue [...] À tout jamais elles monteront dans la joie des plus beaux soirs, aussi vrai que renaîtront les fleurs des prairies, fragile manifestation de ton immortalité* (PV, 122-23).

Le Bridge de Madame Lyane: «La nuit de la boîte aux lettres: je suis dedans, dans les secrets, dans le mystère, dans la grande interrogation [...]. La ville a fini par me prendre! Elle m'emmène prisonnier, mais elle est très belle! Nous finirons par nous entendre... Je n'ai qu'à me laisser aller... La voiture roule sur l'asphalte plus lisse qu'un lac, aussi calme que la certitude, vers où? Je ne sais pas, dans une direction inconnue» (B, 217).

Comme je suis heureuse. La vie est un songe, dit Aminda (C, 76). C'est peut-être, le paradoxe, — le vrai Jeu — de Limbour que de fonder son pari sur la tentation toujours renouvelée chez l'homme de jeux, à la fois dérisoires et riches d'espérances malgré tout.

Robert Jouanny
Université de Paris-Sorbonne