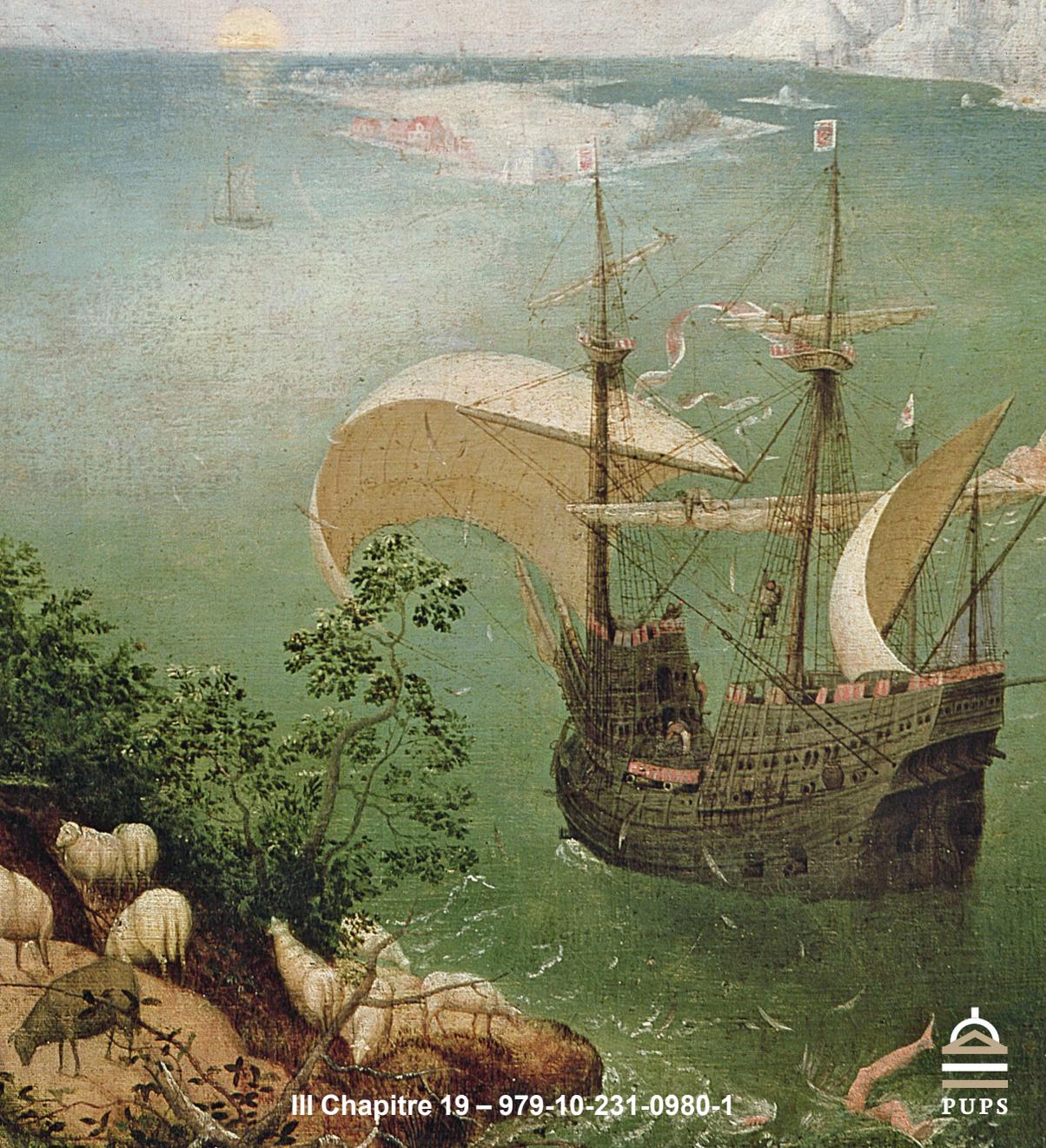


Denis Labouret

Giono au-delà du roman



Jean Giono est encore trop souvent considéré comme un romancier traditionnel, comme si son talent de conteur pouvait se plier aux limites d'un genre hérité. C'est méconnaître qu'il est d'abord un inventeur. Avec une curiosité insatiable, il a exploré tous les genres (le poème, l'essai, le pamphlet, la nouvelle, l'autobiographie, la chronique de presse, le théâtre...) et renouvelé l'art du roman lui-même.

Denis Labouret nous le montre dans cet ouvrage : chez Giono l'expérience de l'écriture, confrontée au mystère de l'être et du monde, s'accomplit en rupture avec son temps et engage la manière de *raconter des histoires* dans des voies inédites et déroutantes.

Au-delà de ses qualités de romancier, Giono est ainsi un écrivain total, qui use de tous les moyens d'expression possibles pour donner forme à sa vision du monde et susciter chez ses lecteurs trouble, curiosité et enchantement.

Denis Labouret, maître de conférences HDR à l'université Paris-Sorbonne, est spécialiste de l'œuvre de Jean Giono, à laquelle il a consacré sa thèse et de nombreuses publications. Il poursuit des recherches sur la littérature française du XIX^e au XXI^e siècle (Vallès, Péguy, Bernanos, Gracq, Gary...). Auteur d'ouvrages pédagogiques, il a en outre publié une *Littérature française du XX^e siècle* (2013).

Couverture : Pieter Bruegel, dit Bruegel l'Ancien,
La Chute d'Icare (détail), huile sur toile, ca 1555,
Bruxelles, Musées royaux des beaux-arts de Belgique
© Bridgeman Images



GIONO
AU-DELÀ DU ROMAN

Lettres | Françaises

Collection dirigée par Michel Murat

L'Enchanteur désenchanté. Quinault et la naissance de l'opéra français

Sylvain Cornic

Préface de Jérôme de La Gorce

Balzac, le texte et la loi

Michel Lichtlé

Préface de Françoise Mélonio

La Science-fiction en France. Théorie et histoire d'une littérature

Simon Bréan

Préface de Gérard Klein

L'Éclectisme philosophique de Marcel Proust

Luc Fraisse

L'Histoire littéraire des écrivains

Vincent Debaene, Jean-Louis Jeannelle, Marielle Macé, Michel Murat (dir.)

Préface d'Antoine Compagnon

L'Envie. Une passion démocratique au XIX^e siècle

Fabrice Wilhelm

L'Idylle en France au XIX^e siècle

Violaine Boneu

Henri Michaux: voir (une enquête)

Franck Leibovici

La Poésie hors du livre (1945-1965). Le poème à l'ère de la radio et du disque

Céline Pardo

Baudelaire et l'estampe

Claire Chagniot

Le Sens de la vue. Le regard photographique dans la poésie moderne

Anne Reverseau

Denis Labouret

Giono

au-delà du roman



Ouvrage publié avec le concours de l'université Paris-Sorbonne

Les PUPS, désormais SUP, sont un service général
de la faculté des Lettres de Sorbonne Université.

© Presses de l'université Paris-Sorbonne, 2016

© Sorbonne Université Presses, 2021

ISBN PAPIER : 979-10-231-0541-4

PDF complet : 979-10-231-0960-3

Prologue – 979-10-231-0961-0

I Chapitre 1 – 979-10-231-0962-7

I Chapitre 2 – 979-10-231-0963-4

I Chapitre 3 – 979-10-231-0964-1

I Chapitre 4 – 979-10-231-0965-8

I Chapitre 5 – 979-10-231-0966-5

I Chapitre 6 – 979-10-231-0967-2

I Chapitre 7 – 979-10-231-0968-9

I Chapitre 8 – 979-10-231-0969-6

II Chapitre 9 – 979-10-231-0970-2

II Chapitre 10 – 979-10-231-0971-9

II Chapitre 11 – 979-10-231-0972-6

II Chapitre 12 – 979-10-231-0973-3

II Chapitre 13 – 979-10-231-0974-0

II Chapitre 14 – 979-10-231-0975-7

II Chapitre 15 – 979-10-231-0976-4

II Chapitre 16 – 979-10-231-0977-1

III Chapitre 17 – 979-10-231-0978-8

III Chapitre 18 – 979-10-231-0979-5

III Chapitre 19 – 979-10-231-0980-1

III Chapitre 20 – 979-10-231-0981-8

III Chapitre 21 – 979-10-231-0982-5

III Chapitre 22 – 979-10-231-0983-2

III Chapitre 23 – 979-10-231-0984-9

III Chapitre 24 – 979-10-231-0985-6

Conclusion – 979-10-231-0986-3

Mise en page Emmanuel Marc DUBOIS/3D2S, Issigeac/Paris
d'après le graphisme de Patrick VAN DIEREN

SUP

Maison de la Recherche

Sorbonne Université

28, rue Serpente

75006 Paris

tél. : (33)(0)1 53 10 57 60

sup@sorbonne-universite.fr

<https://sup.sorbonne-universite.fr>

Pour Mireille

SIGLES ET ABRÉVIATIONS

Pour tous les textes de Giono publiés dans la « Bibliothèque de la Pléiade », les références sont données sous la forme suivante, conformément à l'usage : numéro du tome en chiffres romains, suivi du numéro de la page en chiffres arabes.

I à VI : *Œuvres romanesques complètes*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », édition publiée sous la direction de Robert Ricatte, de 1971 à 1983.

VII : *Récits et essais*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », édition publiée sous la direction de Pierre Citron, 1989.

VIII : *Journal, poèmes, essais*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », édition publiée sous la direction de Pierre Citron, 1995.

Reuves indiquées sous une forme abrégée :

Bull. 1 : *Bulletin de l'Association des Amis de Jean Giono*, n° 1, etc., Manosque, de 1973 à 2006.

Rev. 1 : *Revue Giono*, n° 1, etc., revue de l'Association des Amis de Jean Giono, Manosque, depuis 2007.

JGI : *Jean Giono* 1, etc., série *Jean Giono* de *La Revue des Lettres modernes* (éditions Lettres modernes Minard, Paris), dirigée par Alain J. Clayton à partir de 1973, puis par Laurent Fourcaut depuis 1991.

TROISIÈME PARTIE

Discordances du récit

JEUX DE ROI (UN ROI SANS DIVERTISSEMENT)

[...] le sens de la lecture, même s'il échappe d'abord, existe forcément ; pas de gauche à droite et de haut en bas, ni l'inverse, la clé du code ne peut être aussi facile à trouver : peut-être plutôt de la périphérie au centre, en un mouvement de spirale calqué sur celui du jeu de l'Oie?

Alain Satgé¹

Tout roman, bien sûr, est une forme de jeu. Pour le théoricien de la fiction, le principe de la « feintise ludique » régit la *mimèsis* littéraire comme les jeux fictionnels de l'enfance². La critique l'a depuis longtemps établi : toute lecture de fiction, toute entrée dans l'*illusion* romanesque est une expérience ludique³. Alors, pourquoi réserver un sort privilégié, de ce point de vue du jeu, à *Un roi sans divertissement*?

A priori, pour trois raisons au moins. D'abord, la problématique même du « divertissement », explicitement affichée comme thème central du roman, conduit logiquement l'auteur à thématiser le jeu et les jeux au cœur de la fiction : si la quête du divertissement est un objectif majeur de l'action, on comprend que les personnages cherchent à *jouer* pour échapper à l'ennui qui est le lot de notre condition. Ensuite, le romancier poursuit le même objectif, à son niveau et à sa manière, dans la production de cette fiction – qu'il s'agisse de bâtir l'intrigue sur le ressort du *jeu d'énigme* ou de démultiplier l'activité narrative en une polyphonie qui éveille le plaisir complice du lecteur-joueur. Enfin, le *moment* de l'écriture, au lendemain de la guerre et de ses blessures, invite à retrouver dans ce roman la fonction essentiellement *réparatrice* qui rapproche la fiction romanesque de tout jeu. Ce n'est sans doute pas un hasard si Giono convoque et concentre, dans *Un roi sans divertissement*, l'héritage de jeux archaïques qui ont toujours eu pour

1 Alain Satgé, *Tu n'écriras point*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Fiction & Cie », 2003, p. 313.

2 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 1999. Voir notamment p. 163-164, 231 sq., et 261-262.

3 C'est notamment la thèse que développe Michel Picard dans *La Lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986.

fonction de reconstruire ou de renforcer le Moi, de formaliser la menace de la perte pour mieux la vaincre : jeux de caches et de masques, de loups et de traques, de monstres et de labyrinthes. Cette omniprésence du jeu nous dit quelque chose non seulement des enjeux de l'histoire mais du type de jeu singulier que le romancier, ici, propose à son lecteur. D'où mon hypothèse : *Un roi sans divertissement* ne se contente pas de reproduire les potentialités ludiques de tout roman ; il les porte à leur degré de tension maximal et les rassemble en une synthèse exemplaire.

Pour s'en assurer, il faut certes se demander comment l'œuvre organise et met en scène la pratique du jeu aux trois niveaux de l'histoire racontée, des structures de la narration et de la place assignée au lecteur – et tel est l'ordre que je vais suivre. Mais il s'agira surtout d'examiner, à travers ce parcours, comment l'originalité d'*Un roi sans divertissement* consiste à articuler, à combiner ces trois niveaux, grâce à un dispositif de relais et d'analogies qui favorisent la contagion du jeu – excellent moyen de conjurer l'inquiétante contagion du monstrueux.

358

VERTIGES EN TRIÈVES

Un roi sans divertissement présente un vaste éventail de jeux, des plus ordinaires aux plus déroutants. Entre les pôles opposés du *ludus* – les jeux réglés, culturellement codifiés – et de la *paidia* – les jeux improvisés, où règne la « puissance primaire » de la turbulence et de l'allégresse (pour reprendre une distinction de Roger Caillois⁴) –, il existe toute une gamme de combinaisons divertissantes. La question est de savoir pourquoi aucun de ces jeux ne parvient à satisfaire Langlois, condamné à *se retirer du jeu* par la mort⁵.

Jeux familiaux

Les jeux les plus raisonnables, les plus propices à l'intégration sociale du joueur, combinent la compétition et le hasard, l'*agôn* et l'*alea*⁶. Lorsque Langlois revient au village comme commandant de l'ouvroir, les villageois auraient aimé le voir partager leurs jeux – « il jouera aux quilles, il jouera

4 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* [1958], Paris, Gallimard, coll. « Folio Essais », 1991, p. 75.

5 Telle est l'attitude que Giono prête à son personnage : dès lors qu'en tout homme un assassin sommeille, conclut Langlois, « moi je me retire du jeu ! » (*Entretiens avec Jean Amrouche et Taos Amrouche, op. cit.*, p. 287).

6 Notions empruntées elles aussi à Caillois, pour qui il existe quatre catégories de jeux, « selon que [...] prédomine le rôle de la compétition, du hasard, du simulacre ou du vertige », quatre rubriques appelées respectivement « *Agôn, Alea, Mimicry et Ilinx* » (Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes, op. cit.*, p. 47).

aux boules, il jouera à la manille » (III, 507) – : les jeux les plus communs, jeux de cartes ou jeux d'adresse, pourraient apprivoiser l'étranger, c'est-à-dire créer des liens. Mais Langlois ne saurait se contenter de jeux de société aussi pauvrement répétitifs, à mille lieues des vertiges qui le hantent et le tentent. On trouve chez la veuve du meurtrier les traces de tels jeux délaissés, réduites à des supports vides de toute fonction : « une table de jeu d'un luxe inouï en marqueterie d'ivoire et d'ébène » (III, 558), table « somptueuse » (III, 562), mais qui ne sert plus à jouer depuis longtemps. M. V., à Chichilianne, n'avait pu se satisfaire de jeux d'intérieur. Les « tables de jeux » (III, 579) que l'on introduit dans le salon de Saint-Baudille, chez les Tim, sont-elles plus efficaces ? Elles confirment bien plutôt la stérilité des jeux de société, qui engendrent l'ennui au lieu d'en délivrer.

Le jeu de cartes, dans *Un roi*, n'a pas le parfum de danger qu'il aura dans *Les Grands Chemins*. Il s'inscrit dans le rythme monotone des travaux et des jours. C'est bien ce genre d'occupation que Saucisse reproche aux villageois⁷. Pris par leurs jeux, ils négligent le sort de Langlois : « Vous étiez tous là d'ailleurs, vous autres : il n'y avait plus de moisson, alors il y avait vos cartes » (III, 582). Après la mort de Langlois, ces mêmes villageois pourront se contenter du divertissement consistant à arbitrer les « combats » entre Saucisse et Delphine qui n'en finissent pas de régler leurs comptes (III, 544) : « On suivait le jeu une heure ou deux » (III, 545). Il est vrai qu'à l'intérêt de cet *agôn* entre les deux femmes s'ajoute le plaisir d'une vue plongeante sur le décolleté de Delphine, qui ajuste ses seins dans son corset comme si « elle jouait avec des petits chiens dans un corbeillon » (*ibid.*)... Delphine, qui « avait besoin de se tenir à carreau » – expression qui vient du jeu de cartes (III, 542) –, ne fait pas le poids : « Ce n'est pas de cette façon qu'on pouvait battre Saucisse » (III, 545).

Les jeux les plus familiers, cependant, ne sont pas sans enseignements sur le jeu que compose l'auteur : le romancier distribue ses personnages à la manière de cartes à jouer – du *roi* Langlois au carré qu'il forme avec le procureur *royal* et les deux *dames*, Saucisse et M^{me} Tim⁸ –, en un savant dosage de logique différentielle et de dérive aléatoire. L'analogie est explicite dans *Les Grands Chemins*, où le joueur, « l'Artiste », jongle avec ses cartes comme un romancier

7 Elle ne l'a pourtant pas toujours dédaigné, elle qui avait l'habitude de « jou[er] aux cartes » avec les piliers du Café de la route (II, 527) et de « faire le quatrième quand il manque » (II, 549).

8 La figure du carré revient souvent pour régler les relations entre les personnages : « quadrille » des quatre amis (III, 581), quatre côtés que dessine Saucisse pour représenter l'espace dans lequel se joue l'existence de Langlois (III, 589-590)...

donnant vie à ses personnages⁹ : dans le jeu représenté se donne à lire, en miroir, la représentation comme jeu.

Jeux de rôles

360 Les jeux de rôles se rapprochent davantage encore de jeux fictionnels. Ils se libèrent de la rigueur d'une règle pour laisser place à l'imprévisibilité des masques (la *mimicry* de Caillois) et à la surprise d'« intrigues » qui rompent avec le quotidien. Ainsi, Saucisse et M^{me} Tim se passionnent pour la fiction que Langlois leur fait jouer chez la brodeuse : « Nous serions censément : M^{me} Tim une dame qui a une fille à marier ; lui Langlois serait par exemple un ami de la famille [...] ; moi je serais, mettons une amie également, ou une tante [...] » (III, 555). On n'est pas si loin des jeux de rôles enfantins où les identités fictives se distribuent au conditionnel : « Moi je serais... ». À ceci près qu'il s'agit bien de tromper M^{me} V., qui ne doit pas saisir le jeu. Au début, M^{me} Tim « parle trop vite » et « en dit trop », Saucisse craint que ce ne soit « raté » (III, 558). Mais cette dernière trouve « facile » (III, 561) son « rôle de cousine pauvre » (III, 564), et son amie M^{me} Tim, bien qu'elle ait plus de difficulté à « être vraie dans son rôle » de « bourgeoise » (*ibid.*), mène avec talent le jeu jusqu'à son terme.

Ces dons de joueuse, M^{me} Tim les entretient dans ses activités ludiques, en grande ordonnatrice des « fêtes » et « bamboulas » organisées pour ses petits-enfants au château de Saint-Baudille (III, 518), qui contient même une « salle de théâtre » en réduction (III, 576). Il faut des « jeux » de toutes sortes pour « calmer le fourmillement des jambes de tout ce petit monde » (III, 518). En cet espace ludique règne une joyeuse *paidia*. Or ces fêtes invitent à mettre en rapport jeux d'enfants et divertissements d'adultes. Ces derniers ne sont pas dépourvus non plus, en effet, d'une vertu primitive de *calmant* : les goûters d'enfants « dans le labyrinthe de buis » (*ibid.*) annoncent la reproduction par Langlois du même labyrinthe (III, 581), de même que la « petite partie de chasse au lièvre » d'où reviennent les villageois témoins de « ces amusements » (III, 518) anticipe sur la grande partie de chasse au loup : autant de jeux qui consistent à simuler la perte, à ritualiser le danger – besoin très enfantin et très humain. Ce Langlois qui peut être capable de parler d'une « petite voix enfantine » (III, 498) refuse à sa manière de « prendre son parti » (III, 551) d'une vie sociale adulte qui

9 « Il leur parle, il les appelle par leurs noms ; elles se dressent toutes seules hors du jeu, s'avancent, viennent, sautent [...]. Il dit que le roi de trèfle est jaloux ; et le voilà qui vient. En effet, il a l'air jaloux ; on dirait d'un coq. Puis il y a tout un imbroglio où se mêlent les rois, les dames, les valets » (V, 490). Voir à ce sujet mon analyse des rapports entre jeu de cartes et jeu du romancier dans « *Les Grands Chemins* » de Giono ou *les détours du temps*, *op. cit.*, p. 99.

refoulerait l'esprit du jeu : c'est cette exigence même qui le tourne vers des formes de divertissement toujours nouvelles.

Dans l'organisation de la battue au loup, comme pour une fiction, c'est la qualité de la mise en intrigue et de la mise en scène qui détermine la réussite du jeu. Langlois distribue les rôles, mieux informé sur les hommes qu'il recrute qu'un romancier « omniscient » sur ses personnages (III, 526). Le « cérémonial » est rigoureusement réglé dans l'espace et dans le temps (III, 524-525) ; Saucisse porte une toilette qui la rend méconnaissable (« ce n'était pas Saucisse » [III, 526]), et les chasseurs oublient leur identité sociale pour s'investir totalement dans le jeu (III, 528), tout en communiquant au moyen d'un code spécifique (le son du cor). Ce n'est plus une chasse à finalité utilitaire (III, 538-539), mais un système de simulacres, une représentation ludique, qui correspond d'assez près à la définition fameuse que Johan Huizinga donnait du jeu dans *Homo ludens* :

[...] action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur [...] ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel¹⁰.

La rigueur de la programmation scénographique (la part du *ludus*, opposée à la spontanéité de la *paidia*) est alors d'autant plus nécessaire que les pulsions en jeu sont inquiétantes : « Sans Langlois, quel beau massacre ! » (III, 540). Car jouer avec le Loup, c'est réveiller un potentiel d'angoisse et de violence latent chez tout sujet. C'est pourquoi on peut y voir avec Michel Picard le paradigme de tout jeu, et de toute lecture : « [...] toutes nos lectures, comme tous nos jeux jadis, questionnent avec angoisse : *Loup, y es-tu ?* – Et le Loup, quelquefois, répond [...] »¹¹. » « M'entends-tu ? », pourraient aussi questionner les chasseurs d'*Un roi*, dans l'espoir et la crainte d'être entendus... Et ils fantasment sur l'oreille monstrueuse qui les entend au bout du chemin, en ce *fond* de Chalamont qui les renvoie au fond d'eux-mêmes : « Ça ne devait plus être un loup [...]. Je me l'imaginai comme une énorme oreille à vif, où toute notre musique tournait en venin » (III, 535). En maîtrisant le jeu, Langlois tente de maîtriser le loup en lui – et chez les autres. Car le loup aussi *joue* : c'est même un « *Monsieur* » qui « joue au plus fin », et « avec un sacré estomac » (III, 539-540) ;

¹⁰ Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. Cécile Seresia [1951], Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1988, p. 35.

¹¹ Michel Picard, *La Lecture comme jeu, op. cit.*, p. 154.

mais le jeu qu'il incarne dissout toute règle humaine. Le héros rejoint le loup, et M. V., dans une attirance irréprensible pour les jeux extrêmes du vertige, les « tourbillons » de l'*ilinx* pure¹².

Vertiges mimétiques

362

Comment comprendre le jeu de M. V. ? Le meurtrier est d'abord un joueur par les défis qu'il lance aux villageois et à Langlois, de tour de passe-passe en partie de cache-cache. Il y a de l'*agôn* dans la répétition ludique des stratégies mises en œuvre pour « escamoter » Marie Chazottes (III, 465), récidiver (sans succès) avec Ravel Georges, ou prendre Delphin-Jules « dans la main » des gendarmes (III, 479). Même saison, mêmes lieux, même cache dans le hêtre : M. V. se fixe des règles et des rites. En outre, le temps du jeu, l'« homme comme les autres » (III, 486) change de rôle : il joue au monstre ou au lycanthrope. Savourant les plaisirs du simulacre (la *mimicry*), il répand les charmes ambigus de la confusion mimétique – faute de mise en scène réglée par un *ludus* digne de ce nom. Ainsi, Frédéric II est transformé : il *brûle* sur le hêtre au moment de découvrir la cache (III, 490), saisi par une curiosité intense de joueur. Lors de la poursuite, il entre presque dans « une peau de loup » (III, 496), totalement occupé à mettre « ses pas dans les pas » (III, 491) de l'autre, au risque de perdre son identité : « Entièrement différent du Frédéric II de la dynastie de la scierie ; plus du tout sur la terre où il faut scier du bois pour gagner de quoi nourrir Frédéric III » (III, 494). Autrement dit : loin du « système de référence » (III, 480-481) de la réalité économique et sociale, en pleine immersion fictionnelle. Langlois n'échappe pas à la contagion mimétique : après la mort de M. V., l'« ancien Langlois » (III, 507) laisse place à un nouveau, qui s'identifie à M. V. au point d'aller « [s]e mettre dans la peau » (III, 555) de celui-ci. La *mimicry*, non contrôlée, débouche sur l'*ilinx* : M. V. entraîne les autres dans son jeu, mais c'est pour les inciter alors à jouer avec la vie en leur faisant partager une même fascination pour le sang versé, pour la « chose monstrueuse » (III, 490), pour le « tourbillon » de la perte de soi.

La tentation du vertige est constante chez Langlois : sa tragédie, c'est de ne pas trouver de règles pour maîtriser durablement le vertige qui finira par l'emporter. De tous les jeux, les jeux de vertige qui consistent à mimer ou à figurer les approches de la mort sont ceux qui fascinent le plus Giono, depuis le

12 Le narrateur de l'épisode imagine le loup, acculé contre la muraille, en train de « tourner [...] comme un brin de bois dans un tourbillon d'eau » (III, 538). Tel est le sens du mot que Caillois choisit pour désigner les jeux de vertige – « le terme *ilinx*, nom grec de tourbillon d'eau » (*Les Jeux et les hommes, op. cit.*, p. 71) –, ces jeux « qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse » (p. 67-68).

jeu fictionnel du « bateau perdu » par lequel l'enfant représentait un naufrage au moyen d'un simple morceau de bois emporté par les tourbillons d'un ruisseau¹³, jusqu'au jeu de la pendaison dans « Monologue » (*Faust au village*) ou aux parties de cartes qui mettent le sang en jeu dans *Les Grands Chemins*. L'intérêt ancien de Giono pour les manifestations et les formalisations ludiques du vertige a été ravivé à la fin des années trente, période qui a vu triompher « l'esprit de vertige » (VII, 713). La guerre elle-même a pu dès lors être considérée comme un jeu, avec ses « règles » propres, que le militant pacifiste conteste « d'en dehors du jeu » (VII, 655). Plus tard, Giono s'intéressera à la bataille de Pavie en raison même des règles qui y ordonnent la jouissance de l'égarement : « Pavie est un jeu, comme un jeu de cartes » (VIII, 930). Jeu qui relève bien de l'*ilinx* : c'est le paroxysme d'une « perte de conscience » qui est le but recherché. Le plaisir suprême est de jouer avec la mort : « On ne la fuit pas, puisque le jeu consiste précisément à lui passer sous le nez avec les plus beaux gestes » (VIII, 931).

Langlois est parent de ces « joueurs », lui qui jouit de perdre conscience devant une belle tache de sang¹⁴. Mais comment pourrait-il jouer avec la mort sans y succomber ? Plus généralement, comment combiner les charmes de la *transe* et la sécurité de l'être ? « Règle et vertige » semblent bien être « incompatibles », comme le dit Caillois¹⁵. À moins que le romancier ne délègue à ses personnages l'épreuve de cette incompatibilité pour tenter, avec les règles de son propre jeu, une synthèse romanesque des contraires – une forme narrative capable de *fixer les vertiges*.

LES JEUX DE LA NARRATION

Un roi sans divertissement commence comme un roman policier et reprend un procédé narratif habituel du genre : l'explication différée. La présentation du fait précède le dévoilement de sa cause, l'*allusion* anticipe sur l'explicitation. Le narrateur pose des jalons qui suscitent l'envie de savoir, cette passion ludique de la *curiosité* que le lecteur partage avec maints personnages¹⁶. M. V., nous dit-on très vite, « se sert beaucoup de ce hêtre » (III, 455) : pour quel usage ? On le saura plus tard. D'où vient d'ailleurs cette prolifération animale et végétale qui fait danser l'arbre divin (III, 474) ? L'explication viendra avec

13 *Jean le Bleu* (II, 74-75). Sur le même thème, voir aussi « Jeux ou la naumachie », dans *L'Eau vive* (III, 120-122).

14 Il a en outre connu lui aussi les vertiges de la guerre puisqu'il « a fait l'Algérie » : « Ceux qui étaient là et qui s'en sont tirés, il fallait qu'ils en aient dans le ventre [...]. Après ils se sont rendu compte que tout ne s'arrangeait pas avec une assiette de soupe [...] » (III, 550).

15 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 148.

16 Volonté de « savoir » de Langlois (III, 486), « curiosité terrible » de Frédéric dans les branches du hêtre (III, 490), « curiosité » qui soule Saucisse chez la brodeuse (III, 558), etc.

la découverte des cadavres. Pourquoi diable un « homme *dénaturé* » vient-il s'abriter sous le hêtre par temps d'orage (III, 470)? Frédéric II le reconnaîtra par la suite : c'est l'assassin venu de Chichilianne (III, 503). Et pourquoi ces crimes? Pourquoi l'hiver? Pourquoi pas le soir de Noël? Quel but, en définitive, anime le meurtrier – « en quête de (en quête de quoi, en réalité?) » (III, 465)? La réponse à ces questions se fera jour progressivement : Langlois exécute M. V. sans que soit élucidé « ce qui ne s'était jamais expliqué » (III, 543). En livrant à ses lecteurs une énigme centrée sur la recherche d'un coupable et de ses motivations, Giono propose un *ludus* bien connu : pour Caillois, « les mots croisés [...], les problèmes d'échecs ou de bridge »... et « la lecture active de romans policiers [...] constituent [...] autant de variétés de la forme la plus répandue et la plus pure du *ludus*¹⁷ ».

« On ne voit jamais les choses en plein »

364

Giono n'en reste pas cependant à ce modèle générique : l'« explication » complète n'est jamais donnée. Le récit ne livre que des explications brouillées ou elliptiques. Le désir de savoir est systématiquement déçu par la conclusion abrupte des épisodes principaux. Si jeu « policier » il y a, il s'achève quand le meurtrier est identifié et localisé : « C'est fini », dit alors Langlois (III, 498). Mais c'est pour laisser toute sa place à un autre jeu, plus subtil, plus profond, plus vertigineux. À chaque étape du roman, les questions l'emportent sur les réponses. Le sens n'est pas seulement différé, il reste inéluctablement voilé : chez Langlois, « rien ne signifiait rien » (III, 513 et 524). Il faut s'y résoudre : « On ne voit jamais les choses en plein » (III, 515). Et le fin mot de l'histoire est encore une question (« Qui a dit [...] ? » [III, 606]), qui substitue au jeu fermé de la solution policière le jeu sans fin de la circulation intertextuelle et de la réflexion philosophique. Roman interrogatif, *Un roi sans divertissement* est moins récit de quête ou d'enquête que mise en question de la quête, refus de l'intrigue-résolution.

C'est que le rapport établi entre narration première (au présent) et histoire énigmatique (au passé) n'est pas de l'ordre de l'entreprise *explicative*, historique, qui chercherait à établir une fois pour toutes la vérité des faits. Il est affaire de *compréhension*, de participation, d'imagination empathique. Certains voudraient qu'on leur « expliqu[e] », et c'est ce que demandent les villageois à Saucisse (III, 549) ; Langlois, lui, cherche à « *comprendre* » (III, 550) : « Je comprends tout, se dit-il, et je ne peux rien expliquer » (III, 485). En quoi il rejoint le narrateur, qui récuse la méthode historique de son ami Sazerat (« c'est un historien » – III, 458) au profit du travail de la mémoire intime et de

17 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, op. cit., p. 81.

la compréhension personnelle : « Ce qui est arrivé est plus beau, je crois » (*ibid.*). La chronique gionienne se distingue du roman policier comme de l'histoire réaliste par ce refus de la pseudo-objectivité. S'il s'agit de *comprendre*, les êtres vivants qui racontent et imaginent ont toute leur place, et c'est la diversité même des voix narratives qui alimente le jeu en reliant les deux plans que la distance historique, *explicative*, exigerait de séparer : celui de la narration actuelle et celui des faits racontés.

Le chroniqueur se distingue de l'historien comme la *mémoire* se distingue de l'*histoire*¹⁸. Péguy insistait, dans *Clio*, sur cette différence majeure qui éclaire le sens que Giono donne au genre de la « chronique », tel qu'il le réinvente pour *Un roi sans divertissement*. Alors que l'histoire « consiste essentiellement à *passer au long* de l'événement », donc à le manquer, la mémoire consiste, « étant dedans l'événement, avant tout à n'en pas sortir, à y rester, et à le remonter en dedans¹⁹ ». C'est ainsi que le chroniqueur d'*Un roi* parvient à plonger, à s'enfoncer *dans* l'événement passé : « Je dis "on", naturellement je n'y étais pas puisque tout ça se passait en 1843 mais j'ai tellement dû interroger et m'y mettre pour avoir un peu du fin mot que j'ai fini par faire partie de la chose [...] » (III, 471).

La stratégie narrative est conçue en fonction de ce travail de mémoire : « plonger » dans l'événement, c'est chercher à *comprendre* l'affaire à partir des descendants vivants (de M. V., de Frédéric II, de Ravel...), en allant sur les lieux et en passant la parole aux témoins de l'affaire : Frédéric II, Saucisse, les « vieillards »... Entre le passé et le présent, le hêtre sert de fil conducteur, d'*arbre généalogique* : on le voit dès l'incipit assurer l'articulation entre le chroniqueur actuel et les actions qui ont eu lieu cent ans plus tôt (III, 455). Matrice du roman, assimilé ailleurs au mouvement de la vie cosmique, à une « toupie » tournant sur elle-même à une « vitesse miraculeuse » (III, 474), c'est ce hêtre qui déclenche le tourbillon romanesque en communiquant sa vertigineuse mobilité à l'enchaînement des segments narratifs²⁰ : un chroniqueur raconte que des vieillards lui ont raconté que Saucisse leur avait raconté que Langlois lui avait dit... Le lecteur aura peine à reprendre pied dans cette valse des narrations. Le narratologue y perd son latin, et Gérard Genette son assurance quant à la

18 Sur ce point, voir plus haut le chapitre 13, « La mémoire contre l'histoire dans les *Chroniques romanesques* », p. 275 sq.

19 Charles Péguy, *Clio. Dialogue de l'histoire et de l'âme païenne*, éd. cit., p. 1177.

20 Giono insiste dans ses *Entretiens avec Jean Amrouche et Taos Amrouche* sur cette fonction dynamique du hêtre dans la genèse du roman : « [...] j'ai commencé à écrire sur ce hêtre. Et, si l'on examine bien les premières pages d'*Un roi sans divertissement*, on pourra constater qu'à ce moment-là ma pensée tourne en rond, ou peut-être en spirale, jusqu'à un centre qu'elle imagine, qui va, peut-être, lui donner le départ » (*op. cit.*, p. 192).

différence conceptuelle entre « homodiégèse » et « hétérodiégèse »²¹ : la narration est ici à la fois distanciée et impliquée, extérieure et intérieure à l'histoire.

En outre, plus le narrateur-relais est proche des faits, moins il paraît compétent, soit qu'il n'ait rien à raconter, soit qu'il ne sache même pas raconter : « [...] des histoires, nous, on n'en sait pas et, même si on en savait, on ne saurait pas les raconter » (III, 519). Étrange narrateur, qui narre sans savoir narrer... Quant à la dernière informatrice, il faut lui forcer la main : « – Eh bien, raconte » (III, 603). Comme il est difficile d'obtenir de la vieille Anselmie un récit digne de ce nom... Mais un récit « historique » resterait au-dehors, à côté : il ôterait tout jeu à la mémoire, il abolirait le vertige de la plongée dans l'énigme d'une conscience. C'est dire que les jeux de la narration ne se contentent pas de faire entrer dans l'événement ; ils attirent l'attention sur l'activité narrative en tant que telle. Et, par là, ils cumulent les plaisirs apparemment contradictoires de l'immersion dans l'histoire et de la réflexivité critique : on y reviendra.

366

Le jeu de (Lang)lois

Les jeux narratifs sont donc portés par la dynamique de l'*ilinx*. Et ce potentiel de turbulence pourrait menacer la lisibilité du roman, s'il n'était par ailleurs maîtrisé par une forte structuration. Car le roman est bien réglé, ordonné en *ludus*, mais au moyen précisément d'une forme qui épouse la spirale d'un « tourbillon ». La meilleure solution choisie par le romancier, pour concilier l'ordre et le vertige, est en effet de se conformer aux lois de l'espace ludique où le personnage est parfois tenté de « se promener » (III, 582), le labyrinthe, qui tout à la fois représente l'égarement et le contient dans les limites d'un divertissement maîtrisé. Or il est un espace en forme de spirale labyrinthique qui « est à la fois une figure du temps et l'image de son infini déploiement²² » : c'est celui du Jeu de l'Oie. La logique du Jeu de l'Oie donne forme au vertige²³. Jeannine Guichardet a montré comment Balzac, dans *Le Père Goriot*, construisait l'espace parisien selon la logique de ce jeu, qui figure les aléas de l'existence et les étapes d'une initiation²⁴. Un modèle comparable s'applique sans nul doute à une

21 C'est l'exemple des *Chroniques* de Giono qui conduit le critique à la conclusion que cette frontière est « décidément peu sûre » (*Nouveau Discours du récit, op. cit.*, 1983, p. 71). *Un roi* fournit en somme l'exemple embarrassant d'un récit *bidiégétique*... Voir à ce sujet le chapitre 17, « Éclats de voix : l'invention narrative dans les *Chroniques romanesques* », p. 327.

22 Alain R. Girard et Claude Quétel, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, Paris, Balland-Massin, 1982, p. 7.

23 Mireille Sacotte parle aussi de « Jeu de l'Oie » à propos d'*Un roi*, mais pour s'intéresser au thème plus qu'à la structure, dans « *Un roi sans divertissement* » de Jean Giono, Paris, Gallimard, coll. « Foliothèque », 1995, p. 92-95.

24 Jeannine Guichardet, « Un jeu de l'oie maléfique : l'espace parisien du *Père Goriot* », dans *L'Année balzacienne*, nouvelle série, n° 7, Paris, PUF, 1986, p. 169-189.

action qui se déroule dans le *Diois*, où Giono situe l'histoire de son propre Dit de l'Oie : le nom même de *Langlois*, on l'a déjà remarqué²⁵, appelle ces jeux sur le signifiant, et la lecture de *Caillois* n'est pas faite pour en détourner... Loin de respecter la règle des *lois* (« les lois de paperasse, je m'en torche », dit-il sans nuance [III, 501]), le capitaine de gendarmerie obéit au destin qui le conduit à jouer, dans la case ultime du roman, avec une *oie* plumée – mais l'oie décapitée, à l'inverse des oies du Capitole, n'apporte pas le salut.

Le Jeu de l'Oie, d'après la légende, fut inspiré à l'origine par le Labyrinthe de Crète et servit de divertissement aux assiégeants de Troie désœuvrés²⁶. Relié au lieu mythique de la perdition et défini originellement comme remède à l'ennui, il fournit l'instrument rêvé pour maîtriser par le jeu le vertige de la perte. Car loin de reposer sur le seul principe de l'*alea*, il ouvre sur les abîmes de l'*ilinx* par la signification symbolique de ses cases comme par sa configuration elle-même labyrinthique. Représentation du destin et art d'appriivoiser le vertige, il communique à *Un roi sans divertissement* ses figures, son parcours et sa structure.

L'animal éponyme du jeu est bien sûr présent dans le roman, mais il n'attend pas les dernières pages pour se manifester. De même que dans le parcours du jeu la figure de l'oie apparaît à intervalles réguliers, le roman comprend plusieurs oies, qu'elles se signalent surtout par leur blancheur ou par leur bêtise, qu'elles soient réelles ou métaphoriques. Première victime de M. V., Marie Chazottes est « légère » (III, 465) comme un oiseau, « blanche comme du lait » (III, 461), et c'est sa « peau très blanche » qui permet d'imaginer « que son sang était très beau » (III, 480) ; le récit de son enlèvement coïncide avec les commentaires du narrateur sur le pouvoir hypnotique du « sang des oies sauvages sur la neige » (III, 465) : c'est bien lui accorder la même fonction qu'à l'oie de la fin. Autre visage « très blanc », celui de Dorothée morte que découvre Frédéric dans les branches du hêtre (III, 490), et qui lui rappelle la « bergère si blanche » (III, 487) de l'horloge. Dans le film qui est issu du roman, la jeune fille a un double, une grive morte que Langlois tient dans sa main : Dorothée « est une très jolie jeune fille – un peu niaise », qui « ressemble exactement à la grive », peut-on lire dans le scénario de Giono (III, 1382). Fille-oiseau, victime... et bête, elle est une autre oie sur le parcours de Langlois. Delphine aussi ressemble à un oiseau quand elle « fai[t] la poule, tendant le cou » devant la glace (III, 544), et Saucisse insiste

25 André Targe, « Tu imagines Chichilienne », *Silex*, n° 1, 15 octobre 1976, p. 79 : la mort tragique de Langlois se donnerait ainsi à lire, par anticipation, dans « Le SANG des OieS ».

26 Alain R. Girard et Claude Quételet, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, op. cit., p. 9. M^{me} de Sévigné écrit à sa fille : « Il y a longtemps que le jeu vous abîmait : j'en étais toute triste ; mais celui de l'oie vous a renouvelée, comme il l'a été par les Grecs : je voudrais bien que vous n'eussiez joué qu'à ce jeu-là [...] » (*Lettres de Madame de Sévigné, de sa famille et de ses amis* [lettres du 9 mars 1672], édition Monmerqué, Paris, Hachette, 1862, t. II, p. 521).

sur sa « bêtise » (III, 600) : Pierre Citron a noté à juste titre que Langlois tuait une oie pour ne pas tuer Delphine, qui est « bête comme une oie²⁷ ». Faut-il inclure dans cette série les filles de M^{me} Tim ? Le « cou de cygne d'Arnaude » (III, 575) a certes plus de noblesse, ce qui explique peut-être qu'elle échappe au sort sanglant des oies.

Langlois lui-même, en revanche, se rattache bel et bien à la famille des oies victimes : il lui arrive d'être « bête comme une oie » (III, 553), et son profil laisse apparaître, quand il est « blanc comme un linge » (III, 559) chez M^{me} V., « la patte d'oie de son œil gauche » (III, 561). Si la dernière case du jeu représente habituellement le *jardin de l'oie*, image du paradis où se termine l'initiation, le suicide de Langlois achève d'inverser le schéma du jeu dans cette initiation à rebours, faite d'échecs successifs et non de progrès vers une quelconque victoire, et qui se clôt tragiquement. Mais le personnage n'a-t-il pas rejoint, en prenant ainsi « les dimensions de l'univers » (III, 606), le Paradis inhumain qui pouvait seul le contenter ? Au début de *Noé*, on retrouve le corps de Langlois dans les instants qui suivent immédiatement sa mort, « pouss[ant] hors de ses épaules les épais feuillages rouges de la forêt qu'il contenait » (III, 612). Ce qui est sûr, c'est que dans le roman non plus, « jamais on ne peut prendre pied sur les oies²⁸ » : la rencontre de l'oie oblige à rejouer, après chaque meurtre M. V. rejoue, et Langlois ne peut se *caser* avec l'oie Delphine pour épouse ; c'est ce perpétuel recommencement qui précipite la marche vers la fin du jeu – pour Langlois vers le fond, vers la mort.

368

Parcours et structure

Dans le parcours qui conduit Langlois « jusqu'au bout de son destin » (III, 611), à travers ce cheminement apparemment bien désordonné qui conduit de la case « 43 (1800 évidemment) » (III, 458) à la case zéro (et même « triple zéro » : la visite à la cure [III, 513]) en passant par la case de l'oncle Tim (Saint-Baudille), on reconnaît les étapes caractéristiques du Jeu de l'Oie, et surtout leur signification existentielle. À la case de l'Auberge (case 19), « lieu d'inaction et d'attente²⁹ », correspond dans le roman le *Café de la Route*, l'auberge que tient Saucisse, où l'on passe l'hiver « en attendant on ne s[ait] quoi » (III, 482-483). Le Puits (case 31), qui évoque tout particulièrement le vertige de la chute, est sans doute représenté par toute image de gouffre ou d'abîme (comme ce paysage découvert au bout du tunnel, au-delà du col du Menet, qui fait songer à « ces immenses trappes d'eau sombres qui s'ouvrent sur huit mille mètres de

27 Pierre Citron, « Sur *Un roi sans divertissement* », dans *Giono aujourd'hui*, op. cit., p. 174.

28 Alain R. Girard et Claude Quénel, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, op. cit., p. 10.

29 *Ibid.*, p. 24.

fond » [III, 456]), mais singulièrement par le *fond* de Chalamont, au pied d'une « muraille [...] à pic » (III, 539) qui ne laisse au loup aucune issue, impasse où *s'égarant* et la victime, dans une sorte de somnolence extatique, et les chasseurs, dans une soif de carnage primitive.

Le Labyrinthe (case 42), dont Langlois a vu un exemple chez les Tim à Saint-Baudille (III, 518), lui donne l'idée d'aménager pour son propre compte un labyrinthe de buis à proximité de son futur *bongalove*, n'en déplaise à Saucisse qui n'aime pas beaucoup ces « chemins enchevêtrés dans de grands buis » : « Et qu'est-ce que tu vas foutre d'un labyrinthe ? » (III, 581). Pas de Prison (case 52) dans le roman ? Ce serait négliger l'épigraphe dont les derniers mots – « ma pénible situation de prisonnier » (III, 455) –, ajoutés par Giono à la citation de Walter Scott³⁰, éclairent par anticipation la condition même de Langlois, cette prison de l'existence dont on s'évade à la dynamite. La Mort (ou le Tombeau, case 58), qu'illustre dans certains jeux de l'Oie une image de « loup dévorant une brebis³¹ », loge dans les branches du hêtre où l'on retrouve le corps de Dorothée et les « crânes » des victimes précédentes (III, 499).

On voit que chacune de ces cases, comme dans le Jeu de l'Oie la case du labyrinthe, est une image du parcours complet : en chacune d'elles peut se lire, en abyme, la misère de la condition humaine telle que la dévoile la vie de Langlois – tout à la fois attente vaine, profondeur vide, perte du sens, enfermement dans l'ennui et appel de la mort. En outre, le Puits et la Prison ont dans le jeu une fonction identique : « On attend qu'un autre vous en délivre et prenne votre place » ; telle est la loi de substitution qui amène Langlois à *prendre la place* de M. V., puis du loup, qu'il *délivre* successivement avant de s'enfermer à son tour dans la prison de l'ennui.

Le roman s'apparente enfin au Jeu de l'Oie par sa structure en spirale. Le mouvement qui conduit Langlois à *revenir*, en présence du loup, à un type de situation très proche de la scène où il abat M. V. (« [...] tout ça pour en arriver encore une fois à ces deux coups de pistolet tirés à la diable [...] » [III, 541]), puis à devenir à son tour, après M. V. et le loup de Chalamont, « l'encaisseur de mort subite » (*ibid.*) dans la dernière scène du roman, ce mouvement n'a rien de linéaire : il dessine trois courbes qui s'enroulent pour conduire de plus en plus près du centre – la mort de Langlois. Giono aime les détours, les « arcs de cercle » comme ceux que M. V. écrit au couteau sur la peau du cochon (III, 463). Dans le film, les chasseurs font « un grand arc de cercle » qui les ramène au pied du fayard (III, 1374). La composition du roman confirme cette préférence pour les courbes qui seules peuvent approcher la vérité des gouffres. Non seulement

³⁰ Voir Denis Hüe, « Walter Scott et Jean Giono, une parenté », *Bull.* 55, p. 87.

³¹ Alain R. Girard et Claude Quétel, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie*, *op. cit.*, p. 28.

les trois scènes capitales sont homologues (trois détonations, trois mises à mort), mais trois niveaux narratifs se superposent – le narrateur premier, le plus éloigné des faits (III, 455-504) ; des vieillards qui ont été témoins de l'histoire (III, 504-541) ; Saucisse, principale narratrice dans la dernière phase du récit (III, 541-606) – qui enchaînent trois boucles concentriques, du point le plus distant à la position la plus proche de l'énigme centrale.

370 La structure spiraloïde du roman, conforme au Labyrinthe du Jeu de l'Oie, figure l'*ilinx*, le maelström, l'appel du vide – comme le coquillage dont la forme reproduit le mouvement de rotation qui mène aux profondeurs. Giono recourt à cette dernière image dans *Noé* pour définir le vertige ressenti à la vue de vastes salles vides : « J'éprouvais l'insupportable envie de lâcher prise qu'on ressent au début d'une attaque de vertige. J'avais envie de [...] m'enfoncer dans les circonvolutions de cette immense coquille vide au fond de laquelle on entendait gronder la mer » (III, 791). C'est ce « côté gouffre », inspiré dans *Noé* par le « thème lancinant des coquillages » (III, 676), que la structure d'*Un roi sans divertissement* rend visible et lisible en reproduisant les circonvolutions d'une « coquille vide ». Tournant autour du foyer qui l'aspire – la « vacuité de Langlois » (III, 641) –, le roman reproduit le tourbillon du vertige et permet d'en savourer la « panique voluptueuse » (Caillois), mais dans le cadre d'un espace réglé où l'on ne risque pas de perdre pied : mieux que les divertissements banalisés de l'*agôn* ou de l'*alea*, moins dangereusement que l'ivresse de la *mimicry* ou de l'*ilinx*, le Jeu de l'Oie d'*Un roi* ne peut que satisfaire l'amateur de vertige. L'espace de la perte, ce labyrinthe qui exerce sur Langlois une trouble séduction, est ainsi converti en espace ludique : d'où la possibilité de jouer avec le vertige de l'égarément dans les limites d'un plateau de jeu familial, de combiner l'*ilinx* et la règle.

Une telle configuration séduit certes le lecteur, mais avec des effets ambigus : à la fois emporté par la fiction et conscient des procédés qui la régissent, le voilà simultanément *joué* et *joueur*. C'est vers ce jeu de la lecture qu'il nous faut donc maintenant nous tourner.

LA LECTURE COMME JEU

« De même que la suite des coups, qui constitue la partie, réduit peu à peu la fragmentation cruelle en cases séparées du Jeu de l'Oie et organise un itinéraire suivi, de même – mais le lecteur n'est pas toujours une oie, et du moins jamais blanche – la lecture met en marche une structuration, opère ses essais de cohérence », écrit Michel Picard³². Lire, comme jouer, c'est *lier*, et ce

32 Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 50.

travail lui-même tient du « vertige » pour peu qu'il se confronte à des textes difficiles, lacunaires ou dialogiques³³. Chasse au loup et jeux de piste, simulacres et jeux de rôles, roman policier et récit-labyrinthe... – tous ces jeux d'*Un roi sans divertissement* orientent (ou désorientent) la lecture parce qu'ils inscrivent dans le roman la position même du lecteur, invité à suivre un parcours, à poursuivre un objet, à rompre avec le monde extérieur, à être partie prenante du récit en train de se faire.

Le lecteur joué

Le lecteur d'*Un roi* est constamment sollicité, et d'abord parce que les jeux de la narration mettent en valeur des *narrataires* qui occupent dans la fiction une place analogue à la sienne : le chroniqueur à l'écoute du récit des vieillards ou les villageois à l'écoute du témoignage de Saucisse adoptent bien une posture de lecteurs de roman, en attente d'une histoire. Aussi est-ce le lecteur qui peut se sentir atteint, par-delà tel ou tel narrataire fictif, quand l'un des narrateurs interpelle son auditoire – Saucisse par exemple : « – Je pense [...] que vous êtes la crème des abrutis et la fleur des imbéciles, avec vos têtes en forme de vide-poches, de crachoirs et de pots de chambre. C'est à vous que je parle » (III, 566).

Le lecteur d'*Un roi* a donc des raisons de se sentir bousculé, pris à partie sans ménagement : la chaîne des voix narratives l'enchaîne dans le jeu de ses multiples dialogues. De même, il a des raisons de se sentir dupé, joué par l'auteur qui tire les ficelles de ce jeu narratif : n'est-ce pas le romancier qui *se joue* du lecteur, tant il déçoit une envie de savoir qu'il s'emploie pourtant à susciter ? Ces mises à mort expéditives de M. V. et du loup, ces visites étranges au curé ou à la brodeuse, pourquoi nous les avoir racontées ? On est tenté d'évaluer le bénéfice du récit à la manière des villageois frustrés : « zéro et triple zéro » (III, 513) ; ou de réagir comme les chasseurs devant une conclusion qui leur échappe : « Est-ce que nous ne serions pas les dindons de la farce, nous autres, dans cette histoire ? » (III, 540). Les jeux de ce roman, ce seraient alors surtout des « jeux du chat et de la souris », comme le remarque Mireille Sacotte : « Le chat qui mène le jeu et fait durer le plaisir, c'est l'auteur ; la souris qui le subit, plus ou moins consciemment, c'est le lecteur [...] »³⁴. » L'auteur s'amuse à nos dépens, comme Langlois, en se montrant là où on ne l'attendait pas, « s'amus[e] » aux dépens des spectateurs curieux (III, 520).

Mais il faut sans doute être ainsi « joué » pour entrer pleinement dans le jeu de la fiction. Tout lecteur de roman ne savoure-t-il pas l'illusion qui le dupé ? Les frustrations du lecteur sont à la mesure de son investissement dans la fiction.

³³ *Ibid.*, p. 208.

³⁴ Mireille Sacotte, « *Un roi sans divertissement* » de Jean Giono, *op. cit.*, p. 121.

Et si l'on a le sentiment de *vivre* la poursuite de M. V. par Frédéric ou la battue de Chalamont *comme si l'on y était*, c'est bien que l'on trouve précisément dans les jeux élémentaires réinventés par Giono (le Loup, l'Oie, le Labyrinthe) l'écho de fantômes enfouis et d'angoisses archaïques. La *mimèsis* narrative est d'une incontestable efficacité : la contagion mimétique de la fiction gagne ainsi le lecteur. Comme Frédéric entre « dans la peau » d'un loup et Langlois dans celle de M. V., on *s'identifie* volontiers aux personnages de la fiction. Même à M. V. ? – Et pourquoi pas ? « Ce n'est pas un monstre » (III, 486), justement.

Le lecteur joueur

372

Cependant, la lecture d'*Un roi sans divertissement* ne consiste pas à subir passivement l'emprise de la fiction. Les interpellations du lecteur l'arrachent à la docilité qui pourrait être la sienne devant un roman policier. Et la silhouette du lecteur de Nerval dessinée au seuil du roman, en complet décalage avec le décor (« dans cet endroit-là, lire *Sylvie*, c'est assez drôle » [III, 456]) et avec notre attente de lecteur, suffit à éveiller le soupçon : *ici* aussi, avec ce roman qui commence, lire, ce sera une expérience « assez drôle », imprévisible, hors des sentiers battus... Et s'il s'agissait de suggérer que ce « V. » lecteur a trouvé dans le jeu très sérieux de la lecture de quoi se distraire du jeu moins innocent de son ancêtre ?

Il faut revenir aux situations de personnages joueurs – chasseurs, poursuivants, enquêteurs – pour mieux saisir, à travers la représentation que le roman donne de la quête du sens, le mode d'interprétation qu'il attend de son lecteur. Et ce qui frappe alors, c'est l'importance majeure des *traces*, bien plus que des *indices*. Des indices se prêteraient à une traduction aisée, à une lecture capable de les résoudre. La compétence d'un chasseur est bien celle d'un lecteur : un même « paradigme indiciaire », selon Carlo Ginzburg, permet de rapprocher l'aptitude sémiotique du chasseur et l'aptitude narrative : chasser, comme raconter ou lire une histoire, ce serait lire des signes pour les relier en une « série cohérente d'événements³⁵ ». Mais le rôle du lecteur se réduirait alors à celui d'un détective. Les *traces*, au contraire, ouvrent sur un signifié qui est toujours hors d'atteinte, à l'image de celles que Bergues tente de suivre et qui se perdent « dans les nuages » (III, 464), à l'image des « lettres » barbares écrites par l'assassin dans le sang du cochon (III, 463), et dont il reproduira la forme « en zigzag » par les traces de son parcours (III, 593).

35 Carlo Ginzburg, *Mythes, emblèmes, traces. Morphologie et histoire*, op. cit., p. 149. Sur ces rapports entre chasse et lecture, voir plus haut le chapitre 6, « Pratiques de la chasse », p. 125.

Les traces de pas dans la neige séduisent d'abord par leur beauté et leur mystère, comme dans les dessins de Samivel, l'« amateur d'abîmes » ami de Giono³⁶. Sans doute la trace dans la neige est-elle pour Frédéric II « nette, comme gravée au couteau » (III, 492), si bien qu'il la suit aisément. Et il apprend vite à « comprendre » et à « interpréter » (III, 495) le nouveau monde qu'il découvre derrière l'Archat. Mais cet instinct indiciaire ne lui permet pas de comprendre « l'homme », ni la conduite de Langlois à son égard : le *sens* des traces, au-delà de leur usage pratique, échappe au chasseur. Même enseignement à l'issue de la battue au loup : les indices ne livrent pas le sens. La lecture que suscite Giono, c'est bien celle qui accepte l'indétermination et l'ouverture de la trace, celle qui se fait active pour collaborer à la production du sens, celle d'un lecteur *joueur* et pas seulement *joué*.

Toute fiction repose sur ce dédoublement : la lecture est à la fois participation et distance, immersion et conscience critique. Et c'est bien l'équilibre atteint entre ces pôles qui fait de la lecture, pour Michel Picard, « un jeu d'une qualité tout à fait exceptionnelle³⁷ ». Mais Giono pousse chacune de ces deux logiques à son extrémité et les articule au moyen d'une structure particulièrement dynamique. D'un côté il tire les ficelles et crée l'illusion, de l'autre il « montre les ficelles³⁸ ». Si le « lu » est la part du lecteur qui « s'abandonne aux émotions [...] jusqu'aux limites du fantasmes³⁹ », les jeux représentés dans *Un roi* favorisent singulièrement l'investissement psychique ; si le « lectant » est l'instance seconde de la « réflexion » et de la distanciation, la construction narrative et les jeux intertextuels suscitent à l'évidence sa conscience critique⁴⁰. La coexistence de ces deux pôles engendre une tension qui est rarement atteinte à ce point, chez le lecteur, entre le « lu » et le « lectant » : là est le grand jeu d'*Un roi sans divertissement*. Dans *Noé*, Giono fait de cet écart la loi de la création romanesque : le romancier prétend adhérer à sa fiction au moment même où il la dévoile comme fiction. Il donne à lire « dans le même temps ou presque l'histoire inventée et son invention » : telle est sa manière de

36 Giono évoque Samivel, l'auteur de *L'Amateur d'abîmes*, dans *Noé* (III, 719). On connaît (et Giono connaissait) le nom des deux « héros » dont Samivel imagine les aventures alpines : Samovar et Baculot. Dans *Un roi*, les deux noms fusionnent dans « Baculard », nom d'un des villageois réquisitionnés pour la battue (III, 526). Les deux montagnards de Samivel apparaissent par exemple dans *Sous l'œil des choucas*, où l'on trouve par ailleurs le dessin d'une magnifique et très gionienne « Ascension du Mont Ararat par Noé » (Paris, Delagrave, 1932, p. 51), qui justifie à elle seule l'invention par Giono, dans *Un roi*, d'un mont « Archat » combinant « Arche » et « Ararat ».

37 Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 214. Je ramène ici à deux instances, pour simplifier, une topique plus nuancée qui comporte en réalité trois termes.

38 Mireille Sacotte, « *Un roi sans divertissement* » de Jean Giono, *op. cit.*, p. 54.

39 Michel Picard, *La Lecture comme jeu*, *op. cit.*, p. 214.

40 Comme l'écrit Gérard Genette, « le plaisir de l'hypertexte est aussi un *jeu* » (*Palimpsestes* [1982], Éditions du Seuil, coll. « Points », 1992, p. 557), jeu où se mêlent *ludicité* et *lucidité*.

« jouer le jeu », comme l'écrit Henri Godard⁴¹. Il dit croire et il fait croire à ses personnages au moment même où il les montre comme des êtres de papier. Cette expression du paradoxe fondamental de la fiction narrative est si radicale qu'elle incite Jean-Marie Schaeffer, dans *Pourquoi la fiction?*, à prendre *Noé* comme cas exemplaire d'« immersion fictionnelle »... au point de manquer la part de fiction inhérente au *personnage* du narrateur, un peu vite assimilé à « Giono lui-même⁴² ». Le statut de l'auteur ou du lecteur de fiction est par excellence un « état scindé » entre « immersion fictionnelle » et « conscience représentationnelle⁴³ ». De ce jeu entre deux « plans » que *Noé* rend explicites, *Un roi sans divertissement* joue d'autant plus admirablement que la dynamique de cette scission prend forme dans les limites d'une intrigue structurée et d'un vertige réglé, *ludus* de premier ordre.

41 Henri Godard, *D'un Giono l'autre*, Paris, Gallimard, 1995, p. 180.

42 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction?*, *op. cit.*, p. 185.

43 *Ibid.*, p. 190.

NOTE BIBLIOGRAPHIQUE

Les textes des chapitres suivants sont issus de premières versions qui ont été publiées ou présentées séparément. Voici les titres et références de ces publications d'origine, suivant l'ordre des chapitres.

1. AU COMMENCEMENT ÉTAIT LA CHOSE

« Le parti pris de la chose », dans Jacques Chabot (dir.), *Les Styles de Giono*, Lille, Roman 20-50, 1990, p. 267-286.

2. LA BOUE ET LE BLÉ

« La boue et le blé : Giono et les rêveries de la terre », *Les Nouveaux Cahiers franco-polonais*, n° 4 [Danièle Chauvin et Danuta Knysz-Tomaszewska (dir.), *Les représentations de la terre dans la littérature et l'art européens. Imaginaire et idéologie*, Paris, Publication du Centre de Civilisation polonaise de l'université Paris-Sorbonne], 2005, p. 13-22.

3. CONTAGION ET ABJECTION (*LE HUSSARD SUR LE TOIT*)

« Contagion et abjection dans *Le Hussard sur le toit* », dans Christian Morzewski (dir.), *Actes du Colloque « Le Hussard sur le toit »*, Arras, Artois Presses Université, coll. « Cahiers scientifiques de l'université d'Artois » (1/1996), 1996, p. 71-83.

4. MONSTRES MARINS

« *Le Poids du ciel, Fragments d'un paradis* : métamorphoses de l'animal fantastique », *La Revue des Lettres modernes* [Laurent Fourcaut (dir.), *Jean Giono 5, Les œuvres de transition, 1938-1944*], Paris, Lettres modernes Minard, 1991, p. 177-217.

5. BESTIAIRES

« Giono : du bestial au *Bestiaire* », dans Alain Niderst (dir.), *L'Animalité. Hommes et animaux dans la littérature française*, Tübingen, Gunter Narr Verlag, coll. « Études littéraires françaises », 1994, p. 213-229.

6. PRATIQUES DE LA CHASSE

« Giono cynégète : chasse, nature et tradition », dans Jean-François Durand et Jean-Yves Laurichesse (dir.), *Giono dans sa culture*, Presses de l'université de Perpignan/Publications de l'université Montpellier III, 2003, p. 55-75.

7. AVATARS DU MINOTAURE

« M. comme Minotaure », *Obliques*, numéro spécial *Giono* [Jacques Chabot (dir.)], Nyons, Presses des Baronnies, 1992, p. 39-46.

8. LIRE LE VISAGE

« Le visage et le visible dans *Noé* », *Bulletin de l'Association des Amis de Jean Giono*, n° 48, automne-hiver 1997, p. 70-102.

468

« “La barbe et le velours” : le jeu des apparences dans *Les Grands Chemins* », dans Alain Romestaing et Mireille Sacotte (dir.), *Jean Giono. Le corps et ses habillages*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2011, p. 135-145.

9. À LA RECHERCHE DU HORS-TEMPS PERDU (*QUE MA JOIE DEMEURE*)

« Les apories de la temporalité dans *Que ma joie demeure* », *La Revue des Lettres modernes* [Laurent Fourcaut (dir.)], *Jean Giono* 8, « Que ma joie demeure » : écrire-guérir?, Paris, Lettres modernes Minard, 2006, p. 107-136.

10. JEAN LE ROUGE : GIONO POLÉMISTE

« L'écriture polémique de Giono », dans Mireille Sacotte (dir.), *Giono l'enchanteur*, Paris, Grasset, 1996, p. 20-33.

11. LE TEMPS DE L'UTOPIE, DES VRAIES RICHESSES À RECHERCHE DE LA PURETÉ

« Utopie et fiction dans les essais pacifistes de Jean Giono », dans Lise Dumasy et Chantal Massol (dir.), *Pamphlet, utopie, manifeste, XIX^e-XX^e siècles*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 321-333.

12. « BÉNIS LES TEMPS QUI ONT CONTENU MOZART! »

« Giono et Mozart », *Revue Giono*, n° 6, 2012, p. 236-267.

13. LA MÉMOIRE CONTRE L'HISTOIRE DANS LES *CHRONIQUES ROMANESQUES*

« "Savoir vieillir" : la mémoire contre l'histoire dans les *Chroniques romanesques* de Jean Giono », dans Jean-Yves Laurichesse et Sylvie Vignes (dir.), *Giono : la mémoire à l'œuvre*, Presses universitaires du Mirail, coll. « Cribles », 2009, p. 179-191.

14. LE HUSSARD ET LES HUSSARDS : GIONO ET NIMIER

« Angelo ou le comble du Hussard », dans Marc Dambre (dir.), *Les Hussards. Une génération littéraire*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2000, p. 279-295.

16. CHRONIQUES ANACHRONIQUES : GIONO CHRONIQUEUR DE PRESSE

« La chronique de presse selon Giono : un genre antimoderne? », dans Bruno Curatolo et Alain Schaffner (dir.), *La Chronique journalistique des écrivains (1880-2000)*, Éditions universitaires de Dijon, coll. « Écritures », 2010, p. 91-100.

17. ÉCLATS DE VOIX : L'INVENTION NARRATIVE DANS LES *CHRONIQUES ROMANESQUES*

« Le dialogue intérieur. Sur l'invention narrative dans les *Chroniques romanesques* », *L'Arc*, n° 100 [Pierre Citron (dir.), numéro « Jean Giono »], Le Revest-Saint-Martin, Éditions Le Jas, mars 1986, p. 51-57.

18. ENTRE PARENTHÈSES

« Giono et la poétique de la parenthèse », dans Jacques Chabot (dir.), *Giono romancier*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 1999, t. II, p. 245-264.

19. JEUX DE ROI (*UN ROI SANS DIVERTISSEMENT*)

« Jeu de l'oie, jeu de roi », *Le cheval de Troie, revue des cultures méditerranéennes*, n° 12 [« Jean Giono »], Bordeaux, 1995, p. 87-95.

« *Un roi sans divertissement*, roman ludique », *Roman 20/50*, numéro hors série [Christian Morzewski (dir.), *Un roi sans divertissement*], Université de Lille III, novembre 2003, p. 149-160.

20. POÉTIQUE ET TÉRATOGENÈSE (NOÉ)

« *Noé* de Jean Giono : une poétique du monstrueux », dans Marie-Hélène Larochelle (dir.), *Monstres et monstrueux littéraires*, Québec, Les Presses de l'université Laval, 2008, p. 87-100.

21. SILENCES DE LA NOUVELLE

« Jean Giono et les silences de la nouvelle », *Nouvelles - passerelle*, Beyrouth, Publications de l'université Libanaise, 2004, p. 29-41.

22. LE « 100 MÈTRES HAIES » D'UN COUREUR DE FOND

470

« Le 100 mètres haies d'un coureur de fond : Jean Giono et les divertissements de la nouvelle (*Les Récits de la demi-brigade, Faust au village*) », dans Catherine Douzou et Lise Gauvin (dir.), *Frontières de la Nouvelle de langue française de 1945 à 2005 (Europe et Amérique du Nord)*, Éditions universitaires de Dijon, coll. « Écritures », 2006, p. 177-187.

23. QUESTIONS DE MÉCANIQUE (DRAGOON)

« *Dragoon*, motofiction », *Dix-neuf/Vingt, Revue de littérature moderne*, n° 5 [Denis Labouret et André-Alain Morello (dir.), *Dumas-Giono*, dossier « Le dernier Giono »], mars 1998, p. 215-235.

24. « VOILÀ LA FIN » (LE MOULIN DE POLOGNE)

« Voilà la fin », *Bulletin de l'Association des Amis de Jean Giono*, n° 56, automne-hiver 2001, p. 69-102.

ÉPILOGUE. LA MÉTHODE DES « BÂTONS ROMPUS »

« Giono et la “méthode des bâtons rompus” : figures et ruptures du dialogue romanesque », dans Gérard Berthomieu et Sophie Milcent-Lawson (dir.), *Colloque international Jean Giono : le discours du roman et ses figures*, Paris, Classiques Garnier, à paraître en 2016.

HOMMAGES ET REMERCIEMENTS

Je ne saurais achever ce livre sans saluer la mémoire des maîtres et amis qui m'ont tout appris sur l'œuvre de Giono, sur la recherche en littérature ou sur le vrai visage de l'université :

Jacques Chabot, Pierre Citron, Georges Molinié, Michel Raimond, Robert et Luce Ricatte.

Que soient vivement remerciés par ailleurs Sylvie Durbet-Giono, Henri Godard, Michel Murat et Mireille Sacotte, qui ont accompagné ces travaux de leur bienveillance attentive et m'ont ainsi encouragé à mener à bien leur publication.

J'adresse enfin toute ma reconnaissance aux amis qui m'ont permis d'avancer à telle ou telle étape de mes recherches – par l'échange intellectuel, le soutien amical ou l'appui institutionnel –, contribuant ainsi d'une manière ou d'une autre à la genèse de ce livre :

Marie-Anne Arnaud-Toulouse, Jean-Pierre Aubrit, Carole Auroy, Gérard Berthomieu, Dominique Bonnet, Llewellyn Brown, Agnès Castiglione, Danièle Chauvin, Marc Dambre, Jean-François Durand, Laurent Fourcaut, Geneviève Frandon, Bernard Gendrel, Jeanyves Guérin, Krzysztof Jarosz, Willi Jung, Agnès Landes, Jean-Yves Laurichesse, Jacques Lecarme, Jacques Le Gall, Henriette Levillain, Jean Marcesse, Patrick Marot, Jacques Mény, Sophie Milcent-Lawson, André-Alain Morello, Christian Morzewski, Jean-Paul Pilorget, Christophe Pradeau, Alain Romestaing, Alain Schaffner, Annick Vigier, Sylvie Vignes.

TABLE DES MATIÈRES

Sigles et abréviations.....	9
PROLOGUE. Giono en tous genres	11
« Parlons en peintre »	11
La Chute d'Icare	12
Le monde et l'abîme	16
Au-delà des limites du roman	18
« Raconter des histoires »	19
L'art de narrer contre l'art du roman	21
Récits en tous genres.....	22
Du « fond des choses » au jeu des formes	25
Face à ce qui se dérobe	25
Anachronies	26
Discordances du récit.....	27

PREMIÈRE PARTIE FACE À CE QUI SE DÉROBE

CHAPITRE 1. Au commencement était la chose	31
Choses du discours, choses du récit	32
Un mot-outil.....	33
Ces choses dont on parle.....	35
Un parti-pris narratif.....	37
« L'expansion des choses infinies »	39
Matérialité de la chose	39
Du concret à l'abstrait.....	41
La force des choses	43
L'être sans nom et le nom de la chose	44
Limites du langage	45
La chose au-delà des noms.....	46
Pouvoirs de l'étrange.....	48
« Profitons de la chose »	50
CHAPITRE 2. La boue et le blé.....	53
Pan et Déméter.....	53
Aux sources mêmes de l'imagination chtonienne.....	56
Triomphe de la boue.....	59

CHAPITRE 3. Contagion et abjection (<i>Le Hussard sur le toit</i>)	63
« Entre la vie et la mort »	66
« Cette mort qui fait vomir »	69
Prosélytisme et représentation	72
CHAPITRE 4. Monstres marins.....	77
Anges-poissons	79
La raie lumineuse, figure du « divin »	79
Avatars du Léviathan	81
Le calmar géant, symbole du Tout cosmique	84
Des capitaines et des monstres.....	87
Deux voyages initiatiques	88
Le capitaine de <i>l'Amoura</i> : de l'homme social à l'homme nu	89
Le capitaine de <i>L'Indien</i> : de la quête à la dérive	92
Poétiques du serpent à plumes.....	96
Noël Guinard l'anti-monstre	97
L'encre et les livres	99
Le monstrueux dans « le portatif »	102
D'une poétique à l'autre.....	104
CHAPITRE 5. Bestiaires	107
Animalités	107
Figures de Pan	109
Métamorphoses	111
Ménageries	113
Entre chien et loup	115
Bestiaire	117
Coq-à-l'âne	118
Enluminures	120
Bibliothèque	121
CHAPITRE 6. Pratiques de la chasse	125
Chasseurs sachant chasser	126
Chasses régressives	126
Chasses paradoxales	129
Chasses transgressives	132
La chasse en paroles: les mots et les mythes	134
Cynégétique et divertissement	134
Chasses racontées	136
Orion chasseur	137
En lisant, en chassant, en écrivant	138
La chasse et les signes	139
Chasseurs lecteurs	141
De l'indice à la trace	143
CHAPITRE 7. Avatars du Minotaure.....	147
Maudru (<i>Le Chant du monde</i>).....	149
Marceau (<i>Deux cavaliers de l'orage</i>).....	151

M., Pierre de (<i>Le Moulin de Pologne</i>)	154
Murataure (<i>L'Iris de Suse</i>).....	155
CHAPITRE 8. Lire le visage	159
Visages perdus, visages défaits.....	160
La négation du visage dans <i>Un roi sans divertissement</i>	160
<i>Le Hussard sur le toit</i> : quand le visage devient faciès.....	161
Le visage et le visible (<i>Noé</i>).....	163
La crise du visage	164
Visages visibles, visages lisibles	169
Visages visés, visages invisibles	176
« La barbe et le velours » (<i>Les Grands Chemins</i>).....	182
Fonctions de la barbe: « l'image d'un zèbre au poil ».....	183
Significations de la barbe: une « forêt de signes ».....	185
Les « dessous » de la barbe: l'air et la chanson	188

DEUXIÈME PARTIE
ANACHRONIES

479

CHAPITRE 9. À la recherche du hors-temps perdu (<i>Que ma joie demeure</i>).....	197
Chronique d'Uchronie	198
« La joie des saisons ».....	199
La joie comme demeure	201
La temporalité retrouvée.....	203
Présences du futur	204
L'instant, l'imprévu, l'initiative.....	205
« ...et nous avons patience »	207
« Comment la joie demeurera ? »	208
Le « commencement »... et après?.....	210
Victimes du temps	211
« Raconter des histoires »	213
Le temps troué du roman.....	214
CHAPITRE 10. Jean le Rouge: Giono polémiste.....	219
Le polémiste malgré lui.....	220
Réponses et réticences.....	220
Les écrits du devoir	221
Les contraintes de l'échange polémique.....	223
Les paradoxes du pamphlétaire	224
Les lois du genre.....	225
Valeurs et anti-valeurs	226
Une vision crépusculaire	227
Poétique de la polémique.....	228
La force des images.....	228
Figures dialogiques.....	229
La mise en scène du discours adverse	230
Une expérience féconde.....	233

CHAPITRE 11. Le temps de l'utopie, des <i>Vraies Richesses</i> à <i>Recherche de la pureté</i>	235
De la polémique à l'utopie.....	236
Les risques de l'utopie régressive	238
Fécondité de l'imagination utopique	240
Utopie et crise du roman.....	243
CHAPITRE 12. « Bénis les temps qui ont contenu Mozart! »	247
Écouter du Mozart (<i>allegro</i>).....	248
La découverte de Mozart.....	248
Les préférences des années trente.....	250
Des symphonies aux opéras.....	253
Écrire sur Mozart (<i>andante</i>).....	254
Mozart dans les essais	254
Mozart commenté.....	258
Mozart dans la fiction : l'ouverture du <i>Voyage en calèche</i>	259
Le jeu romanesque avec les références musicales	260
<i>Don Juan</i> dans les <i>Chroniques</i>	263
Faire du Mozart (<i>rondo</i>).....	266
Faire avec Mozart.....	266
Lumière et atmosphère	267
Instruments et personnages.....	268
Analogies structurelles	271
CHAPITRE 13. La mémoire contre l'histoire dans les <i>Chroniques romanesques</i>	275
Récits anachroniques.....	276
L'âge du chroniqueur.....	278
Récits de mémoire	281
CHAPITRE 14. Le Hussard et les Hussards : Giono et Nimier	285
Archéologie.....	287
Du <i>housard</i> au Hussard.....	287
De Fabrice à Angelo.....	288
Généalogie	290
Stendhal, Giono, Nimier	290
Deux générations, deux hussards.....	291
Mythologie	293
Hussard « dans l'âme » ?	293
Le « côté gouffre » d'Angelo	294
Les différences : rythme, voix, fiction.....	296
Une relation féconde.....	299
CHAPITRE 15. La politique à demi-mot (<i>Les Récits de la demi-brigade</i>)	301
Mystique et politique	302
Demi-politique de la demi-brigade.....	305
Le politique et le monstrueux.....	307
Parler/écrire à demi-mot.....	310

CHAPITRE 16. Chroniques anachroniques : Giono chroniqueur de presse	313
Le choix de la chronique.....	314
Le nom du genre.....	316
Des chroniques antimodernes.....	318
Poétique de la chronique.....	321

TROISIÈME PARTIE
DISCORDANCES DU RÉCIT

CHAPITRE 17. Éclats de voix : l'invention narrative dans les <i>Chroniques romanesques</i>	327
La voix narrative en question.....	328
« Ce sont des récits à la première personne... ».....	329
Le dialogue intérieur.....	332
CHAPITRE 18. Entre parenthèses	337
Ouvertures.....	337
Précisions.....	339
Parenthèses narratives	339
Parenthèses informatives.....	340
Parenthèses de régie.....	341
Parenthèses testimoniales.....	342
Brièveté, simplicité, oralité.....	343
Polyphonie.....	343
Emboîtements énonciatifs.....	344
Anticipations et retours en arrière.....	345
La confiance et l'ironie.....	346
Les intrusions du narrateur	347
Expansion	349
Le refus de la ligne narrative.....	350
« Parlons à bâtons rompus ».....	351
Clôture et liberté.....	352
Éloge de la voûte.....	354
Fermetures.....	355
CHAPITRE 19. Jeux de roi (<i>Un roi sans divertissement</i>).....	357
Vertiges en Trièves	358
Jeux familiers.....	358
Jeux de rôles.....	360
Vertiges mimétiques	362
Les jeux de la narration	363
« On ne voit jamais les choses en plein ».....	364
Le jeu de (Lang)lois.....	366
Parcours et structure.....	368
La lecture comme jeu	370
Le lecteur joué.....	371
Le lecteur joueur.....	372

CHAPITRE 20. Poétique et tératogenèse (<i>Noé</i>)	375
Hypertrophies	376
Dystrophies	379
Atrophies	382
CHAPITRE 21. Silences de la nouvelle.....	387
Silences sur la nouvelle.....	388
Silences dans la nouvelle.....	390
Silences en fin de nouvelle.....	393
CHAPITRE 22. Le « 100 mètres haies » d'un coureur de fond.....	397
Poétique du recueil	398
Paroles et silences	401
Jeu et vertige.....	405
Séduction de la réduction	407
CHAPITRE 23. Questions de mécanique (<i>Dragoon</i>)	409
La mécanique et le romanesque	410
« L'auto a tout changé ».....	410
Les enchantements de la machine.....	411
Monstrueux objets du désir.....	414
Combustions, explosions.....	415
L'amour au temps du bulldozer	416
Du bon usage des motos et autos	417
Pétrole et passions.....	418
Signes, silences.....	420
« Double zéro ».....	420
Des chiffres et des lettres	421
Mort d'une chronique annoncée	422
Mécanique du roman.....	423
Le moteur mis à nu	425
L'encre retrouvée.....	426
CHAPITRE 24. « Voilà la fin » (<i>Le Moulin de Pologne</i>)	429
L'introuvable dénouement.....	430
La fin du roman	432
Logique de l'épilogue	432
« Dans le brouillard ».....	434
Les vides de la narration	435
La fin dans le roman	437
Fins biographiques.....	438
Fins dramatiques	440
Fins conclusives.....	442
La fin et le roman.....	445
Le désir (romanesque) de conclure	446
Le roman comme destin.....	447
L'impossible « fin des Coste ».....	448
Pour (ne pas) conclure	449

ÉPILOGUE. La méthode des « bâtons rompus »	453
Ricochets de conversation.....	454
Scènes de groupes.....	454
Leçons particulières.....	456
Les « tronçons de la vérité »	458
Discours de la méthode.....	459
Logique des analogies.....	460
Poétique des « bâtons rompus ».....	463
L'imagination à bâtons rompus.....	463
Beauté et vérité.....	464
 Note bibliographique.....	 467
 Homages et remerciements.....	 471
 Index	 473
 Table des matières	 477

