

SZÁVAI DOROTTYA

JEUX „HORIZONTALS“
VARIATIONS SUR LE THEME DU JEU

„Un jeu fini se joue pour gagner,
un jeu infini pour continuer à jouer.”
(J. P. Carse)

1. LES FORMES LUDIQUES DE L'ART: LE THEATRE,
LA MUSIQUE, L'OPERA

„Regarder la vie comme un bal masqué” (Journal, 1814)

Il faut mentionner le culte stendhalien du monde théâtral et musical, en particulier de l'opéra qui est présent dans la structure thématique de l'oeuvre entière.

Il faut noter aussi les innombrables allusions et citations d'opéra dans tous les textes, et souvent en épigraphe des chapitres. (Voir la fréquence des citations significatives de *Don Juan* dans *Le rouge et le noir*.)

Il y a une „intime union entre l'esthétique théâtrale et la composition romanesque de la narration stendhalienne”.¹ Stendhal recourt souvent à la technique de la commedia dell'arte variante de l'essence improvisatrice de ses héros préférés (Julien, Fabrice, la Sanseverina) – qui apparaît en même temps comme thème romanesque dans *La Chartreuse de Parme*: les représentations théâtrales de la Sanseverina à la cour sont le reflet artistique exact des relations d'amour et de pouvoir qui dirigent la société de Parme. De plus, la personnalité de la comtesse se détermine justement dans le cadre de la commedia dell'arte!

Le bal, ce topos littéraire si riche en significations symboliques depuis Le Faust de Goethe, est un thème fréquent du roman stendhalien, possédant également un aspect ludique. (Il suffit de penser au bal de *Lucien Leuwen* pour voir que chez Stendhal cette forme cultique du jeu apparaît dans le cadre des jeux de l'amour.)

Mais en dehors du régime de la narration, la présence des formes dramatiques révèle une problématique d'ordre psychologique: les personnages de Stendhal retrouvant leur besoin archétypique de mimicry et d'agôn accompli dans les jeux d'acteur et de théâtre.

La confusion artistique de la vie et du théâtre révèle d'une vision du monde fondée sur le jeu: l'authenticité de la vie se définissant, dans la conception stendhalienne, par son essence ludique. La poétique de Stendhal basée sur le procédé de la dramatisation compte parmi les sources principales de l'originalité de l'oeuvre.

2. JEU DES COULEURS ET MASQUE DES VETEMENTS

Il nous semble fort intéressant d'examiner le rapport qui unit la symbolique des couleurs à la problématique du jeu.

Il y a donc un jeu constant de la part de l'auteur avec l'emploi des couleurs dans ses romans – il suffit de penser aux nombreux titres tels que *Le rouge et le noir*, *Le rouge et le blanc*, *Le rose et le vert*, etc. C'est, bien entendu, *Le rouge et le noir* qui se montre le plus riche en matière de couleurs symboliques. Les connotations suivantes du titre s'apparentent au problème du jeu:

1. La binarité du titre désigne les jeux de hasard – c'est-à-dire la roulette ou le jeu de cartes; soit le caractère aléatoire du sort (voir l'aléa de Caillois!). Cette interprétation ramène d'une manière directe au jeu, ce qui veut dire que Stendhal conçoit l'existence dans ce sens-là comme 'alea', et représente la vie de ses personnages soumise aux jeux du sort.

2. Mais la puissance du joueur est toujours plus importante que celle du sort et du hasard. Le héros stendhalien est acteur de son propre sort, il revêt n'importe quel rôle afin d'accomplir son ambition. L'alternative de Julien: l'habit rouge du soldat ou l'habit noir du prêtre illustre sa liberté illimitée de se travestir dans chaque situation et de changer perpétuellement de masque. Par ailleurs, l'alternative du vêtement – qui prend la forme d'une mimicry – se pose dans l'horizon dans l'horizon d'une certaine situation historique.

3. Sur un tout autre registre, les deux couleurs titralogiques opposent la fortune ou le rang et la pauvreté. Elles évoquent ainsi l'énorme

problème d'ordre social que le roman pose par la figure de Julien Sorel dont les jeux de rôle maniaques et les troubles d'identité se reflètent dans les couleurs du rouge et du noir.

4. La connotation archétypique amour-mort des deux couleurs possède également une signification ludique.

Le symbolisme des couleurs s'élargit par l'introduction du bleu qui désigne la noblesse dans presque tous les ouvrages beylistes. Ainsi s'explique l'importance de la fameuse scène en bleu du *Rouge*, symbole de la première étape de l'ennoblissement de Julien, de sa montelle dans l'échelle sociale. D'où l'importance de la 'mimicry' dans les jeux rouges et les jeux noirs de Julien Sorel.

D'autre part, la présence de la combinaison bleu-blanc-rouge dans les textes de Stendhal se réfère, bien évidemment à la Révolution, soit à la dimension historique du jeu.

Des motifs proches du symbolisme des couleurs, les changements de vêtements, les déguisements, les uniformes et les changements de noms – inspirés des quiproquos de la comédie classique – apparaissent chez Stendhal avec une fréquence inhabituelle. Le protagoniste stendhali-en joue, d'une allégresse incroyable, avec son identité; il se masque de faux vêtements et de faux noms, ce qui est un des catalyseurs principaux de l'action romanesque. *La Chartreuse de Parme* est extrêmement riche en ces jeux d'identité. Fabrice prend de faux noms pour devenir soldat de Napoléon à Waterloo, il fait de même plus tard, lors de sa fuite où il se déguise en valet, etc.

Tous ces déguisements et travestissements apparaissent d'une part au niveau de la fable, d'autre part sur un registre social où ils représentent les éventuelles possibilités de mobilité sociale, en tant que jeux de l'imaginaire littéraire; mais ils symbolisent avant tout la grande question psychologique de Stendhal: la quête de l'identité authentique.

La création d'origines imaginaires, le mythe de la naissance est une autre forme de travestissement de la recherche de l'identité. Les personnages de l'auteur, à l'image de leur maître, se créent des origines qu'ils ressentent plus authentiques que les origines réelles. Cette quête est en lien étroit avec le complexe d'Oedipe: Julien, comme Fabrice retrouvent l'image du Père Idéal dans des figures-antithèses du véritable père, tels que l'abbé Pirard, le marquis de la Môle, le comte Mosca ou le vieil abbé Blanès.

Les conquêtes amoureuses de Julien ont toujours une racine imitative: la création d'une identité imaginativement possédée. Les figures féminines sont séduites par le masque idéalisé du rôle joué Julien en habit bleu, Lucien en soldat. D'où l'amour de Mathilde qui voit en Julien la figure mythique de Boniface de la Môle: ce jeu d'identification mythico-historico-social sert à satisfaire l'imagination sans borne de Mathilde et à équilibrer, en même temps, l'identité instable de Julien. Il faut y voir aussi

une variation sur la symbolique de la couleur noire, en tant que culte du deuil mythique et préfiguration de la mort de Julien.

3. JEU ET ÉQUITATION

Le cheval est un élément important de la symbolique des romans de Stendhal. Les critiques soulignent avant tout la portée érotique du cheval dans la représentation stendhalienne.

Effectivement, le cheval apparaît dans la plupart des textes, y compris les œuvres intimes ou autobiographiques. Le cheval serait donc, selon la logique de notre raisonnement, un motif complémentaire du jeu: la possession d'un beau cheval, les aventures du cavalier (-chevalier!), l'aspect militaire de l'équitation rappellent les diverses variantes des jeux de l'amour, si brillamment saisis par Stendhal.

Le cheval se représente ainsi en tant qu'élément organique d'un univers romanesque essentiellement ludique; ou encore le rapport du héros stendhalien avec son cheval peut être interprété sur le registre de la problématique du jeu.

Trois des quatre catégories de Roger Caillois sont aptes à illustrer l'essence ludique du symbolisme équestre.

Monter à cheval n'est autre qu'une forme d'agôn (compétition): pensons à la course de Julien Sorel avec le jeune marquis! Ainsi amour et combat ne se confrontent pas seulement dans le domaine du jeu, mais aussi dans le motif du cheval. De plus, les figures féminines sont souvent séduites par la force guerrière de leur chevalier-cavalier: il suffit d'évoquer Madame de Chasteller séduite par Lucien Leuwen-soldat, et surtout le rôle de Madame de Renâl dans la fameuse scène de l'habit bleu. Dans cette dernière se réalise le plus grand rêve de la femme amoureuse: voir Julien monter au cheval, habillé en véritable soldat (voir aussi les correspondances entre couleurs, habits, cheval et jeu!); la symbolique du cheval s'y montre dans toute son étendue. L'équitation-agôn comme compétition révèle, par ailleurs, un problème d'ordre social où la compétence équestre devient un moyen d'élevation dans l'échelle sociale.

Faire du cheval, c'est dépasser soi-même, s'oublier dans le vertige de la vitesse, d'où le rapport avec la catégorie de Caillois, appelée *ilinx* qui représente une autre forme du jeu humain.

Le cheval apparaît souvent chez Stendhal dans le contexte napoléonien. L'imitation de Bonaparte chez le héros beyliste – en lien étroit avec l'image du cheval – évoque la notion de mimicry que Caillois emploie pour désigner une autre activité ludique de l'homme. Les deux fameuses scènes équestres: celle de l'habit bleu du *Rouge* et la scène de Waterloo de la *Chartreuse* posent la question de l'identification à un personnage mythique.

Or, ceci nous amène à l'un des grands problèmes stendhaliens, celui de l'identité, le cheval représentant avant tout un statut social: „Le peu de distinction dont je jouis ici ne vient-il pas uniquement de mon cheval? Et encore, non pas parce qu'il est bon, mais parce qu'il est cher.”² Le cheval de Julien, de Lucien et de Fabrice n'est rien d'autre que le symbole d'un rôle à jouer par lequel le héros peut réaliser et accomplir l'identité rêvée.

Le cheval crée donc un symbolisme complexe dans l'art de Stendhal qui semble révélateur du point de vue du problème du jeu.

4. L'IDENTIFICATION A NAPOLEON

„J'éprouve une sorte du sentiment religieux en écrivant la première phrase de l'histoire de Napoléon. Il s'agit, en effet du plus grand homme qui ait paru dans le monde depuis César.” (Vie de Napoléon)

L'image de Napoléon évoque dans l'oeuvre de Stendhal le problème du rôle et de l'identité qui se pose avec gravité par rapport à la personnalité de l'auteur, comme par rapport à ses héros romanesques.

Le Moi stendhalien (de l'auteur et du narrateur) est à la quête de son identité; le héros (presque toujours jeune!) est en train de construire sa personnalité. C'est pourquoi la fable n'est rien d'autre en réalité que le processus d'évolution psychologique du protagoniste – sur le modèle de la tradition du Bildungsroman.

Nous connaissons le rôle décisif de Bonaparte dans la vie de Stendhal, ses prétendues rencontres avec l'Empereur sur les champs de bataille, la fascination qu'il provoquait et ses conséquences littéraires rendues en hommage à la figure mythique.

L'image de Napoléon, en tant que représentant de l'identification par excellence du Moi, est omniprésente dans les oeuvres de Stendhal qu'elles soient romanesques ou autobiographiques.

La fascination bonapartienne se présente avant tout dans une dimension historique. La figure de Napoléon devient mythique par son absence historique: seul le moment mythique de l'histoire qu'il incarne possède l'authenticité, justement dans son opposition au présent (qui est à la fois le présent de l'écriture et le présent de la narration), particulièrement mis en relief par le sous-titre du *Rouge*: „Chronique de 1830”. Pour réaliser la foi historique de „liberté, égalité, fraternité” (dimension métaphysique du jeu!), il faut imiter (mimicry), de plus, il faut s'identifier presque entièrement à Bonaparte. La notion de liberté apparaît à tous les niveaux de la création stendhalienne, avec une énorme richesse symbolique dont il suffit de citer le motif de la prison. Or, dans les romans de Stendhal, il faut toujours lutter pour la liberté, qu'elle soit politique ou spirituelle; d'où la vision du monde du protagoniste fondée

sur les batailles napoléoniennes et les stratégies du „Code civil” – ce qui va de pair avec le mythe du soldat et de la guerre, symboles de l’accomplissement des possibilités du Moi, réduites par une société sur-hiérarchisée. (Voir encore le rapport du jeu au mythe!) L’essence agonale du héros stendhalien – dont le modèle parfait est Julien Sorel – est donc en lien étroit avec son identification à Napoléon.

Le jeu, sous forme de jeu d’imitation et de jeu d’identification à un modèle mythique, est, au fond, la manifestation de la révolte du Moi contre l’identité historique, sociale et psychologique dont il est prisonnier. Toute la figure contradictoire de Julien Sorel naît de ce geste d’identification qui est révolte contre le sort (‘aléa’), à savoir une tentative d’échappement à sa propre identité pour la reconstruire et l’accomplir par celle d’un autre.

L’ambition, comme la recherche de la gloire, ces attributs fondamentaux du héros stendhalien – surtout d’un Julien Sorel, mais aussi d’un Lucien Leuwen, d’une Sanseverina ou d’un Mosca sont également d’héritage bonapartien. L’ambition est une notion propre à une période précise et mythifiée de l’histoire, mais possède avant tout une connotation sociale dans l’oeuvre de Stendhal. Si Julien s’identifie à Napoléon, il s’identifie au génie de l’ambition qui, malgré ses origines, a réussi à renverser entièrement la hiérarchie sociale, en rétablissant l’égalité, jusqu’à devenir Empereur. Les racines subconscientes de l’ambition illimitée se retrouvent dans les origines semblables du modèle. Le jeu de Julien, qui a d’énormes complexes d’infériorité, se manifeste donc comme masque des origines; les notions de jeu de rôle, d’identification et de masque se confondant dans sa personnalité. Ainsi le thème beyliste si complexe des origines ramène également au thème du jeu; la dimension psychologique se heurte à la dimension historico-sociale.

Mais la dette de la mimicry est chère dans l’univers stendhalien, les personnages romanesques payent leur manie d’imiter par de sérieux troubles d’identité: le jeune Fabrice perd entièrement son identité dans l’événement historique de la bataille de Waterloo; Julien perd totalement sa personnalité dans ses jeux de rôle infinis (jusqu’au fameux coup de pistolet). D’une manière générale, l’identité du héros stendhalien ne supporte pas l’échec; si la gloire lui échappe, il sort entièrement de son rôle joué jusque là avec merveille: pensons aux amours de Julien Sorel ou aux crises de la passionnée Sanseverina!

Napoléon, c’est aussi une image paternelle dans la perception de Stendhal. L’identification est d’autant plus passionnée que le complexe d’Oedipe est toujours déterminant chez ses protagonistes; l’image paternelle mythique de Bonaparte comme les images paternelles „réelles” qui sans cesse apparaissent dans la narration – sert ainsi de substitut au véritable père, qui masque des origines. La révolte psychologique du héros romanesque contre son père, transformée en révolte historique et

sociale, sous forme d'imitation de Napoléon, est le masque littéraire de la révolte de Stendhal contre son père, Chérubin Beyle que la critique estime fondamentale dans le cas-Stendhal.

La génie de l'écrivain réussit à situer la Révolution et la figure de Napoléon au centre d'une problématique téléologique, en introduisant dans le personnage de Julien Sorel les causes et les conséquences de toute révolution. Le roman-chef-d'oeuvre est, sur ce registre, l'approche psychologique d'un phénomène historique; L'histoire du héros devenant la parabole de la révolte de l'âme, née du sentiment d'infériorité. Le thème littéraire du jeu se retrouvant ainsi dans la perspective d'une certaine philosophie de l'histoire.

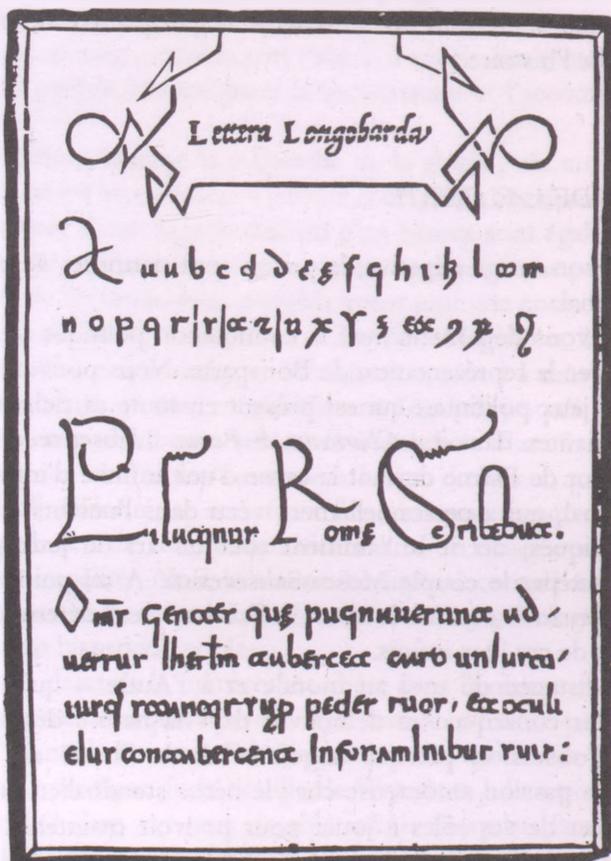
5. LES JEUX DE LA LIBERTE

La liberté et son image négative, la prison sont parmi les sujets les plus chers à Stendhal.

Nous avons déjà mentionné la connotation politique de la liberté, en rapport avec la représentation de Bonaparte. Nous pouvons y ajouter le thème des jeux politiques qui est présent en toute sa richesse et dans toute ses variantes dans *La Chartreuse de Parme*. L'absence de véritable liberté à la cour de Parme devient la cause d'une infinité d'intrigues politiques. Stendhal, qui a personnellement vécu dans l'univers ludique des batailles politiques, décrit brillamment tout un art de jeux politiques, incarné surtout par le couple Mosca-Sanseverina. A tel point que toute l'action du roman – comme le sort de Fabrice – est déterminée par le cercle vicieux de ces jeux infinis.

Cette distance du moi au monde et à l'Autre – qu'il croit être liberté – a des conséquences définitives dans la nature des sentiments amoureux. L'obsession presque angoissée de la liberté est l'obstacle principal de la passion amoureuse chez le héros stendhalien qui – devenant prisonnier de ses rôles à jouer pour pouvoir maintenir son indépendance – sera incapable de dissoudre son Moi dans celui de son amoureux. L'amour est donc le grand thème contrapunctique du thème de la liberté dans la création stendhalienne; c'est pourquoi seul la prison pourra être l'espace libérateur des sentiments et du vrai bonheur, par la rupture avec le masque de la fausse liberté du joueur.

„La cage, la prison réelle est aussi refuge, est aussi protection, le seul lieu au monde où, à l'abri du monde, l'être puisse ôter le masque et oser sans crainte être soi, où il ait la liberté de rêver et de se souvenir. En faisant, précisément, de la captivité réelle une captivité imaginaire; en faisant, des murs, des lieux clos (...) le lieu choisi, le lieu élu non plus le lieu de la privation et de l'exil, mais celui où la distance même s'abolit, celui de la liberté et du bonheur.”³



C'est dans la liberté du prisonnier – qui est libération du jeu – que le héros romanesque réussit enfin à répondre à la question stendhalienne: „Qu'ai-je donc été?“⁴ C'est seulement en prison que Julien Sorel et Fabrice del Dongo retrouvent leur identité et oublient le désir de „j'aurais voulu être un autre“⁵

Le jeu (jeu de rôles et jeu de l'amour surtout) apparaît donc, dans ce contexte, comme une forme de prison virtuelle ou imaginaire dont le protagoniste ne peut s'évader et retrouver son Moi authentique – selon la logique paradoxale de Stendhal qu'en s'enfermant dans une prison réelle. „Julien n'a abandonné les murs successifs qui le retenaient, et d'abord celui-là entre soi et soi qu'il croyait n'élever qu'entre le monde et soi, que pour la cellule du condamné à mort.“⁶ Un rapport paradoxal s'établit ainsi entre jeu, prison et liberté; le thème du jeu renforçant l'importance d'un autre grand thème de Stendhal.

6. LES MASQUES DE L'HYPOCRISIE

„Je n'ai jamais vu un masque sur un visage sans être tenté de l'arracher.“ (Vigny, Journal d'un poète)

L'hypocrisie constitue l'une des questions les plus fondamentales et les plus complexes de la création stendhalienne. Dans „Le héros fourbe chez Stendhal“, Michel Crouzet dit que l'hypocrisie doit être conçue comme une sorte de figure presque „mythique du pouvoir?“⁷

Par ailleurs, „il faut bien déduire le problème de l'hypocrisie d'une situation ontologique de l'homme de la modernité“⁸. Stendhal introduit donc un aspect profondément historique ou historico-philosophique dans la psychologie de ses personnages fondée sur l'hypocrisie. „La modernité comme fabrique des masques. L'existence 'masquée', c'est l'existence révoltée. (...) D'autre part, l'homme du soupçon extrapole de la société une sorte de machiavellisme principiel.“⁹ C'est ainsi qu'il faut concevoir le héros stendhalien – que ce soit Fabrice del Dongo, La Sanseverina, le comte Mosca ou Julien Sorel dans une duplicité substantielle. „L'hypocrite est l'ennemi, et aussi un modèle, une entité existant dans le moi, comme idéal négatif“¹⁰. Seul sous cet angle-là nous pouvons comprendre la figure ambiguë jusqu'à l'extrême de Julien Sorel où la révolte la plus instinctive se confond avec l'hypocrisie la plus machiavélliste sur le mode du paradoxe. „Et tel est le paradoxe, l'hypocrisie, c'est la condamnation de l'état social et sa reconnaissance.“¹¹

Mais en même temps l'hypocrisie manifeste le trouble du moi, elle en est la cause et la conséquence: „L'hypocrisie sans lien avec autrui est aussi sans lien avec soi.“¹² Par la duplicité de l'être et du paraître, le Moi ne se retrouve plus derrière ses masques. Tout le tragique de Julien Sorel

(voir aussi les allusions à Julien l'Apostat!), autour duquel se construit l'ensemble du roman, est dans l'aliénation définitive de son identité par le jeu.

Le masque des origines entraîne la crainte d'être transparent, de faire voir son 'être' sans le masque du paraître: l'hypocrisie se révèle comme une sorte d'auto-défense.

L'origine sociale de l'hypocrisie est dans la substance agonale de la société.

Les amours de l'hypocrite sont le reflet de ses masques: l'hypocrisie relève de fausses passions. L'absence de communication réelle, la non-réciprocité des rapports interpersonnels cause, chez l'hypocrite stendhalien, une incapacité d'aimer véritablement (dont le prototype est, une fois de plus, Julien Sorel). „De moi aux autres il n'est pas de pont, et de médiation que le masque et le mensonge.”¹³ Mais ne pas être soi-même dans l'amour est, paradoxalement, une puissance de séduction. D'où l'essence énigmatique et le succès presque illimité du protagoniste hypocrite.

Le masque idéalise l'image du Moi devant soi-même, il sert à rétablir l'équilibre de l'identité, il est une „activité prométhéenne où le moi ne rencontre que sa propre liberté, il est une autocréation volontaire.”¹⁴

Le masque atteignant ainsi une dimension métaphysique, pourtant si étrangère à Stendhal.

C'est l'hypocrisie „sacrée” qui fait du roman stendhalien un „anti-Bildungsroman”, où la règle du jeu de l'évolution du héros est l'apprentissage de l'hypocrisie. „L'éducation hypocrite est nécessaire et contradictoire: l'image du pacte n'est-elle pas faite pour désigner l'impossible alliance avec le mal, le thème originel de Faust.¹⁵ Telle est l'explication de la personnalité si contradictoire de Julien Sorel, tantôt méprisée, tantôt admirée par le lecteur; figure quasi faustienne, pourtant quasi angélique dans les scènes poétiques du dénouement. Tel est le cercle vicieux du jeu dans lequel le génie de Stendhal a su imaginer l'une des figures les plus intéressantes et les plus complexes de la littérature de tous les temps. „Se croyant dessous de soi, on se met au-dessus, se recrée une image, mais on se perd dans un cercle infernal.”¹⁶

7. TENTATIVES D'ÉVASION

Il y a dans chaque roman de Stendhal, des tentatives d'évasion de la prison du jeu et de l'hypocrisie.

Le contre-point primordial des jeux de rôle forcés est, évidemment, la nature où les protagonistes retrouvent constamment la solitude libératrice de leurs masques. La solitude se montre donc un thème contradictoire du thème du jeu; l'hypocrisie étant en lien étroit avec l'impossibilité d'être seul, c'est-à-dire d'être soi, dans les sociétés hiérarchisées. La nature – évoquant toujours un cadre pittoresque et idéalisé d'héritage

rousseauiste – se présente dans d’immenses espaces, rendant la liberté au héros, prisonnier de ses jeux. Nous pouvons citer les grandes chevauchées de Julien, de Fabrice et de Lucien.

Les espaces agrandis, tels que les hauteurs, notamment sous forme de montagnes (voir aussi les correspondances avec le motif de l’échelle, c’est-à-dire de l’ascension sociale dans *Le rouge!*) ou tels que les lacs (surtout dans *La Chartreuse*) semblent en contraste thématique avec les espaces clos, motifs permanents, comme la prison et ses variantes. En réalité, ce sont des motifs complémentaires, en tant que lieux symboliques de l’évasion.

Le paysage stendhalien invite en même temps à rêver, les personnages romanesques retrouvant une autre forme d’évasion dans les rêveries, fréquemment inspirées par la nature.

Les rêveries de Julien paraissent particulièrement intéressantes du point de vue de notre étude. „Pour la première fois de sa vie, il était entraîné par le pouvoir de la beauté. Perdu dans une rêverie vague et douce, si étrangère à son caractère, pressant doucement cette main qui lui plaisait comme parfaitement jolie, il écoutait à demi le mouvement des feuilles de tilleul agitées par ce léger vent de la nuit et les chiens des moulins du Doubs, qui aboyaient dans le lointain.”¹⁷

A part ses rêveries du bonheur retrouvé en prison, les plus caractéristiques sont les sommeils profonds de Julien qui réapparaissent constamment à la suite des grands moments d’émotion. Les deux topos littéraires archétypiques, le rêve et le vertige ou malaise (voir ‘ilinx’) qui le complète comme motif parallèle, sont quelque peu significatifs! Le subconscient qu’ils révèlent serait un moyen de vaincre le jeu forcé, conscient jusqu’à l’extrême; un moyen de se reposer momentanément du poids des rôles. L’un (la nature), éloignement dans l’espace, l’autre (le rêve et le vertige), éloignement dans le temps, se retournent paradoxalement en rapprochement du Moi, démasqué des rôles d’hypocrite. Le jeu se révèle donc, dans *Le rouge et le noir*, plus comme existence et moins comme essence de la personnalité; le génie de l’auteur tenant justement dans la représentation d’une variation infinie des jeux de l’être et du paraître.

8. LES JEUX DE L’AMOUR

Les figures féminines de Stendhal sont plus les objets que les sujets des jeux qui déterminent leurs relations amoureuses.

Stendhal conçoit l’amour d’une manière évidente, comme jeu. Le lecteur a l’impression qu’il peut l’imaginer uniquement comme une bataille, son accomplissement comme une conquête militaire. L’aspect agonal est donc l’essence de l’amour stendhalien, d’où l’échec des couples amoureux, dont le duo Fabrice del Dongo-Clélia Conti fait l’unique

exception; encore que le dénouement tragique de leur amour rétablit le schéma habituel.

Le jeu apparaît, dans ce contexte-là, comme obstacle du sentiment amoureux. Les héros, prisonniers passionnés de leurs jeux de rôle et stratégies, dupes de leurs propres masques, seront désormais incapables de s'ouvrir à la véritable passion et de dépasser les limites du Moi pour se dissoudre dans l'Autre. Leur jeu perpétuel recréant précisément la distance vaincue par l'amour.

Il existe deux types de jeux amoureux dans les romans de Stendhal. Les jeux de Fabrice et de Clélia à la tour Farnèse en constituent le premier. Nous pourrions les qualifier de jeux immanents ou décoratifs qui, en se distinguant clairement des jeux agonaux du stratagème, servent d'une part à créer une certaine atmosphère littéraire; d'autre part à évoluer l'action tout approfondissant les sentiments naissant des futurs amoureux. Fabrice et Clélia se créent tout un langage de l'amour, perfectionnent leurs signes énigmatiques – le chant, le jeu de piano, l'écriture chiffrée, etc. – jusqu'à en créer un art de communication. Tout ceci demeurant cependant dans les cadres du naturel et du spontané: leurs jeux – représentés d'une manière profondément poétique par l'auteur – inspirant de plus en plus leur passion. La captivité physique donnant naissance à une liberté spirituelle et à une ouverture émotionnelle qu'il ne connaîtront plus jamais.

Quant à Julien Sorel, il incarne le type par excellence de l'amour agonale, prisonnier du jeu. Ses amour naissent et se développent du jeu. A l'exception de rares moments (et du dénouement), le jeu domine, chez ce personnage, sur l'amour et le dévore. Jeu et énigme sont, en même temps, sources de séduction, d'où l'aspect don juanesque du héros, constamment mis en relief par l'auteur. (Il suffit d'évoquer les innombrables citations du Don Juan de Byron que nous n'avons pas le moyen d'analyser dans le cadre de cette étude.) Complexes, ambitions et sentiments amoureux se confondent de telle façon dans sa personnalité, qu'il n'y a jamais de véritable accomplissement émotionnel, car ce serait égal au dévoilement du jeu et, à travers ceci, du Moi, jusque-là protégé par les masques. La règle du jeu veut que le désir de conquérir soit toujours supérieur à l'accomplissement.

Le Moi ne se dissout donc jamais entièrement dans l'amour, seul dans le jeu; la dimension psychologique propre à l'amour se mêle constamment à la dimension sociale. Car Julien „voit dans l'amour le seul moyen d'accéder à l'égalité. C'est donc la femme qui seule peut, grâce à l'amour qu'elle accorde, nier la hiérarchie sociale.”¹⁸

Le jeu représente ainsi les limites de la relation amoureuse, l'obstacle du pur sentiment d'amour. Ce qui est liberté par rapport à l'existence sociale, devient captivité vis-à-vis de l'existence émotionnelle. Le prisonnier évadé de la prison de la hiérarchie sociale tombe dans le piège

de sa propre passion de joueur; tel un joueur d'échec qui se donne l'échec.

Si les sentiments sont, chez Stendhal, prisonniers du jeu, l'image de la prison – l'image symétrique de la même structure métaphorique – illustre justement l'espace unique de la liberté des sentiments, délibérés du poids du jeu.

9. LES JEUX DU TEMPS

La substance ludique du roman stendhalien détermine aussi sa structure temporelle. Le jeu est Paradis et Enfer; Paradis de l'instant, Enfer de la durée. Le cercle vicieux du jeu révèle la question de la temporalité.

„Quant l'être stendhalien se sent heureux, c'est qu'il se sent coïncider avec le moment qu'il vit."¹⁹ Effectivement, le héros stendhalien existe avant tout dans le présent de ses jeux, ses rôles et ses masques qui le détournent presque entièrement de la conscience du temps. Son caractère improvisateur, propre au tempérament italien, sa notion de bonheur fondée sur le plaisir le situent dans l'instant; comme son besoin impératif de liberté est aussi bien de la conscience du temps. N'oublions pas que Kierkegaard définit l'existence de son Don Juan et de son séducteur dans l'instant!

Définir le protagoniste stendhalien uniquement dans le présent peut paraître un peu sommaire, si nous pensons à l'identification à des personnages mythiques ou historiques du passé, et à l'ambition qui les tournent vers l'avenir. Seulement ces attributs typiques le placent tout aussi à l'écart, soit hors du temps réel ou chronologique; ou encore dans une dimension temporelle qui reste toujours incomplète, c'est-à-dire irréaliste, tournée exclusivement vers le futur ou le passé. Tout ceci est à la fois conséquence et racine des troubles d'identité du héros, qui, ne pouvant s'identifier à ses origines réelles, se cherche des origines mythique ou tente de se réaliser dans l'imaginaire de l'avenir.

Dans un univers romanesques où les rapports interpersonnels existent sur le mode du paraître, les personnages ne peuvent vivre dans le passé et l'avenir de leur être, seul dans le présent de leurs masques, ou dans le futur et le passé de l'imaginaire de leurs rêveries et ambitions. Le principe de jeu des pseudonymes, des déguisements et des travestis – qui ne son autres que refoulements des origines – veut que leur passé paraisse presque inexistant: la narration néglige toute information sur le passé des figures romanesques, ces dernières n'ont pratiquement aucun souvenir de leur passé antérieur au présent de la narration. Chez Stendhal, la dimension du passé apparaît uniquement sur un registre historique ou mythique, comme dans l'image de Napoléon ou de Boniface de la Môle.

Le rouge et le noir est, sans doute, l'ouvrage stendhalien où la temporalité du jeu se montre le plus clairement. Le présent semble pour Julien être le Paradis; en réalité il est presque toujours inaccomplissement des désirs. Dans l'optique du héros, le véritable Paradis serait l'avenir, soit l'accomplissement des ambitions. Le jeu se définissant dans le présent, le passé devient inexistant dans sa perception, vu que l'existence entière basée sur le jeu s'effondrerait à force de se souvenir. Il s'agit d'ailleurs d'un jeu poétique remarquable de l'auteur qui confronte l'inconscience du passé à une mémoire exceptionnelle de son protagoniste, faisant objet de séduction et de succès.

Georges Poulet dit des personnages de Stendhal: „Est-ce à dire qu'il leur manque une dimension essentielle, une certaine épaisseur de durée? A strictement parler, le roman stendhalien n'a donc pas de durée.”²⁰ Ceci est valable pour *Le rouge et le noir* dont le dénouement constitue un contraste absolu avec l'absence de durée: la métamorphose de Julien Sorel est à la fois métamorphose de la conscience du temps!

Délibéré du poids de ses jeux de rôle et de ses masques, Julien, dans une solitude ultime et absolue, pourra enfin devenir soi-même. „L'imminence de la mort rend le masque inutile, elle le supplante. Il y a enfin une possibilité d'être soi absurdement, magnifiquement.”²¹

C'est seulement à la suite d'un acte irrévocable, face à la mort que Julien Sorel osera tourner son regard vers le passé, et y retrouver tout ce qu'il guettait en vain durant sa vie de joueur: la mémoire retrouvée – paradoxalement dans l'espace close et l'intemporalité d'une prison! – lui permettra de comprendre et de se comprendre, de se souvenir de l'amour et d'en rêver, tout en découvrant la véritable passion. Les ambitions rejetées, le héros retrouvera, dans ses remords, la dimension éthique qui manquait à son existence ludique (voir encore les correspondances avec les stades de Kierkegaard!), et empêchait son bonheur. Cet état qui le place hors du temps, le reconduira paradoxalement dans le temps: il sera la seule métamorphose authentique après tous les changements de masques et tous les travestis d'un jeu perpétuel et (auto-)destructif. Ainsi le crime se révèle, dans *Le rouge et le noir*, comme acte de rejet de jeux, de rôles et de masques; la mort du corps comme acte de reconstruction de l'identité perdue, comme renaissance de l'âme. Julien Sorel accomplit ainsi le sort des protagonistes stendhaliens qui meurent toujours au moment de la réalisation de leur bonheur. (Ce rapport paradoxal du crime et de l'identité rétablie sera d'ailleurs – non moins d'un héritage dostoïevskien [voir *Crime et châtiment*] – le fondement de la théorie et de l'application romanesque de l'acte gratuit depuis Gide et Camus dans la littérature française.) Tout en ouvrant la perspective devant le roman moderne dont le modèle structural suit la logique du „bonheur de la recherche” remplaçant celui de „la recherche du bonheur”.²² Car chez Stendhal, il faut se tuer pour être soi-même.

„Qui se chercher, se perd; qui consent à se perdre se trouve... En sorte que cette oeuvre vit de son paradoxe, qui est d'être à la fois une entreprise de connaissance de soi et une fuite hors de soi dans l'imagination 'tendre et folle' – d'être traversé par les tendances contraires de l'aliénation et de la connaissance, de métamorphose et de la sincérité – d'être enfin l'oeuvre d'un homme qui souhaite d'être à soi-même plus intérieur et plus étranger qu'il n'est permis.”²³

Notes

- ¹ G.-M. Moinet, *A propos d'un thème romantique. La prison dans „La Chartreuse de Parme”*, Congrès International Stendhalien 1982, „Stendhal et le romantisme”, Ed. du Grand Chêne, Paris, 1984, p. 148
- ² Stendhal, *Lucien Leuwen*, dans *Romans I.*, Seuil, Paris, 1969, p. 378
- ³ J. Borel, *Stendhal, prisonnier*, Critique, n° 278, juillet 1970, p. 614
- ⁴ Stendhal, *La vie de Henry Brulard*, dans *l'Oeuvres intimes*, Gallimard, Paris, 1955, p. 39
- ⁵ Stendhal, *Souvenirs d'égotisme*, dans *op.cit.*, p. 1428
- ⁶ J. Borel, *op.cit.*, p. 615
- ⁷ M. Crouzet, *Le héros fourbe chez Stendhal*, Sedes, Paris, 1986, p. 24
- ⁸ Idem, p. 11
- ⁹ Ibid, p. 15
- ¹⁰ Ibid, p. 49
- ¹¹ Ibid, p. 38
- ¹² Ibid, p. 75
- ¹³ Ibid, p. 137
- ¹⁴ Ibid, p. 61
- ¹⁵ Ibid, p. 254
- ¹⁶ Ibid, p. 85
- ¹⁷ Stendhal, *Le rouge et le noir*, Gallimard, Paris, 1972
- ¹⁸ F. Landry, *L'imaginaire chez Stendhal*, p. 221
- ¹⁹ G. Poulet, *Mesure de l'instant*, Plon, Paris, 1968, p. 230
- ²⁰ Idem, p. 251
- ²¹ J. Starobinski, *op.cit.*, p.240
- ²² Voir Szerb Antal, *A világirodalom története*
- ²³ J. Starobinski, *op.cit.*, p.244

Lettera Fiammenga.

A arancigliosa ceta
 parene à tutti che alcu-
 no del proprio sangue:

A b c d e f g h i k l m n
 o p q r s t u v x z :

Palatinus facebat :
 Rome . M . D . xlv :