

DANIEL LEFORT

Jeu et féerie dans l'œuvre narrative de Georges Limbour

Je partirai de la définition du jeu proposée par Jacques Henriot — telle que l'explique le volume *Jeu surréaliste et humour noir*¹ — en la confrontant aux marques de la féerie chez Georges Limbour. Le terme de «féerie» a été préféré à celui de «merveilleux» simplement parce que Limbour se réfère spécifiquement au merveilleux des contes de fées de notre patrimoine occidental et, très occasionnellement, moyen-oriental. Aussi parce que la manière dont il traite les personnages, les situations et les événements du récit relève de la même qualité d'enchantement, d'une même conscience innocente devant les prestiges du monde.

Cette conception, qui met en lumière le fonctionnement de schèmes aléatoires pour réaliser un thème arbitraire formant le procès métaphorique du jeu — c'est la définition de Jacques Henriot —, considère comme jeu véritable le rapport entre le jeu surréaliste et le projet esthétique poursuivi par les surréalistes et leurs épigones. Idée centrale qui me paraît gouverner les textes narratifs de Georges Limbour. Mon propos sera d'essayer de montrer que, dans ses œuvres, Limbour ne fait qu'un de l'activité ludique et du projet esthétique en adoptant de manière systématique le point de vue de l'enfant, en faisant du conte de fées le miroir révélateur de la réalité, en engageant l'écriture du récit dans un jeu dont les règles s'inventent au fur et à mesure de son déroulement.

* *
*

Le point de vue de l'enfant, c'est d'abord la prise de possession du monde par l'imaginaire dont la nécessité, mesurée à la force du désir, n'a d'égale que la désinvolture à l'égard de la réflexion pratique et de l'évaluation raisonnée de ses chances de succès. Il s'agit de *prendre* le réel plutôt que de le comprendre, ou plus exactement il s'agit de le faire fonctionner, de le mettre en marche, bref de le *faire jouer*. C'est le projet de tous les personnages de Limbour, hormis ceux qui servent de repoussoir à l'imagination et qui appartiennent à la réalité utilitaire: Van Houten, le chocolatier des *Vanilliers*, ou Cornélius, le poissonnier de *La Pie voleuse*.

L'enfant, c'est plus largement la *conscience innocente* — j'appelle conscience innocente celle qui, dégagée de tout esprit d'analyse, s'investit dans une relation immédiate avec le monde — qui est représentée chez Limbour par des enfants véritables, la petite bande du *Panorama*, mais aussi par des adolescents

1. *Jeu surréaliste et humour noir*, collectif sous la responsabilité de Jacqueline Chénieux-Gendron et Marie-Claire Dumas, Lachenal & Ritter, «collection Pleine Marge», n° 1, 1993.

et même des adultes (Mme Lyane, Elsa ou le pianiste du *Bridge*). Ce que Limbour met en évidence, c'est le pur pouvoir de fabulation de cette conscience qui annexe le monde et le fait signifier: il s'agit là d'une attitude psychologique permanente dont *Le Bridge* offre les plus nombreux exemples, sans doute parce qu'il est composé d'une suite de soliloques. On comprendra que cette composition n'est pas — ou pas seulement — une astuce technique destinée au développement d'un récit par l'enchaînement des monologues intérieurs de personnages différents, mais une manière pour chacun de se jouer son histoire mentalement, de s'inventer ses propres contes: ainsi le pianiste imaginant le départ des bateaux de plaisance sur le Danube dans un décor d'opérette (BL, 102)², ou Mme Lyane rêvant à l'affection d'un hypothétique petit neveu (BL, 179).

Il ne s'agit pas seulement de donner un sens au monde, de repoétiser l'univers en l'interprétant, c'est-à-dire en le chargeant de qualités et en lui donnant les éléments d'une causalité qui n'est révélée que par sa mise en marche: il s'agit aussi et peut-être surtout d'agir sur lui. Cette action s'exerce à la fois de façon magique et sur le mode ludique: j'en veux pour exemple, dans *Le Bridge*, la bagarre générale que le pianiste déclenche, du moins l'imagine-t-il, par le seul pouvoir de son jeu.

Comme toute pratique magique, ce jeu n'est pas sans conséquences: le faisan mort placé devant la fenêtre du petit Guillaume est bien une menace de mort, qui sera suivie d'effet (V, 68). À l'inverse, la tentative d'empoisonnement collectif avec les boules de cuba échoue: il s'agissait de mettre à l'épreuve l'avertissement du père Duflo, *pour voir* (CR, 80 et 87). Jeu dangereux, jeu interdit par lequel on rejoint le sacré, qui n'est autre que l'ensemble des rites observés, des sorts jetés, des objets investis de pouvoirs que l'enfant se forge pour son propre usage et celui des initiés, c'est-à-dire des personnages qui partagent son monde. Quand Gisèle introduit le jeu des bulles de savon dans le village de *La Pie voleuse*, quand Jeannette pose les faisans morts autour de la chambre de Guillaume, elles instaurent un code magique et qui leur sert à communiquer. C'est l'un des traits caractéristiques du jeu que souligne Limbour en en faisant un moyen de communication collective, un système de signes, dans un cercle d'individus qui le pratiquent et le comprennent: le champ du sacré est obligatoirement un champ partagé. C'est ainsi que Guillaume saisit la malfaisance logée dans l'offrande des faisans, que les enfants du village de *La Pie voleuse* répéteront le rite des bulles pour l'éternité.

En réalité, le personnage limbourien n'a d'autre action sur le monde que magique et ludique: ou il réussit par un charme, ou il échoue lamentablement. Là où De Bonald s'épuise vainement à produire de la vanille, les enfants, par

2. BL: *Le Bridge de Madame Lyane*; CM: *La Chasse au mërrou*; CR: *Contes et récits*; PV: *La Pie voleuse*; V: *Les Vanilliers*. Tous les textes cités sont publiés chez Gallimard.

jeu, réussissent la fécondation des vanilliers. Cet épisode est d'ailleurs emblématique du rôle du jeu chez Limbour: activité ludique certes — les enfants s'amuse à contrefaire les colibris avec les dents du peigne en piquant les fleurs —, mais avec la conscience à la fois du jeu lui-même — «ce sera comme si toute une bande d'oiseaux-mouches venaient se poser sur les vanilliers» (V, 113) — et de ses possibilités métaphoriques: «c'est aussi une femme (...) peut-être qu'elle deviendra très belle et qu'elle aura des enfants» (V, 112-113). Jeu, conscience du jeu et conscience de la signification métaphorique du jeu — avec la reprise des mots mêmes du conte de fées — montrent ici que Limbour tient toute la chaîne qui fait du jeu — activité sans autre fin qu'elle-même — un mode d'action et de transformation du monde, la métaphore et la réalité d'une *naissance*.

C'est donc toute une *invention du monde* que Limbour fait surgir de la pratique du jeu, un monde qui se plie au gré des désirs de la conscience. Reprenons en exemple le pianiste du *Bridge* qui, passant d'un air de danse à un autre, par son jeu musical, règle les mouvements, les comportements et jusqu'aux passions des personnages qui forment le petit monde — mais c'est aussi *le monde* — du Bar bleu. On assiste ainsi au déclenchement d'une bagarre générale provoquée par la seule force magique de la musique, mais dont la causalité n'est pas partagée par l'ensemble des participants: elle n'existe que dans l'imagination du pianiste. D'où *l'humour* qui imprègne cette scène, dû à la synchronie de deux mouvements indépendants (la sonate, la bagarre) qui font exploser la réalité honnie par le musicien comme dans un rêve de destruction enfin réalisé. C'est un humour féroce, un humour noir (songeons à la tuerie des aviateurs allemands à la fin de *La Pie voleuse*) mais qui s'apparente au jeu du clown: il met en scène les désirs de violence.

On comprend pourquoi la zone du tragique se trouve chez Limbour extrêmement resserrée, ou plutôt, ce qui est resserré, c'est la perception du tragique par la conscience innocente. L'horreur de la réalité se mue en fascination pour le spectacle. C'est ainsi que le petit Guillaume peut évoquer de la manière la plus aérienne et la plus gracieuse la pendaïson du Chinois éleveur de tulipes dans le port d'Amsterdam; c'est ainsi également que la guerre d'Espagne, qui occupe la seconde partie de *La Pie voleuse*, peut rester, dans un registre certes nettement plus grave, le prétexte au développement de l'humour noir et même de visions plastiques — je pense à l'incendie des chasubles — qui gardent intact leur pouvoir d'émerveillement.

Inventant le monde, la conscience innocente y porte l'aptitude particulière des enfants à s'enchanter de son spectacle. C'est pourquoi au retrait du tragique fait pendant l'irruption de l'émerveillement devant le monde. On aura remarqué que les récits de Limbour sont baignés par un éternel beau temps, qu'ils font rutiler les couleurs et qu'ils donnent aux objets cette netteté de contours qui les posent dans leur présence immédiate. Dans cet environnement, les per-

sonnages déplacent leur entière liberté, dégagés des contraintes matérielles et ouverts, selon le mot de Breton, «au vent de l'éventuel», libres de jouer leur existence.

* *
*

À l'instar de Julien Gracq utilisant pour *Au château d'Argol* le répertoire conventionnel des châteaux et des fantômes du roman noir comme un réservoir de signes, Limbour a recours dans ses textes narratifs aux personnages, aux accessoires et aux situations du conte de fées parce qu'ils fonctionnent *naturellement* selon le principe de liberté. Le jeu de Limbour consiste d'une part à utiliser les éléments des contes comme *comparants* lors des multiples comparaisons semées tout au long de ses récits; d'autre part à identifier personnages, accessoires et situations avec des archétypes individuels et structurels du conte de fées.

Dans le premier cas, la référence textuelle introduit comme une *doublure métaphorique* du récit qui vient constamment révéler un envers des choses. La mère de Jenny découvre l'origine du parfum inconnu dans la maison des *Vanilliers*: «elle était heureuse comme une sorcière qui vient de découvrir un philtre» (V, 15). Dans *Le Calligraphe*, le port d'Oléron à la treizième heure est aussitôt identifié comme «le port de la Belle au bois dormant» (CR, 103). Le bateau des *Vanilliers* est plus lugubre que le «bateau de Thésée» (V, 40) et Elsa dans *Le Bridge* voit courir les lapins comme l'Alice de Carroll (BL, 54). Si le jeu suppose un espace et un temps autres où le moi se met à distance, la référence au conte apporte au récit de Limbour, ancré tout de même dans une réalité historique et géographique reconnaissable (même si elle est allusive) — la Budapest des années 30, un village catalan pendant la guerre d'Espagne, Salamanque et Murcie, le Mexique et les îles — son espace et son temps propres qui l'enlèvent du monde de la réalité commune.

Mais, dans le second cas, il s'agit plutôt d'une *infusion* du conte de fées dans le récit de Limbour. D'abord par *l'usage du stéréotype* qui vient structurer les personnages et leur donner leur caractère emblématique: l'ogre avec Van Houten et Cornélius, la bonne fée avec Gisèle ou Elsa, la mauvaise fée ou la sorcière avec Mme Lyane, le prince charmant (Enrico), le gnome débonnaire (le père Duflo). Ensuite par la *fonction symbolique des objets* qui sont à la fois accessoires de la mise en scène du récit et objets signifiants par leur pouvoir émotionnel. Passifs, ces objets ont valeur de talisman: le «modeste mais merveilleux» bouton de robe du «Calligraphe» ou le cadeau d'Enrico à Nisé par exemple. Actifs, ce sont ce que les surréalistes appellent des «objets à fonctionnement sybolique» comme la carte à tirette de Mme Lyane qui figure les tensions nationalistes en filigrane dans le récit. Enfin par la *structure des situations* et le type des événements auxquels, dans une étude plus détaillée, on pourrait appliquer la grille de lecture mise au point par Vladimir Propp.

Parmi ces événements féériques, je prendrai deux exemples significatifs du caractère ludique attaché au conte de fées: l'*apparition* et la *métamorphose*. Ce sont ces types d'événements qui jouissent de la plus grande facilité et n'ont d'autre motif que le libre jeu de l'imaginaire. Le texte qui en donne les exemples les plus nombreux est «Description d'un tableau» où Limbour applique à un tableau de Jean Dubuffet «Pierre aux figures» le conseil donné par Léonard de Vinci, repris par André Breton, de regarder les vieux murs pour susciter les images. C'est ainsi que le collectionneur «sorti des plis (du pneumatique) comme une fumée» (CR, 173) impose sa présence dans le tableau sous la forme d'une mouche bleue, qui se transforme en armure. De même, une tache rouge, après avoir hésité, devient le manteau rouge de Pauline: enchaînement arbitraire d'images, qui s'articulent en récit en puisant dans la rêverie généralisante, ou dans le souvenir. Actionné par la vitesse, le mécanisme de la métamorphose peut devenir vertigineux, hallucinant: c'est le cas du manteau de Pauline qui évoque une série d'images empruntées à des thèmes tous différents — les fleurs, la maladie, le feu, l'eau, la musique, le sang; prosaïques dans la carotte du débit de tabac, mystiques avec la veilleuse d'église — où réel et imaginaire alternent avec la rapidité d'une battue de cartes. C'est l'*ilinx* de la classification de Roger Caillois transposé dans le domaine de l'esprit.

Il y a donc un mouvement de déréalisation à double sens: le conte de fées tire le récit de son côté par le jeu des comparaisons: le récit s'imprègne du conte de fées en incorporant ses modèles et son mode de fonctionnement. On pourrait en conclure que, d'une certaine manière, Limbour réalise le vœu exprimé par Breton selon lequel «il y aurait encore des contes à écrire pour les grandes personnes, des contes presque bleus». C'est en tout cas sur le terrain et le terreau des lectures d'enfant que Limbour engage son aventure esthétique.

* *
*

La mise en œuvre du langage chez Limbour répond, semble-t-il, à une extraordinaire facilité. Limbour écrit *comme par jeu*, faculté qu'il partage à mon sens avec Aragon, mais c'est la mise en œuvre de ce jeu qui nous intéresse ici.

L'arbitraire du jeu se reconnaît dans l'usage que fait Limbour du *collage poétique*, je veux dire l'insertion dans la prose romanesque de formes diverses directement empruntées à la poésie: rime, vers, formes fixes. Ce peut être un distique pour créer une harmonie imitative («le son du tambour est funèbre, il paraît remuer des ténèbres» PV, 65), ou une cascade d'allitérations pour évoquer une danse macabre («Description d'un tableau», CR, 178). On remarquera que ces collages utilisent les ressources sonores de la poésie et qu'ils s'appliquent de manière systématique à l'évocation de la musique ou de sons musicaux: j'avance, sous bénéfice d'inventaire, l'idée que c'est sous l'angle du jeu que Limbour me paraît réhabiliter la musique au sein du surréalisme, dans

sa double acception d'interprétation (jouer une valse) et de mise en fonctionnement d'un instrument (jouer du tambour). C'est aussi une manière d'introduire la féerie du langage dans la prose du récit qui donne une solution nouvelle à la question du *style* de la féerie. En effet, le conte de fées véhicule le merveilleux par la qualité stéréotypique de ses personnages et la magie des situations. Par contre, le style en est linéaire, plat: la mise en scène du conte est toute à la charge de la voix du conteur. Le décalage stylistique qu'apporte Limbour par l'introduction des formes poétiques soit, comme je l'ai indiqué, sous la forme du collage, soit sous une forme plus diluée, provoque, au plus près du pianissimo, une alerte sonore du lecteur. Ce point mériterait à lui seul d'amples développements, mais il est important d'en indiquer la piste puisqu'il répond, à mon sens, parallèlement à une intention esthétique évidente, à un comportement ludique qui s'enchant de son propre plaisir.

Une piste supplémentaire sur le problème de la liaison entre jeu et musique par le langage est ouverte par les quelques exemples où Limbour est allé au-delà de la métaphore pour arriver au jeu de mots. Voici un exemple tiré de *La Chasse au mérou*: «J'écoutais... les chansons des figuiers de barbarie, orgues aux voix rauques dont mon cœur a gardé la vieille manivelle...» (CM, 19). L'image, on le voit, qui identifie les figuiers aux orgues et donne une consistance poétique aux chansons des figuiers, joue entièrement sur le pivot du mot «barbarie», trait d'union inattendu entre deux réalités complètement différentes; C'est un jeu du même ordre que celui des bouts rimés.

Une variante consiste à tirer la continuité du récit du passage du sens figuré au sens propre, à enchaîner l'événement à l'image par le jeu sur un mot: «Quelques palmiers sauvages; jouaient de leurs doigts desséchés du *tambourin* contre le ciel, et c'est au son du *tambourin* que j'arrivai allégrement dans un village...» (CM, 24).

On peut tirer de ces observations une méthodologie du récit limbourien. Par l'infusion poétique et les jeux de langage. Limbour conduit une pratique qui calque le déroulement du récit sur l'enchaînement des émotions provoquées par les sons, les images, agissant comme autant de déclencheurs. C'est à mon sens la raison des enchaînements répétitifs qui se reconnaissent à l'intérieur de chaque récit, mais aussi d'un récit à l'autre: il serait intéressant de recenser les motifs de ces répétitions qui dessineraient sans doute les contours de l'imaginaire de Limbour. J'en donnerai seulement deux exemples. Le premier est tiré des *Vanilliers*» (p. 59), à la fin du chapitre: «... le capitaine arriva, suivi de quelques matelots qui portaient les bagages, la caisse de tulipes et le chat javanais». De cette esquisse d'inventaire à la Prévert, c'est le *chat* qui sert d'incipit au chapitre suivant: «Toute la nuit des chats sauvages miaulèrent et se battirent autour de la maison [...] une terrible bataille fut menée dans l'ombre [...] Au petit jour celui-ci [Guillaume] aperçut des yeux brillants qui le regardaient

entre les lattes de bois...». Deux chapitres plus loin, et trois jours plus tard, nous avons: «*Toute la nuit, les chats sauvages se livrèrent de furieux combats [...] les miaulements meurtriers empêchaient de dormir. Des lueurs phosphorescentes, passant entre les lattes des volets [...] fouillaient soudain l'ombre des chambres*» (V, 81).

On aura reconnu, outre les trois premiers mots, les chats, les combats, les miaulements, la lumière passant entre les volets (dans le premier cas le brillant des yeux, puis dans le second les lueurs des éclairs), l'ombre nocturne: deux épisodes semblables dans leur déroulement, modifiés cependant par une variante dans l'impression qui entraîne le récit dans une direction nouvelle.

Le second exemple porte sur les premières pages de chacun des grands textes narratifs qui, tous, commencent par la même situation: l'obscurité ambiante, celle de la nuit ou la pénombre d'une pièce, au sein de laquelle la blancheur apparaît. Personnages blancs dans *La Chasse au mérrou* (p. 13), femme couchée dans sa robe blanche des *Vanilliers* (p. 6), feux blancs des verres et des bouteilles du bar de Madame Lyane (BL, p. 10), village «d'une impondérable et inquiétante blancheur» de *La Pie voleuse* (p. 11).

C'est le pouvoir d'entraînement d'une opposition thématique (noir *versus* blanc) qui met en marche le récit, comme l'a remarqué Jacqueline Chénieux dans *Le Surréalisme et le roman* (p. 249). Il s'agit bien d'un problème de langage puisque cette opposition, pour être opératoire, a besoin d'une mise en mots. J'attribue d'ailleurs la difficulté que Limbour lui-même éprouve à commencer un récit (il le signale dans une lettre à Paulhan au sujet de *La Pie voleuse* publiée dans *Arfuyen II* (p. 45), à la nécessité laborieuse de fixer verbalement cette impression fondamentale.

La confiance faite par Limbour au pouvoir d'entraînement des mots eux-mêmes vérifie ce que Breton dit par ailleurs à propos du merveilleux:

Le nouveau langage en vue tend à se distinguer le plus possible du langage courant, le meilleur moyen qu'il y a d'y parvenir étant de faire un sort exubérant à la valeur émotionnelle des mots [...]. Cette vie émotionnelle des mots les dispose à ne se plaire les uns aux autres et à ne rayonner au-delà du sens que groupés selon des affinités secrètes («Le merveilleux contre le mystère», in *La Clé des Champs*, Pauvert, 1987, p. 12).

* *
*

Reste une question, sans doute fondamentale et la plus épineuse dans le cas de Limbour: où est la vérité de l'art dans ce jeu de la féerie? Dans ces avatars du cercle que sont tous les jeux, que sont tous les récits de Limbour et dont une image, parfaite jusqu'au vertige de la sphère, est donnée par *La Chasse au mérrou*, où trouver un sens qui puisse rompre le cercle? Limbour s'est posé plusieurs fois la question de l'illusion, ainsi dans *Le Bridge* (p. 163): «Qui ne mêle

un peu de jonglerie au sérieux de son art?» ou encore dans *La Chasse au mérrou*: «Mon art sera le plus prestigieux tour de charlatanerie» et tout le discours du «bête», sans la résoudre.

J'avancerai une piste possible en disant que ce n'est pas du côté de l'illusion, mais de l'équivalence que la vérité de l'œuvre pourra être trouvée, équivalence du jeu, de la féerie et de la réalité. D'ailleurs, Limbour lui-même nous en indique le chemin en écrivant: «toutes ses aventures passées, c'était comme s'il les eût rêvées, et celles qu'il avait rêvées, c'était comme s'il les eût vécues; c'est bien pareil au bout de la vie» (CM, p. 77).

C'est par cette approche que l'on peut, je crois, resituer Limbour dans la constellation des surréalismes, et, pour reprendre la nomenclature du Manifeste de 1924, je dirai, sans craindre l'excès, que Georges Limbour est surréaliste dans le jeu.

Daniel Lefort
Université de Marne-la-Vallée