

## Le jeu comme tentative de reconstruction de soi : l'exemple de *l'Enfant de Sable* et la *Nuit sacrée* de Tahar Benjelloun.

Salah Natij  
*Lycée Dumont d'Urville*

Les lecteurs de *l'Enfant de sable* et la *Nuit sacrée* de Tahar Ben Jelloun ne peuvent manquer de constater la multiplication, dans ces deux récits, des passages narratifs à caractère ludique à travers lesquels le personnage principal Zahra/Ahmed tente de construire et/ou de reconstruire son identité en empruntant la voie du jeu comme mode d'action. Dans le présent travail, nous essayons de répondre à la question de savoir si l'adoption et la mise en œuvre de ce procédé narratif fondé sur le jeu, les masques et le simulacre est de nature à aider le personnage principal à se construire une identité et une image de soi suffisamment claires, ou s'il s'agit, au contraire, d'un procédé esthétique qui n'a fait qu'approfondir davantage la dissonance et la confusion identitaires dont souffrait le personnage principal dès le début du récit.

Pour cadrer la problématique, examinons la phrase suivante de *l'Enfant de sable* et essayons d'en comprendre à la fois le régime logique et la syntaxe narrative : « l'enfant à naître sera un mâle même si c'est une fille ! » (21). A propos du contenu de cette phrase, le narrateur avait raison de dire qu'il s'agit d'une « idée...simple, difficile à réaliser, à maintenir dans toute sa force » (21). En effet, à travers l'intention formulée dans cette phrase, l'état de chose « l'enfant à naître sera un mâle » se pose comme étant l'unique modalité sous laquelle le monde devra s'offrir et se produire. C'est dire que nous assistons à une sorte de réduction maximale, sinon à une élimination, des contingences du monde. Aussi pouvons-nous observer que l'élément « même si » fonctionne comme un défi lancé par la partie principale de la phrase à sa conséquence, rompant de la sorte le pacte qu'il y a entre l'homme et le monde réel, pacte qui définit ce dernier comme un horizon de vie dans lequel nous devons nous attendre au succès de nos entreprises aussi bien qu'à leur échec, à la pleine satisfaction de nos désirs comme à leur déception.

Dans ses tentatives de construire sa vie, de se doter d'un environnement

favorable à la réalisation de ses projets présents et futurs, l'être humain doit, en effet, toujours compter avec les résistances et les contraintes de la réalité du monde. Chaque fois qu'il a à effectuer une action quelconque, ne serait-ce, par exemple, qu'ouvrir une porte, il doit mobiliser une série de gestes bien ordonnés dans le temps et dans l'espace : saisir une clé, l'introduire dans la serrure, la faire tourner, etc. L'ouverture de la porte est donc envisagée et pour ainsi dire traduite dans le contenu de l'intention non pas comme un acte simple, mais comme un réseau de gestes et de postures interdépendants<sup>1</sup>. Il en est ainsi de toutes les régions du monde sur lesquelles l'homme formule le projet d'agir. Ce projet se présente le plus souvent sur le mode d'une carte sur laquelle sont définis tout à la fois les objectifs à atteindre, les voies d'accès, les difficultés probables et les moyens à mettre en œuvre. C'est ce que Sartre appelle « l'intuition pragmatiste du déterminisme du monde » (42). Il s'agit d'une intuition qui, partant d'un ensemble de désirs et de volitions à réaliser, se projette dans un horizon de possibles où les difficultés et les nécessités du réel sont prises en compte et anticipées. *Anticipation* veut dire ici que les désirs et les souhaits formulés au départ sont ajustés aux contraintes du monde, en fonction des moyens mobilisables et utilisables.

Or, il arrive parfois qu'au lieu de procéder par ajustement des désirs aux nécessités du monde réel, l'homme se voit amené à vouloir court-circuiter en quelque sorte ces nécessités et invalider leur déterminisme, posant ainsi les contenus de ses désirs comme formant un univers auquel la réalité du monde devra d'une manière ou d'une autre s'ajuster et obéir. Cette forme d'interaction avec le monde, qui consiste en un ajustement de la réalité aux désirs et à la volonté, peut elle-même se réaliser selon deux modalités : soit par une négation pure et simple du monde réel, soit par la sécrétion d'une croyance affirmant que le monde est autre que ce qu'il est. Dans ce dernier cas, il s'agit de substituer au monde réel ambiant, avec ses exigences et ses contraintes, un univers totalement fait à l'image des fantasmes et des désirs de celui qui l'invente<sup>2</sup>.

Fuir la réalité du monde, en l'ignorant purement et simplement ou en y substituant une autre, fantasmatique, est une attitude qui, dans l'ordre de la vie réelle, ne peut être soutenue sans en payer le prix social : celui qui fait semblant d'ignorer la réalité du monde verra en effet tôt ou tard sa conduite sanctionnée comme étant un cas pathologique, ce qui le condamne à une vie sociale marginale.

Il existe cependant un univers de sens où ce type de conduite peut être soutenu et même élevé au rang d'un paradigme actionnel généralisé, sans que cela ne soit suivi ni de condamnation ni de marginalisation : c'est l'univers de la fiction. En effet, dans les modèles de réalité construits sur le mode fictionnel, le monde qu'un personnage quelconque nie ou ignore est justement un monde fait pour lui sur mesure afin qu'il puisse ainsi le nier ou l'ignorer. Tout est, pour ainsi dire, prévu et programmé dans l'économie du texte de telle sorte que le prix à payer par le personnage pour sa conduite est immédiatement converti en gain

sémiotico-artistique. C'est le texte qui génère à la fois les désirs des différents personnages et le monde dans lequel ces désirs seront satisfaits ou réprimés. La différence fondamentale existant entre le monde réel et l'univers de la fiction réside donc dans la manière dont l'interaction entre les formes du vouloir des personnes-personnages et la logique du monde se trouve régulée : tandis que dans la réalité la logique du fonctionnement du monde est presque totalement indifférente à l'égard des désirs et des formes d'espérance des personnes, dans la fiction, par contre, désirs des personnages et logique du monde constituent ensemble l'expression de la volonté du texte.

Considérons une autre fois la phrase que nous avons citée, à savoir « l'enfant à naître sera un mâle même si c'est une fille ». Cette phrase n'exprime aucun événement. Mais elle pose déjà le principe générateur de toute la structure événementielle du récit. Ce principe, comme on peut le voir dans l'orientation fanatiquement intentionnelle imprimée à la phrase, n'est pas de l'ordre de l'action mais de celui de la volonté, c'est-à-dire qu'elle ne contient pas quelque chose précis de fait ou en train d'être fait, mais elle décide, a priori, du sens qu'aura la chaîne événementielle à venir. Il s'agit en quelque sorte d'une anticipation programmatique, formatrice d'un monde. Et ce qui nous intéressera davantage dans cette anticipation, c'est la manière dont elle exercera sa puissance sur l'agencement des différentes couches du texte, c'est-à-dire le mode sur lequel elle sera prise en charge et concrétisée par ce dernier. A ce propos constatons déjà que la volonté du père a désormais la double tâche de se constituer elle-même dans son contenu comme un projet d'actes réalisables d'une part, et de créer, d'autre part, un monde où elle pourra s'exécuter sous forme d'expériences vécues et constituer l'histoire d'une vie.

Nous avons affirmé, plus haut, que la décision du père procède de la volonté de réaliser le contenu des désirs par le biais d'une réduction maximale des contingences inhérentes au réel. En réalité, compte tenu du mode sur lequel la volonté projette de concrétiser son contenu, à savoir le jeu qu'impliquent la mise en scène, le faire semblant et le simulacre, ce ne sont pas les contingences du monde qui seront réduites ou annulées, mais l'inverse, c'est-à-dire que c'est la gamme des choix des formes sous lesquelles ces contingences seront en quelque sorte « déjouées » et défiées qui se trouvera considérablement étendue. Sur le plan du texte, cela veut dire que le contenu de la volonté du père contient déjà en lui-même, dès sa formulation, les germes d'un monde de fiction où le jeu va remplir la fonction d'une matrice de situations d'action.

Avant de poursuivre l'analyse de la place du jeu dans les textes de Ben Jelloun, nous voudrions nous arrêter un moment sur le concept de *jeu* lui-même afin de préciser le statut théorique que nous lui accordons dans cette étude. Les tentatives de définition de ce concept sont très nombreuses, et vouloir les évoquer toutes ici nous conduirait à perdre de vue notre objet d'études. Aussi, contenterons-nous d'en citer seulement trois, celles de Huizinga, de Benveniste

et de Caillois. « Sous l'angle de la forme, écrit Huizinga, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité... » (34-35). Roger Caillois, de son côté, définit le jeu comme une activité :

1. libre: à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ;
2. séparée: circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées d'avance ;
3. incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ;
4. improductive : ne créant ni bien, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte. (42-43)

Pour Benveniste, ce qui caractérise le jeu est

le fait qu'il est une activité qui se déroule dans le monde, mais en ignorant les conditions du « réel », puisqu'il en fait délibérément abstraction ; le fait qu'il ne sert à rien et se présente comme un ensemble de formes dont l'intentionnalité ne peut être orientée vers l'utile et qui trouvent leur fin dans leur propre accomplissement. (161)

Ce qu'il y a de commun dans ces trois définitions, c'est, d'une part, la tendance à considérer le jeu comme constituant une sphère d'activités possibles, possédant ses lois propres et fonctionnant dans une indépendance quasi complète par rapport à la réalité ; d'autre part, ces définitions contiennent toutes les trois l'idée selon laquelle le jeu représente une classe d'actes caractérisés essentiellement par leur manque d'utilité ou, comme le dit Caillois, par leur « improductivité ». L'idée de la non-productivité du jeu est la conséquence logique de la conception qui fait de l'espace ludique un domaine autonome, fermé sur lui-même et en rupture avec la réalité. A y voir de plus près, on s'aperçoit que cette conception, posant le jeu comme un univers séparé, est elle-même le couronnement nécessaire du fait que les réflexions des trois auteurs cités envisagent le jeu uniquement sous l'aspect de quelque chose qu'on joue et/ou auquel on joue, c'est-à-dire en le réduisant aux objets que nous manipulons à travers la série d'actes et de gestes que nous accomplissons dans un but ludique. Le jeu constituerait ainsi un monde autonome sur la base à la fois des lois y régulant la syntaxe des gestes exécutés et des normes spécifiques qui y régissent l'interaction entre les partenaires du jeu. Cela conduit du même coup à considérer le véritable être du jeu, sa finalité première, comme étant le fait qu'il est centré sur sa propre constitution comme monde. Or, nous pensons, quant à nous, que nous aurions beaucoup à gagner

si, dans la perspective d'une application de nos analyses au domaine littéraire, nous rompions avec cette vision monoplanaire, en définissant le jeu non pas comme un monde qui a pour raison d'être sa propre constitution, mais surtout comme un *mode d'intervention dans le monde*. Intervenir dans le monde, à travers le jeu, cela veut dire aussi bien créer de nouvelles formes d'expériences dans le monde que formuler des réinterprétations des expériences déjà existantes. Ainsi, le jeu sera conçu à la fois comme un support d'expériences possibles et comme un médium de communication. Cependant, lorsqu'il est mis en œuvre comme modélisant esthétique dans et par un texte littéraire, le jeu ne saurait être un canal d'intervention dans le monde, dans le sens que nous venons de préciser, que dans la mesure où il y serait aidé par la configuration esthétique générale du texte en question. Cela veut dire tout simplement que son potentiel de créativité est directement dépendant de la stratégie esthétique du texte littéraire qui l'intègre à son organisation stylistique. C'est cette hypothèse que nous tenterons d'élaborer et d'étayer au cours de l'analyse qui suit.

Pour ce faire, revenons maintenant aux textes de *l'Enfant de sable* et de *la Nuit sacrée* pour y distinguer trois niveaux où le jeu marque chaque fois son omniprésence : Le premier niveau est celui de la structure méta-textuelle. A ce niveau, le jeu ne se déploie pas comme support des actions que les personnages projettent dans leur milieu, mais plutôt comme générateur d'un ensemble d'occasions à travers lesquelles, d'une part, le texte vient à se concevoir lui-même sous la forme d'une entité formelle ayant le jeu pour principe de causalité, et, d'autre part, ces mêmes occasions permettent au personnage central, Zahra/Ahmed, d'acquérir les actions de base d'interaction avec le monde, et de les acquérir, ce qui est encore plus significatif, sous la formes de procédés formels forgés à partir du modèle ludique. Le deuxième niveau est celui où se constituent le cadre et l'ensemble des conditions dans lesquels le personnage Zahra/Ahmed va subir la loi de la volonté du père. C'est à ce niveau que réside aussi ce que nous appellerons l'unité ludique initiale ou originaire. Nous considérons celle-ci comme étant déjà subsumée dans la proposition narrative inaugurale, à savoir « L'enfant à naître sera un mâle même si c'est une fille ». Nous verrons plus loin comment ce segment narratif-noyau anticipe sur l'élément ludique à la fois comme motif de génération du récit et comme procédé de dramatisation. Le troisième et le dernier niveau où nous pourrions encore rencontrer le jeu est celui de la production pour et par le personnage principal de contextes d'action et d'expériences, au cours de son errance dans la *Nuit sacrée*. En somme, il faudra, à ce niveau, montrer comment, dans sa quête de son identité violentée et brouillée, ainsi que dans ses tentatives de fonder des rapports avec son entourage, le personnage Zahra/Ahmed sera constamment amené, comme par mimétisme du modèle de l'acte originaire subi, à faire appel à la médiation du jeu. Cela conduira à poser la question de savoir si l'élément « jeu », tel qu'il est mis en oeuvre dans *l'Enfant de sable* et *la Nuit sacrée*, constitue ou non un procédé sémiotiquement et artistiquement productif<sup>3</sup>.

## I

Nous devons d'emblée préciser que notre objectif dans cette première étape d'analyse est de fonder l'hypothèse selon laquelle l'élément « jeu » est omniprésent dans les textes de *l'Enfant de sable* et de *la Nuit sacrée* non seulement sur le mode d'un procédé ou d'un paradigme actionnel, mais surtout et avant tout en tant qu'il participe de la composition de l'image, pour ainsi dire intime, que le texte a de lui-même. Et étant donné que c'est à travers cette image que le texte agit pour façonner et forger le monde qu'il offre à la lecture, cela équivaudra à dire que l'élément « jeu » est présent jusque dans la manière dont les personnages acquièrent leur compétence d'action.

Commençons, pour constater ce phénomène, par examiner le passage suivant, dans lequel le personnage Ahmed/Zahra nous fait un compte rendu du type de jeu auquel il se livrait dans le hammam :

Je voyais des mots monter lentement et cogner contre le plafond humide. Là, comme des poignées de nuages, ils fondaient au contact de la pierre et retombaient en gouttelettes sur mon visage. Je m'amusais ainsi ; je me laissais couvrir de mots qui ruisselaient sur mon corps mais passaient toujours par-dessus ma culotte, ce qui fait que mon bas-ventre était épargné par ces paroles changées en eau. (33-34)<sup>4</sup>

Il y a, dans ce passage, une association, dans le même jeu, de l'eau et des mots. Or, ce qui caractérise ces deux substrats, et surtout les mots<sup>5</sup>, c'est leur nature d'entités abstraites. On dirait que leur choix comme objets de jeu fut dicté par le fait qu'ils représentent justement des éléments abstraits, en ce sens qu'ils peuvent être des supports d'expérience permettant de pratiquer le jeu non pas en tant que réalisé dans telle ou telle activité ludique concrète déterminée, spécifié, particulière, mais sous sa forme la plus générale. En effet, à la différence d'autres types d'objets, comme les cartes ou le ballon, par exemple, qui sont fondamentalement des milieux interceptifs du jeu, en ce sens qu'ils arrêtent l'élan de son mouvement en le fixant dans leurs sphères de signification, en lui imprimant un peu de leurs esprit spécifique, de telle manière que la compétence ainsi acquise par le sujet jouant se trouve limitée dans son noyau d'action aux objets en question, les entités auxquelles nous avons affaire ici, en l'occurrence l'eau et les mots, sont dotées d'un degré de formalisme et d'abstraction tel que leur manipulation les dépasse facilement vers l'acquisition d'une compétence de jeu de valeur quasi matricielle. Et puisqu'il s'agit de mots, ceux-ci ne peuvent capter le jeu et le marquer par leur sémantisme particulier que dans la mesure où ils auraient la possibilité de s'arracher à leur condition d'objets absolus pour devenir signifiants en eux-mêmes et pour eux-mêmes, c'est-à-dire avoir des référents en

dehors de l'univers clos du jeu. Or, il n'en est rien. Car, comme nous pouvons le voir, le jeu consiste justement ici en un mouvement qui neutralise le sémantisme des mots, en les maintenant dans un état de pures facticités inertes. Autrement dit, le jeu avec les mots constitue ici un exercice qui ne vise ni à l'appropriation de ces mots particuliers, ni à la maîtrise de la grammaire de la langue dont ils sont issus, mais à faire du jeu un contexte d'auto-socialisation du personnage, contexte où c'est le mouvement du jeu lui-même qui sera intériorisé et intégré sous la forme de schèmes cognitifs et de modèles d'action.

Considérons cet autre passage où il s'agit encore de mots :

J'allais à la mosquée. J'aimais bien me retrouver dans cette immense maison où seuls les hommes étaient admis. Je priais tout le temps, me trompant souvent. Je me m'amusais. La lecture du Coran me donnait le vertige. Je faussais compagnie à la collectivité et psalmodiais n'importe quoi. Je trouvais un grand plaisir à déjouer cette ferveur. Je maltraitais le texte sacré. (37-38)

Soulignons tout de suite le risque qu'il y a ici de croire que nous sommes devant un contexte d'expérience où le jeu n'est plus visé en tant qu'il est son propre objet, mais qu'il tend à produire un excédent de sens, une charge sémiotique intégrable comme telle dans la structure de signification du récit. Ce risque réside pour une grande part dans le fait que l'attitude du personnage à l'égard de la lecture collective du Coran est mise en évidence comme une conduite volontairement désacralisante, ce qui pourrait du même coup amener à l'interpréter comme le signe d'une volonté de rébellion et de révolte contre la tradition. Comme nous allons le montrer plus loin, il ne pourrait aucunement en être ainsi. Nous verrons en effet comment ce clin d'œil textuel est à mettre non sur le compte d'une quelconque position idéologique du récit, mais tout simplement sur celui de ce que nous appellerons la structure des manœuvres de mise en disponibilité et de convocation d'une attente spécifique du lecteur. Nous y reviendrons.

Attirons pour le moment l'attention sur un élément très important pour notre propos: tout comme dans le précédent jeu avec les mots, où le *hammam*, lieu de nudité et d'uniformité des corps, offrait au personnage un cadre privilégié lui permettant de s'oublier en jouant avec les mots qui lui parvenaient d'un centre impersonnel et anonyme, dans le passage que nous venons de citer, le jeu a lieu dans un contexte d'anonymat. La voix du personnage se trouve par conséquent à la fois enveloppée et absoute dans la multitude des voix, de telle sorte que ce qui lui sert de camouflage, pour se singulariser par son attitude joueuse, à savoir le mélange des voix, est en même temps pour elle cause de dissolution et de neutralisation<sup>6</sup>. Mais ce qui est intéressant pour notre point de vue, c'est la lecture collective, en ce sens qu'elle est à la fois un support d'expérience en général et un terrain de jeu pour le personnage en particulier. Et il est important ici de rappeler que la lecture collective du Coran, que ce soit à la mosquée ou dans les écoles



coraniques, n'a pour finalité didactique ni de faciliter l'acquisition d'un quelconque contenu de connaissance, ni d'offrir un moyen de compréhension du message. Il s'agit en fait d'une situation langagière pure qui a beaucoup de similitude avec ce que Malinowski appelle une « communion phatique » (87).<sup>7</sup> Cela veut dire que nous avons affaire à un contexte où, une fois encore, les mots, qui sont l'objet du jeu, sont dépourvus de toute leur force sémantique, et où c'est le jeu lui-même qui se trouve être la finalité première du contexte. Nous avons déjà dit que ce phénomène textuel est de nature à conférer au personnage une compétence sémiotico-pragmatique dont le noyau est de substance ludique. Mais nous n'avons pas encore suffisamment élucidé ce phénomène quant à son statut par rapport à la formation de l'image que le texte de *l'Enfant de sable* et de *La Nuit sacrée* a de lui-même. Nous pensons que la présence du jeu est plus profonde que nous pouvons le supposer tout d'abord. En effet, la structure ludique ne constitue pas seulement un des matériaux que le récit utilise pour forger et façonner son univers, mais elle était déjà partie prenante, comme facteur décisif, dès que le texte s'est mis à se définir comme texte. Pour comprendre le sens de cette proposition, nous devons avant tout nous rappeler que nous sommes en présence d'un texte littéraire dont le but est d'offrir à la lecture un modèle de réalité fictionnel. Il s'ensuit que lorsque nous parlons du jeu en termes de contextes d'auto-socialisation et d'apprentissage pour le personnage, c'est en fait le texte lui-même que nous désignons ainsi comme lieu de cette opération. En effet, sur le plan du texte, dont la structure de fonctionnement constitue un arsenal de production du sens, les unités narratives que nous avons citées ne sont pas destinées à la génération d'événements substantiels, intégrables comme tels à la chaîne du développement du récit, mais elles sont plutôt disposées là uniquement afin qu'à travers elles le texte puisse exercer un travail d'autoréflexion, un peu comme pour se rappeler à lui-même la logique qui y régit la production d'événements racontables. Mais ce qu'il faut souligner aussi, c'est que cette autoréflexion a le jeu pour paradigme, c'est-à-dire pour modèle organisateur.

Nous venons ainsi du même coup à comprendre pourquoi, dans *l'Enfant de sable*, le texte amène son personnage à faire l'aveu suivant : « En vérité, je ne suis pas sérieux. J'aime jouer même si je dois faire du mal » (57-58). L'utilisation par le personnage du verbe « aimer » apparaît très significative. Elle vise à présenter la tendance au jeu comme une forme de vie qui porte déjà en elle-même sa propre justification et sa propre rationalité intrinsèque. Car en utilisant le mot « aimer » dans son énoncé, le personnage pose son rapport au jeu comme relevant du domaine de la subjectivité, ce qui signifie qu'il représente quelque chose qui n'est comtable ni de justification ni d'explication auprès d'autrui. Et on pourrait même dire que « aimer le jeu » n'est pas un acte qui appartient au personnage : cela constitue, au contraire, une propension intérieure qui l'enveloppe et l'entraîne. Il s'agit, autrement dit, non pas de quelque chose que le personnage fait, mais de quelque chose qui lui arrive.



D'un autre côté, nous ne devons pas laisser passer inaperçue ici l'analogie de structure existant entre l'énoncé que nous venons d'analyser et celui dans lequel le père avait exprimé sa volonté. En effet, dans la phrase « J'aime jouer même si dois faire du mal », nous retrouvons non seulement la même construction syntaxique que dans cette autre — « L'enfant à naître sera un mâle même si c'est une fille » —, mais aussi et surtout la même structure logico-sémantique : dans les deux phrases, le sens surgit à partir d'un découpage du monde en deux réalités ( jouer vs. faire mal ; sera un mâle vs. une fille ), dont l'une affirme et impose son existence en violentant l'autre. Il y a cependant entre les deux phrases une différence qui mérite d'être signalée. Cette différence a trait à la forme de prise en charge énonciative : tandis que dans la phrase prononcée par le père le monde est posé comme quelque chose de distant, auquel la volonté du sujet décideur impose une ligne de conduite et une forme, dans la phrase du personnage, par contre, c'est celui-ci lui-même qui décrit le mode fondamental de son être. Or, si l'on replace maintenant ces deux phrases dans l'espace unitaire du texte, en tenant compte de l'ordre de leur succession, on s'aperçoit qu'il y a entre elles une relation de continuité et de prolongement. Dans la phrase du père, nous l'avons dit, la volonté impose au monde une forme et un mode de comportement et, ce faisant, elle anticipe sur le jeu comme instrument de réalisation. Dans l'énoncé du personnage principal, quant à lui, le jeu est présenté comme un médium de vie déjà en action. Ainsi la seconde phrase nous paraît énoncer une réalité qui actualise et en quelque sorte concrétise les modalités du monde intentionnées par et dans la première.

Tout se passe donc comme si, pour ancrer en lui le jeu sous la forme d'un paradigme dominant, sinon unique, le texte promeut la volonté du père du rang d'une intention à celui d'une réalité ayant ses ramifications dans tout le récit. Remarquons surtout que c'est par l'intermédiaire du personnage que cette opération d'ancrage s'est effectuée. L'instrumentalisation du personnage principal de la sorte a du même coup déterminé son destin, c'est-à-dire les fonctions qu'il sera appelé à remplir, nous le verrons, dans *La Nuit sacrée* notamment, en tant que configuration sémiotique<sup>8</sup> d'une part, et comme acteur susceptible de provoquer des événements dans le monde du récit, d'autre part. Or, comment, textuellement parlant, le monde intentionné par l'énoncé véhiculant la volonté du père est-il pris en charge par le texte, c'est-à-dire, en fin de compte, sur quel mode le jeu est-il mis en œuvre dans la structuration du texte en événements racontables ? Telle est la question à laquelle nous nous proposons maintenant de répondre.

## II

Signalons pour commencer un autre passage qui, en un autre lieu du texte, exprime le contenu de la volonté du père, avec les mêmes éléments, et toujours avec le même degré de détermination : « L'enfant que tu mettras au monde sera un mâle, il s'appellera Ahmed même si c'est une fille ! » (23). Nous sommes tentés

d'affirmer que ce n'est pas le père décideur qui continue et achève son discours ainsi — « J'ai tout arrangé, j'ai tout prévu » —, mais le texte du récit lui-même qui, de la sorte, dévoile le statut qu'il accorde à l'énoncé exprimant la volonté du père. Car, en y regardant de près, répétons-le, cet énoncé ne contient en lui-même aucun événement ; c'est une intention qui se pose dès le départ comme cause première de tous les événements à venir. Cela nous permet de préciser que le contenu de la volonté donne naissance au condensé d'un monde, et que c'est à ce condensé que le texte se propose à son tour de donner une forme racontable. Or, rendre ce monde racontable, cela veut dire, d'une part, transformer le condensé en un réseau d'événements, et, d'autre part, conférer une certaine vraisemblance, une logique, à chacun des moments d'enchaînement de ces événements dans le réseau. Ainsi, si l'on considère l'unité intentionnelle « (Il) sera un mâle », pour voir comment le texte va lui donner le statut d'une réalité racontable, on remarquera tout d'abord qu'elle prendra la forme suivante : « C'est un mâle ».

Cependant, le texte ne pourra pas se contenter de cette unité narrative s'il veut construire un récit. En outre, « être un mâle » dans le monde, cela entraîne en même temps et nécessairement avoir des rapports avec les autres, entreprendre des actions, bref, mener tout simplement une vie et avoir une biographie. C'est ainsi que nous constatons que la première chose à laquelle le texte procède pour faire évoluer son personnage en « mâle » est la circoncision :

Figurez-vous qu'il a présenté au coiffeur-circonciseur son fils, les jambes écartées, et que quelque chose a été effectivement coupé, que le sang a coulé, éclaboussant les cuisses de l'enfant et le visage du coiffeur. L'enfant a même pleuré et il fut comblé de cadeaux rapportés par toute la famille. (32)

Ainsi la volonté du père est-elle prise au piège de son élan initial : pour que l'enfant puisse revêtir la réalité « mâle », c'est-à-dire afin que le simulacre soit complet et réussi, il faut effectivement exécuter le rituel de la circoncision. Et comme ce rituel lui-même doit assurer à chaque moment, et d'une manière continue, la vraisemblance de l'enchaînement et de l'articulation des différents gestes qui le composent, le jeu que cette opération suppose devient à la fois une lutte pour la vraisemblance, une prétention à la performance illusionniste et une conscience du risque d'échec de la totalité de l'entreprise. Ainsi le jeu, au cas échéant, ne représente-t-il plus ce mouvement que presque toutes les théories définissent et décrivent comme étant « libre et spontané »<sup>9</sup>, il s'est transformé ici en quelque chose d'extrêmement grave, sinon dramatique : d'une part, parce que sa réalisation est accompagnée de la prise de conscience des obstacles à éviter, et, d'autre part, parce que, ce faisant, il nécessite et entraîne dans son accomplissement le déploiement d'un certain effort (passant par ma mise en scène d'une violence).

Mais c'est surtout sur le plan du fonctionnement du texte que les

conséquences de cette situation sont significatives. En effet, on peut dire que ce jeu de masques est devenu tout à la fois grave et dramatique parce que de sa réussite dépend non seulement l'honneur d'un homme mais aussi l'avenir du récit tout entier. Comme nous l'avons constaté dans le passage cité, le texte ne se contente pas d'annoncer le rituel de la circoncision, il lui a fallu aussi, comme par obligation d'exhaustivité à l'égard du lecteur, présenter ce rituel dans le détail des gestes qu'il comporte. A notre avis, ce souci d'exhaustivité ne coïncide pas dans le texte avec un simple désir de réalisme, il est issu du fait qu'il s'agit d'un contexte de jeu et de simulation que seule une présentation descriptive détaillée permet de montrer s'ils sont réussis ou non. C'est ce que nous pouvons appeler l'exigence de la *double vraisemblance* : d'une part, une vraisemblance externe à la narration, procédant du souci de décrire la séquence ludique d'une manière exhaustive, de la mettre en évidence comme une opération visant la performance simulatrice. C'est dans ce sens que nous devons comprendre l'indication minutieuse par le texte de toutes les incidences de la simulation : quelque chose a été coupé, le sang a coulé, le sang a éclaboussé le visage du coiffeur, l'enfant a pleuré, l'enfant a reçu des cadeaux. Tous ces éléments devaient être signalés parce qu'ils sont solidaires du même fait raconté. Vraisemblance interne, d'autre part, liée, quant à elle, à l'exigence de montrer l'articulation des ces incidences dans un système qui se tient, c'est-à-dire formant un jeu de simulation réussie. Le secret de cette réussite ne tient qu'à une seule petite chose que le texte se presse de dévoiler au lecteur : « Rares furent ceux qui remarquèrent que le père avait un pansement autour de l'index de la main droite. Il le cachait bien. Et personne ne pensa une seconde que le sang versé était celui du doigt ! » (32).

A quoi sert ce détail ajouté par le texte ? A qui est-il destiné ? Il est intéressant de noter que ce petit détail travaille en faveur des deux types de vraisemblances, interne et externe, à la fois : d'une part, le texte dévoile le secret de la simulation parce que, par souci d'exhaustivité à l'égard du lecteur, il se devait de le faire, et, d'autre part, il fait savoir du même coup que l'opération du doigt coupé a bien « marché ». Or, la double question à laquelle nous devons répondre serait celle-ci : à qui le texte fait-il savoir ? Et auprès de qui ou au regard de quoi l'illusion du doigt coupé a-t-elle bien fonctionné ? Nous avons accès à une partie de la réponse à cette question, à savoir que c'est auprès de l'assistance du rituel de la circoncision que le doigt coupé a fait illusion. Ce qui veut dire que la vraisemblance interne est fonction de ce que nous pouvons appeler la communauté de l'univers du récit. Il nous reste cependant à déterminer à qui le texte tente d'apprendre que cela avait bien réussi. A cet égard, il serait plus juste de dire que le texte n'apprend ici rien et à personne, c'est-à-dire qu'il ne dit en réalité rien. Autrement dit, en signalant que personne dans l'assistance ne s'est rendu compte du doigt coupé, la visée du texte n'est pas de donner une information, mais de faire quelque chose, et, plus exactement, de réaliser ce dont il parle en en parlant. Ce « faire savoir » n'est donc pas de l'ordre de la communication avec le lecteur,

mais de celui de l'économie du fonctionnement du texte lui-même. C'est comme pour l'enregistrer dans sa structure, en tant que fait qu'il a porté à réalisation, que le texte mentionne la réussite du simulacre du doigt coupé. Il faut dire que cette orientation textuelle à l'égard du maintien de la vraisemblance interne au jeu n'entre pas dans le domaine de ce que le texte peut dire ou ne pas dire, c'est-à-dire qu'elle n'est pas pour lui un objet de choix, mais elle constitue, au contraire, une obligation incontournable, car il y va de son devenir et de son avenir comme texte : pour que le récit puisse continuer à se produire, il faut qu'il y ait toujours la possibilité de créer des faits racontables. Et comme ces faits ont pour support des contextes de jeu, il faut par conséquent que la vraisemblance de ces derniers soit partout renforcée et maintenue. Car si, à un moment donné du déroulement du jeu, la vraisemblance est atteinte de défaillance, le simulateur sera par conséquent démasqué, ce qui entraînera, sur le plan du récit, l'interruption de la production d'événements racontables. Ainsi on voit s'établir un rapport d'interdépendance et de complicité entre le texte et la structure du jeu qu'il prend en charge. Il s'agit d'interdépendance et de complicité en ce sens que toutes les situations narratives qui comptent pour le développement du récit sont représentées soit par des contextes d'expérience où, par jeu, le personnage subit la volonté de son père, soit par des épisodes où le personnage lui-même se projette dans le monde en jouant. De ce dernier cas nous n'avons cependant considéré jusqu'à maintenant que les aspects par lesquels le jeu se donne sur le mode d'occasions formelles pour l'auto-socialisation. Cela veut dire que nous avons encore à nous intéresser au jeu sous sa forme, cette fois-ci, de support d'action pour le personnage, et donc aussi comme procédé de production du sens pour le texte.

### III

Revenons au texte de *l'Enfant de sable* pour citer une séquence du récit où le personnage Ahmed/Zahra semble vouloir prendre l'initiative et décider de l'orientation à donner à sa vie. Il s'agit de la décision de se marier :

Je suis un homme. Je m'appelle Ahmed selon la tradition de notre prophète. Et je demande une épouse. Nous ferons une grande fête discrète pour les fiançailles. Père, tu m'as fait homme, je dois le rester. Comme dit notre prophète bien-aimé, «un musulman complet est un homme marié. (51)

Est-il possible de ne voir dans ce mariage que la manifestation d'une forme de dérision ?

C'est sans doute ce que l'on aura tendance à penser si l'on se contente d'une lecture exclusivement centrée sur le récit au détriment du texte. Car dans la mesure où l'on privilégie cette lecture, on sera du même coup obligé d'interpréter la décision de se marier comme étant l'expression de la volonté du personnage de

prendre ses distances par rapport à la logique de son père, et donc aussi comme étant l'émergence d'un nouveau mode de mise en œuvre du jeu. Il faut dire que ce type d'interprétation est d'autant plus tentant que le personnage semble, à première vue, à la fois mettre en demeure et problématiser certains fondements de la tradition. Cependant, deux éléments vont à l'encontre de cette interprétation, et militent donc en faveur de notre hypothèse selon laquelle le texte de *L'Enfant de sable* et de *La Nuit sacrée* a promu le jeu au rang de paradigme prééminent dans l'ordre de la génération narrative, de telle sorte et à tel point qu'il n'a plus aucun contrôle sur lui. Enfermé dans cette logique des choses, le personnage se montre comme n'ayant d'autres modes de percevoir et d'aborder son environnement que ceux qu'il a appris et intériorisés à travers un parcours biographique dominé par l'activité ludique inaugurée et consacrée par la décision paternelle originaire.

Le premier de ces éléments nous est offert par la manière dont le personnage s'exprime dans le journal intime qu'il a laissé, journal qui fait l'objet des commentaires du narrateur-conteur de *L'Enfant de sable* durant ses séances. Dans ce journal, le personnage se désigne lui-même comme étant un homme. Or, comment définir un journal intime, sinon par le fait qu'il s'agit d'un lieu d'une libre prise de parole où celui qui parle se vise en priorité lui-même comme son propre interlocuteur. Dans le journal intime, l'énonciateur est donc censé traiter de lui-même sur la base de l'image et de la connaissance les plus intimes possibles qu'il a de lui-même. Cela veut dire que nous pouvons légitimement nous attendre à ce que la structure identitaire inscrite dans le journal intime ne fasse, a priori, l'objet d'aucune forme d'ambiguïté<sup>10</sup>. Ainsi, si nous admettons cette définition minimale du journal intime, il ne serait en aucun cas possible d'interpréter l'orientation masculinisante du personnage par soi-même comme procédant d'une visée sarcastique. Car l'être même du sarcasme et de la dérision suppose que le sujet qui en est l'émetteur soit d'une certaine manière dégagé de leur rayon d'action et situé sur un plan différent de celui vers lequel ils sont dirigés. Il ne peut en être ainsi ici, car cela a eu lieu dans le contexte d'un journal intime où, comme nous l'avons dit, l'émetteur de l'énoncé en est en même temps le récepteur privilégié. Cela nous autorise à conclure que la masculinisation de soi du personnage n'est pas et ne peut pas être à caractère sarcastique ou ironique, elle est au contraire prise en charge par le discours à titre de croyance.

Le second élément de notre argumentation réside dans la logique subsumée dans l'acte de se marier. Mais pour permettre de bien saisir le sens de ce que nous allons avancer, nous devons tout de suite rappeler que non seulement le mariage a eu lieu, mais qu'il a du même coup fait une nouvelle victime : « la pauvre Fatima ». Cette expression de « pauvre Fatima », que le personnage utilise, laisse déjà entrevoir que nous avons affaire, là aussi, à un exercice de la violence comportant, ce qui est significatif, la logique du « même si » dont nous avons parlé plus haut. Mais ce qui est intéressant à noter encore, c'est que le mariage semble reproduire, réactualiser, en les synthétisant, les deux formes de « même

si » : celle qui servait de fondement à la volonté du père et celle qui règle la passion que le personnage a déclaré avoir pour le jeu. L'avènement du mariage est en effet décomposable en deux énoncés que nous pouvons transcrire de la manière suivante : « je suis un homme » ; « je prends une épouse ». Si, à l'aide de ces deux énoncés, nous reformons maintenant une seule et unique structure propositionnelle, nous verrons, juxtaposées, mais aussi prises en charge par le même discours, les deux formes du « même si » : « je prends une épouse même si je suis en réalité une femme et même si, par ce geste, je fais du mal à autrui ».

Mais ce que nous lisons ici comme le lieu d'une prise en charge totale de la logique que la volonté du père a imprimé au texte, risque d'être perçu par lecteur comme étant, au contraire, un acte qui annonce l'autonomisation du personnage par rapport à l'ombre de son père. Ce risque est d'autant plus réel que le texte lui-même, par le biais du système de visées qu'il affiche à sa surface, tend à renforcer chez le lecteur l'impression d'une rupture en train de se faire. C'est surtout dans *La Nuit sacrée* que le système de visées du texte instaure explicitement une stratégie dont le but est d'amener le lecteur à intégrer l'idée de rupture dans sa perception du personnage. Ainsi, dès le préambule, le lecteur se trouve devant un personnage qui paraît transformé, avec une autre tonalité dans la voix et semblant vouloir parler un autre langage, et qui lui dit : « Ce qui importe c'est la vérité. A présent que je suis vieille, j'ai toute la sérénité pour vivre. Je vais parler, déposer les mots et le temps » (5)<sup>11</sup>.

Le mot-clé dans ce passage n'est pas « vérité », mais « vieille ». D'abord parce que c'est à travers ce mot que le lecteur découvre que désormais le personnage s'assume et se présente avec l'identité d'une femme. Ensuite parce que, à la différence de ce que connote le mot « vérité », « être vieille » n'est pas quelque chose que le personnage a l'intention de faire ou d'adopter, mais un état physique et psycho-moral qu'il a atteint. De par cet état, le personnage est censé être ainsi condamné non seulement à dire la vérité, mais aussi et surtout à être dorénavant sérieux, selon les conventions de la maturité. En outre, l'adjectif « vieille » ne signifie pas seulement en vertu de sa charge sémantique propre, mais aussi et surtout en fonction de ce que le lecteur sait en matière des règles d'interaction sociales : « être vieille » cela vaudra en même temps dire avoir la volonté inconditionnelle d'être sérieux et de parler vrai, volonté que le lecteur peut légitimement considérer et attendre comme étant ce dont les personnes vieilles doivent spontanément faire preuve. Ainsi, il s'avère qu'à travers le passage que nous venons de citer, le texte vise à construire chez le lecteur l'attente d'un personnage transformé, avec une nouvelle physionomie et une disposition psycho-morale autrement structurée<sup>12</sup>. Cette stratégie va se poursuivre en s'intensifiant, comme le montrent ces impressions que le personnage nous livre, à la suite de la mort de son père :

« Tout s'est calmé, ou plutôt tout a changé. Il m'était difficile de ne pas établir la coïncidence entre le vieillard qui venait de se retirer de la vie et cette

clarté presque surnaturelle qui inonda les êtres et les choses» (33). La disparition du père est donc posée comme le moment d'une coupure totale entre un passé, où la perception du monde était brouillée, perturbée par la loi que le père imposait à la syntaxe des choses, et un présent où, soudain, le personnage semble découvrir la véritable nature de son environnement. Et pour renforcer encore davantage le sens de cette coupure, en y incluant aussi le type de rapport qu'il aura désormais avec le jeu, le personnage ajoute : « Redevenue femme, du moins reconnue comme telle par le géniteur, j'avais encore à jouer le jeu, le temps de régler les affaires de succession et d'héritage » (34).

Ce passage pose un certain nombre de problèmes d'interprétation, du fait que le jeu y est intégré à la fois comme un moyen d'action stratégiquement et consciemment choisi par le personnage et comme une voie qu'il doit encore obligatoirement emprunter pour arriver à ses fins. Mais quelles sont justement ces fins et pourquoi est-ce seulement en jouant qu'il pourra les atteindre ? Il s'agit là d'une contradiction fondamentale dans le système de visées du texte. Car si le personnage avait vraiment décidé d'opérer une rupture totale avec le régime parental, fondé sur le mensonge, c'est à l'héritage, comme symbole, qu'il aurait dû s'attaquer, en y renonçant d'abord et en le dénonçant ensuite, ce qui aurait pu du même coup mettre fin au règne du jeu. Or, il n'est rien de tout cela. Ce à quoi nous assistons, au contraire, c'est à une leçon de conservatisme : En s'obstinant à jouer encore le rôle du « mâle », notre personnage a réglé la question de la succession dans le calme, permettant ainsi à la société du texte de continuer à fonctionner tranquillement, avec la même entropie et à l'abri de tout scandale.

Cependant, il ne faut pas entendre par là que c'est le jeu en lui-même que nous considérons comme étant, en général, source de conservatisme, mais le jeu tel qu'il est stylistiquement mis en oeuvre dans les textes auxquels nous avons affaire ici. En fait, ce dont il s'agit dans *l'Enfant de sable* et *La Nuit sacrée* consiste en une sorte de cellule textuelle, à caractère ludique, qui a, dès les premières propositions narratives, noyauté le texte tout entier en y occupant la fonction de principe de régulation et de développement. Il n'est donc pas facile pour le texte, quoiqu'il en dise, de changer de procédés narratifs, sans compromettre en même temps sa capacité de produire des événements racontables. Et on voit comment, pour dissimuler cette difficulté fondamentale, le texte tente de jouer sur deux registres : en surface, il appelle et alerte l'attente du lecteur en lui faisant sentir que le personnage va bientôt agir, se révolter et dénoncer la violence qu'il a subie ; en profondeur, c'est, paradoxalement, à ce qui arrive au personnage que nous assistons toujours. Cela ne signifie pas que le personnage ne fait rien, n'agit pas, car on le voit, dans *La Nuit sacrée*, quitter le foyer familial, voyager, rencontrer des gens et même tuer son oncle et aller en prison. Cependant, si nous suivons sa mobilité, depuis la mort de son père jusqu'à sa sortie de prison, en examinant une à une tous les contextes d'expérience dans lesquels il a pu se trouver, nous nous rendons compte de ce phénomène caractéristique : toutes



les situations qui comptent pour son développement psycho-sémiotique sont encore et toujours hantées par l'activité ludique, de telle sorte qu'il est permis de concevoir tout le récit de *La Nuit sacrée*<sup>13</sup> comme une simple reproduction tautologique ou paraphrastique de *l'Enfant de sable*. Les conséquences de cette situation, au plan de la configuration du personnage, s'avèrent intéressantes et méritent d'être soulignées.

En effet, comme le type de jeu qui impose sa loi au texte a pour condition de réalisation et de vraisemblance le simulacre et le masque, les unités d'expériences dont il constitue à chaque fois le support sont condamnées à n'être vécues par le personnage que sur un mode solipsiste et, pour ainsi dire, monadique. Rappelons à ce propos que le premier acte « libre » que le personnage va accomplir après la mort de son père est d'accepter de jouer un rôle, censé être « typiquement masculin », à savoir celui de diriger la prière sur le mort. Se pose encore ici la question de savoir si c'est au sens d'une dérision ou en tant que mimétisme perpétuant la décision originaire du père qu'il faudra comprendre ce geste. Pour répondre à cette question nous devons, à notre avis, faire appel au système de visées du texte, c'est-à-dire au type d'effet que celui-ci entend provoquer dans son univers en thématissant cet acte. Pour ce faire rapportons-nous à la façon dont le personnage perçoit et définit lui-même cette expérience :

A la mosquée, je fus, bien sûr, désignée pour diriger la prière sur le mort. Je le fis avec joie intense et un plaisir à peine dissimulés. Une femme prenait peu à peu sa revanche sur une société d'hommes sans grande consistance. En me prosternant, je ne pouvais m'empêcher de penser au désir bestial que mon corps — mis en valeur par cette position — susciterait en ces hommes s'ils savaient qu'ils priaient derrière une femme. (36)

La visée du texte ici est très claire : il s'agit pour lui de créer une occasion de pratique socio-culturelle où il sera donné au personnage de semer la confusion et le désordre dans le système des normes régissant les rapports sociaux établis. Et il semble en effet que nous assistions, à l'occasion de ce contexte d'expérience, à une situation où une forme de sociabilité inédite s'est instaurée dans le monde du texte. En dirigeant la prière sur le mort, la femme Zahra exerce une compétence culturelle et sociale réservée à l'homme, et, ce faisant, elle met en évidence et dénonce le caractère arbitraire de la division du travail symbolique selon les sexes. Par son geste, elle introduit aussi de nouvelles résonances et de nouveaux modes de perception dans l'ordre rigide de la tradition, en provoquant, pour ainsi dire, une redistribution des rôles et des statuts. Cependant, en disant cela, nous ne devons pas oublier pour autant que nous sommes en présence d'un récit, c'est-à-dire d'un monde fictionnel où des personnages sont censés vivre ensemble et communiquer entre eux. Nous voulons par là attirer l'attention sur le fait que la signification que nous venons d'attribuer à l'acte du personnage est valable uniquement du point

de vue des lecteurs que nous sommes, en tant que récepteurs, situés à l'extérieur du texte. Or, quelle signification cet acte est-il susceptible de recevoir du point de vue de ce que nous appellerons, avec Duchet, « la société du roman », c'est-à-dire au plan de l'espace occupé par les autres personnages ? L'analyse de cette situation particulière de prière mène à la question suivante : qui d'autre, dans l'univers du récit, a perçu et vécu cette situation avec toutes ses implications et avec tout ce qu'elle comportait de sens et de portée ? Il apparaît à cet égard que l'expérience est restée l'apanage exclusif du monde clos et sémiologiquement unidimensionnel de la subjectivité du personnage, dans la mesure où le médium événementiel déployé par le texte, à savoir le jeu de masques, est essentiellement auto-signifiant, c'est-à-dire centré sur sa propre réalisation. Comme tel, il n'est pas en position de produire un excédent de sens qui pourrait déborder la subjectivité du personnage-acteur et faire de la situation de prière, ainsi que de ses retombées idéologiques, une expérience intersubjective. C'est pourquoi nous pensons être en droit de parler d'une chaîne d'activité ludique, dont le personnage constitue à la fois le support, le lieu et l'instrument, en termes de non-événement. Le jeu ne saurait en effet être synonyme d'événement que s'il est en même temps un facteur de communication amenant à partager, intersubjectivement, les expériences vécues, d'une manière qui permet à chacun des personnages d'avoir quelque chose à penser et/ou à dire à l'endroit de ces expériences. C'est seulement en tant que tel, et seulement en tant que tel, avec les mécanismes qui lui sont propres, que la structure ludique pourrait être dite un facteur de subversion de l'entropie donnée des rapports sociaux. Ce qui manque ici, c'est l'ouverture de l'expérience sur l'espace de l'intersubjectivité, ouverture qui aurait permis à l'acte nouveau de recevoir une concrétisation dans la multitude des consciences, de provoquer éventuellement une imitation en chaîne et de constituer ainsi un précédent, un héritage, un patrimoine. Or, ce à quoi nous assistons à l'occasion de ce jeu, c'est plutôt l'émergence d'une forme de sociabilité pré-communicationnelle, en ce sens qu'il n'est donné à aucune autre conscience, hormis celle du personnage, de prendre en charge l'expérience qui a eu lieu et de la rendre interprétativement sienne. Zahra, dirigeant la prière, n'est perçue par les autres personnages ni comme jouant, ni comme accomplissant un geste qui sort de l'ordinaire, mais tout simplement comme étant le « fils » du défunt, s'acquittant de la tâche qui lui incombe, selon les préceptes de la tradition. Et comme, de ce fait, les autres parties prenantes de la situation, c'est-à-dire les hommes, ont vécu cette expérience sur la base d'une autre perception, dans un univers de croyances en complète harmonie avec lui-même, l'incident de la prière n'offre aucune possibilité d'être investi dans le stock des expériences socialement et culturellement disponibles. Nous insistons sur ce point parce que ce caractère de non-événement est en fin du compte applicable à tout le modèle de réalité développé dans *L'Enfant de sable* et *La Nuit sacrée*. Cela est dû essentiellement au fait que le texte donne au jeu la possibilité de se constituer en territoire indépendant, se développant et générant

des significations pour son propre compte. C'est le cas quand, d'une manière solitaire, le personnage représente Sasuk et Shunkin (145-146). C'est le cas aussi quand nous assistons à une réactualisation ludique de quelques figures des *Mille et une Nuits* (145). Il s'agit chaque fois de la formation d'une enclave de sens qui enveloppe le personnage, l'enferme dans un espace d'auto-interprétation, tout en restant séparé, par une paroi très épaisse, de l'univers développé à travers les autres segments du texte. Et à aucun moment, par conséquent, ces contextes d'expériences solitaires ne sont venus traverser le monde des autres personnages et l'imprégner de leurs significations. Ce qui se donne à nous en fin d'analyse, c'est un personnage unidimensionnel, non seulement au sens de l'Homme de Marcuse, mais surtout en tant que résultat d'un état sémiotique caractérisé par l'absence, dans l'horizon actionnel du personnage, de la dimension communicationnelle<sup>14</sup> qui pourrait en faire un support d'intersubjectivité. C'est en ce sens que nous parlons à propos de l'activité ludique, dont le personnage est à la fois le milieu et l'instrument, en termes de non-événement : cela ne signifie pas tout simplement que quelque chose qui devait advenir n'a pas eu lieu, au sens d'une événementialité substantielle située dans le temps et dans l'espace objectifs, au contraire, cela renvoie au fait que tout ce qui arrive, tout ce qui est effectué, parce qu'il ne déborde pas la subjectivité du personnage, n'est pas pris en charge, à l'intérieur du texte, par l'activité perceptive des autres personnages. Sont donc qualifiés de non-événements les faits ou les actes qui, tout en ayant lieu quelque part dans l'univers du texte, sont soustraits au domaine de l'interprétation collective, de telle sorte qu'ils ne peuvent générer aucun excédent de sens susceptible de s'étendre au-delà du site textuel où ils sont produits. Inversement, nous appelons « événement », à l'échelle des textes fictionnels, non pas le fait brut qui jaillit dans le récit, mais ce que ce jaillissement va entraîner dans le monde vécu des personnages, soit sous la forme d'un processus de réflexion, provoquant la création de nouvelles normes et/ou la déstabilisation de celles qui existaient déjà, soit sous la forme de situations de vie que chacune des parties prenantes du récit pourraient exploiter, d'une manière ou d'une autre, comme autant d'occasions d'apprentissage ou de désapprentissage. Bref, ce qui constitue un événement en ce sens, ce n'est pas le fait en lui-même mais la façon dont ce fait reçoit une signification plurielle de la part des personnages du roman<sup>15</sup>.

Pour conclure cette étude, nous voudrions revenir aux définitions du jeu proposées par Benveniste et par Caillois, et notamment sur un des paramètres que ces deux auteurs intègrent à leurs définitions, à savoir la non-productivité du jeu. La position de Caillois est sur ce point très claire. Pour lui, « le jeu ne produit rien : ni biens, ni œuvres. Il est essentiellement stérile » (VII). On voit que ce qui est visé à travers cette caractérisation, c'est en quelque sorte une situation idéale d'auto-réalisation du jeu, où celui-ci n'aurait besoin ni de sujet joueur, ni de terrain d'exécution, ni d'ouverture sur l'espace d'éventuels spectateurs ou de l'observateur extérieur. Caillois met ainsi entre parenthèses à la fois la diversité

des modes de réalisation concrète du jeu, ses contenus sémiotiques chaque fois différents, les cadres sociaux particuliers dans lesquels il se déploie et surtout l'arrière-plan motivationnel des sujets s'adonnant à l'activité ludique, ce qui lui a permis de ne considérer le jeu que sur le plan de la forme pure, c'est-à-dire sous son mode d'être hautement conceptuel. Or, il suffit de lui restituer une des composantes de son déploiement réel, par exemple l'élément acteur-joueur, pour s'apercevoir rapidement que le jeu, comme praxis cette fois-ci, est loin d'être cet exercice « stérile » qu'avait en vue la définition de Caillois. La prise en considération de la dimension du sujet joueur nous permet en effet de nous rendre compte que le jeu suppose et entraîne toujours, chez celui qui s'y adonne, l'investissement d'une charge subjective et l'attente d'un certain gain. Que ce gain coïncide avec la satisfaction que procure la réussite du jeu lui-même, voilà qui confirme encore davantage le fait que dans tout jeu, et même dans les cas où le sujet joueur ne recherche aucun profit extra-ludique, il y a un noyau irréductible de conduite instrumentaliste, sinon utilitariste, qui reste activement impliqué. Le jeu est essentiellement un support d'expérience. Et c'est seulement quand on confond la signification potentielle de l'expérience et l'idée inhérente au support que l'on se trouve amené à concevoir le jeu comme une source de stérilité : en effet, l'idée que presque spontanément nous inspire le jeu est celle de la gratuité. Or, si l'homme, à travers le milieu du jeu, fait l'expérience de la gratuité, cela ne veut pas dire pour autant que cette expérience est elle-même gratuite. Au contraire, en faisant cette expérience, l'individu voit s'ajouter un ensemble d'éléments à son capital expérientiel, ce qui, sur le plan de la biographie, se traduit par un gain en densité anthropologique. D'où l'intérêt certain qu'il y a à analyser et à problématiser le jeu non pas sur la base de sa structure ontologique, mais sur celle de la fonction qu'il peut remplir dans les processus de production du sens. Car ce qui caractérise le jeu, avant tout, c'est sa disponibilité à l'appropriation en tant que support de signification.

Quand nous avons affaire à des modèles de réalité fictionnels construits par des textes littéraires, cette question de productivité et de non-productivité du jeu doit donc être déplacée et reposée d'une manière différente. Car, dans ces conditions, ce n'est plus du jeu comme entité conceptuelle qu'il doit être question, mais d'un style d'expérience que le texte tente d'intégrer à son univers en vue d'augmenter de la sorte ses capacités de signification. On voit déjà que, reposée de cette façon, la question de la productivité ne s'adresse pas au jeu mais au texte qui l'a mise en œuvre, de telle manière que l'on viendra à se demander non pas si le jeu avait eu une suite quelconque<sup>16</sup> et une efficacité, mais plutôt si le texte qui l'a déployé a réussi à y gagner en productivité sémiotique. Reste à préciser ce que nous entendons ici, en parlant de texte, par « gain en productivité sémiotique ». Pour ce faire, nous empruntons un exemple que Iouri Lotman a utilisé dans son analyse de la notion de jeu (107). Il s'agit du film de Rossellini, *Le général Della Rovere*, dans lequel le rôle principal est joué par un personnage ordinaire et totalement

anonyme que la Gestapo met en prison, en l'obligeant, sous la menace, à y jouer le rôle d'un héros de la Résistance, le général Della Rovere, afin d'amener les autres résistants prisonniers à lui faire confiance et à se laisser démasquer. Or, les choses ne vont pas se dérouler selon le plan de la Gestapo, car, peu à peu, en s'investissant dans la personnalité du général Della Rovere, en s'efforçant d'en revêtir toutes les composantes, psychologiques et morales, le héros imitateur va se métamorphoser et devenir, pour lui-même et pour les autres, un héros de la Résistance, un véritable patriote. On voit à travers cet exemple comment le jeu est susceptible, à l'échelle d'une oeuvre artistique, de fonctionner d'une manière qui déstructure la biographie du personnage, en déparadigmatisant pour ainsi dire ses composantes, amenant par là-même l'individu à reconsidérer l'image qu'il a toujours eu de lui-même, à la lumière de celle qu'il vient d'acquérir dans le jeu. C'est ainsi que de l'interférence de ces deux images de soi, l'ancienne et la nouvelle, résulte une reconfiguration de l'identité du personnage, reconfiguration qui veut dire en même temps ceci : ni les actions du personnage sur le monde, ni la teneur de sa communication avec les autres, n'auront plus désormais les mêmes significations<sup>17</sup>.

Remarquons que dans le film de Rossellini, le jeu est perçu et vécu comme tel non pas uniquement par les spectateurs, mais aussi par les personnages, c'est-à-dire les acteurs. Par conséquent, les spectateurs n'assistent pas, comme c'est le cas des lecteurs de *L'Enfant de sable* et *La Nuit sacrée*, aux performances manipulatrices d'un seul personnage, mais à un processus d'interaction ludique auquel tous les personnages prennent part et au bout duquel tous les personnages, y compris le représentant de la Gestapo, se trouvent biographiquement affectés et transformés. C'est l'absence de cette dimension interactive qui rend problématique la situation du jeu dans les deux textes de Ben Jelloun que nous venons d'analyser.

Ce qui a rendu impossible l'instauration d'un espace interactif dans *L'Enfant de sable* et *La Nuit sacrée*, c'est sans doute le déficit identitaire, sinon l'absence d'identité, dont souffrait, dès le départ, leur personnage. Voilà pourquoi le jeu n'a pas pu se muer en un lieu d'intersubjectivité. En effet, le jeu ne pourrait se transformer un espace de relations interpersonnelles transparentes, c'est-à-dire fondées sur la reconnaissance des autres, et donc comme un dépassement de soi, que dans la mesure où il serait vécu non pas comme le moyen d'acquisition d'une identité qu'on n'a pas, mais comme adjonction d'une nouvelle dimension à celle qu'on a déjà. Cela veut dire que quand le personnage qui s'adonne au jeu se méconnaît lui-même, ou quand son identité fait encore, pour lui, l'objet d'une quête incertaine, les autres personnages qu'il est amené à croiser dans le récit risquent de n'être pour lui que des ombres qu'il traverse, sans que leur présence vienne modifier l'image qu'il a de lui-même. Dans ces conditions, il est inutile de s'attendre au surgissement d'un réseau événementiel, au sens que nous avons défini plus haut. A ce propos, le texte de *La Nuit sacrée* nous fournit un segment narratif dont l'analyse pourrait nous permettre de comprendre, peut-être d'une

manière définitive, le sens de cette absence de potentiel événementiel dans les deux romans que nous avons étudiés. Le lecteur avait déjà appris, par la lettre du Consul, que la sœur de celui-ci, l'Assise, est morte à la suite d'une hémorragie cérébrale. Et voilà que quelque temps plus tard, le personnage, à sa sortie de prison, la retrouve, en compagnie du Consul, dans une sorte de marabout. La question qui se pose en fin de compte ici est celle du régime d'écriture selon lequel le lecteur doit comprendre le texte: est-ce le réalisme ? Est-ce le fantastique ? Est-ce le merveilleux ?

Dans l'unité narrative que nous avons signalée, tout semble interdire ces trois régimes à la fois. Car si, d'une part, la réapparition de quelques personnages après leur mort est de nature à encourager une interprétation fantastique, cette même forme d'interprétation ne tardera pas, d'autre part, à s'avérer difficile à soutenir dès que le lecteur se pose la question suivante : peut-il y avoir une mort plus physiologique et pour ainsi dire plus « réelle » que celle survenant à la suite d'une hémorragie cérébrale ? Si donc cette unité narrative est susceptible d'une quelconque interprétation, alors il faudra peut-être pratiquer celle-ci au plan méta-textuel, c'est-à-dire au niveau de l'image que le texte se fait de lui-même comme structure génératrice d'événements. Il s'agit en quelque sorte de l'unité narrative dans laquelle le texte se dévoile et se trahit, en nous laissant comprendre ceci: rien ne s'est passé, aucun événement, rien ne change et tout peut interminablement recommencer.

## Notes

1. Pour une analyse de l'action en termes de structure intentionnelle et surtout en termes de Réseau, voir John R. Searle, *L'intentionnalité. Essai de philosophie des états mentaux*.
2. Nous trouvons une illustration de cette forme de contournement du monde réel dans une discussion entre Don Quichotte et Sancho : « Dieu me soit en aide ! dit Sancho ; ne vous ai-je pas bien dit que vous regardiez bien ce que vous faisiez, que ce n'étaient que des moulins à vent, que personne ne le pouvait ignorer, sinon quelqu'un qui en eût de semblables en la tête ? — Tais-toi, ami Sancho, répondit Don Quichotte, les choses de la guerre sont plus que d'autres sujettes à de continuels changements ; d'autant, j'y pense, et c'est la vérité même, que ce sage Freston, qui m'a volé mon cabinet et mes livres, a converti ces géants en moulins pour me frustrer de la gloire de les avoir vaincus... » (Cervantes 114).
3. Nous préciserons plus loin ce que nous entendons par « être sémiotiquement productif », ce qui nous donnera en même temps l'occasion de revenir, pour la réexaminer sur de nouvelles bases, sur l'idée d'improductivité du jeu, impliquée dans les définitions de Caillois, de Benveniste et de Huizinga.
4. *L'Enfant de sable* (33-34). Aussi, toujours dans le hammam : « Je jonglais avec les mots et ça donnait parfois des phrases tombées sur la tête, du genre: «la nuit

le soleil sur le dos dans un couloir où le pouce de l'homme mon homme dans la porte du ciel le rire...», puis soudain une phrase sensée: «l'eau est froide...». Ces phrases n'avaient pas le temps d'être soulevées vers le haut par la vapeur » (34-35).

5. Du fait qu'elle est constamment exposée à notre utilitarisme, l'eau a vu son caractère abstrait se déplacer vers une région plus reculée de notre conscience, c'est-à-dire vers une couche plus profonde de notre inconscient. En effet, comme le montre l'étude que lui a consacrée G. Bachelard, l'eau est une matière dont la caractéristique fondamentale est la transparence, transparence qui a depuis toujours constitué, à la fois pour le poète et pour l'homme ordinaire, une inépuisable source de symbolisme et d'onirisme.

6. Cela doit interdire donc d'interpréter l'attitude non respectueuse du texte coranique comme étant le noyau de la fonction sémiotique que le texte fait assumer à son personnage. Car, à supposer que c'est cela même que visait le texte au départ, on ne peut que constater l'échec total de son entreprise : certes, le personnage se comporte d'une manière visant à la dévalorisation du Coran, en tant que symbole de la tradition. Mais ce serait sans compter avec les capacités d'autoprotection dont dispose cette dernière que de croire que le personnage a ainsi atteint son objectif. Dans le cas que nous avons ici, l'arme d'autoprotection dont la tradition fait usage réside dans le caractère collectif de la lecture : en même temps qu'elle favorise la communion des consciences dans une même ferveur, la lecture collective constitue aussi un dispositif que la tradition, par une sorte de ruse, a instauré afin de se prémunir contre les éventuelles tentations « déviationnistes ». La lecture collective encourage d'une certaine manière les conduites attentatoires à l'autorité de la tradition, mais c'est pour mieux remplir sa fonction de soupape de sécurité, canalisant, amortissant, désamorçant toutes les velléités, en les faisant absorber par le tourbillon des voix. Ainsi ce de quoi la tradition prive l'acte du personnage, c'est la possibilité de se poser en acte individuel et original susceptible d'être perçu, reconnu et enregistré comme tel par autrui, c'est-à-dire qu'elle le prive de la possibilité de s'inscrire dans un espace intersubjectif. Nous y reviendrons.

7. « Les mots dans la communion phatique sont-ils employés principalement pour transmettre une signification, la signification qui est symboliquement la leur ? Certainement pas. Ils remplissent une fonction sociale et c'est leur principal but, ils ne sont pas le résultat d'une réflexion intellectuelle et ils ne suscitent pas nécessairement une réflexion chez l'auditeur... La situation entière consiste en événements linguistiques ( Benveniste 87).

8. voir Ph. Hamon, « Pour un statut sémiologique du personnage ».

9. C'est le cas notamment des définitions de Huizinga et de Caillois.

10. Sans oublier de souligner aussi que ce qui caractérise le journal intime, si nous le comparons par exemple à l'autobiographie, c'est essentiellement sa tendance marquée à l'exactitude dans la notation des faits rapportés. Cette exactitude est en



effet rendue possible parce que, dans le cas du journal intime, il n'y a quasiment pas d'écart temporel entre les moments du déroulement des expériences et leur notation. Pour amples développements sur les rapports entre les différents genres de la famille autobiographique voir Georges May, *L'autobiographie* (150).

11. Dans *L'enfant de sable*, déjà, le texte a maintes fois annoncé cette rupture, comme c'est le cas dans le passage suivant : « La porte du samedi se ferme sur un grand silence. Avec soulagement Ahmed sortit par cette porte. Il comprit que sa vie tenait à présent au maintien de l'apparence. Il n'est plus une volonté du père. Il va devenir sa propre volonté » (48).

12. La visée du texte reste ici très dépendante de la configuration culturelle de l'horizon du lecteur sur lequel elle anticipe. En effet, l'interprétation que nous venons de pronostiquer n'est réalisable que chez un lecteur-récepteur qui serait citoyen d'un horizon culturel où l'état physique de vieillesse est perçu comme le synonyme d'une disposition psycho-morale favorisant la véridicité et le sérieux.

13. A l'exception toutefois de deux séquences: celle où le personnage est transporté sur le dos de la jument blanche pour atterrir dans la vallée des enfants-anges (37), et celle où il commet le meurtre de son oncle (139). Ces deux exceptions sont sans doute explicables par le fait que les régimes narratifs régissant ces deux séquences, à savoir, le pseudo-fantastique pour la première et le policier pour la seconde, sont incompatibles avec le régime ludique, car ils appartiennent déjà eux-mêmes à une sphère de jeux d'un autre genre.

14. Précisons que « communicationnel » n'est pas le synonyme de « communicatif ». Est communicationnel non pas ce qui sert à communiquer, ni non plus ce qui est objet de la communication, mais ce qui provoque et impose celle-ci comme étant le seul et unique mode sur lequel le monde vécu pourrait être compris et maîtrisé collectivement par ceux qui y sont co-présents. D'où un rapport de corrélation, sinon d'interdépendance, entre le communicationnel et l'intersubjectif : aucune activité communicationnelle n'est possible comme telle, si elle n'est pas en même temps un processus de mise en place d'un espace d'intersubjectivité, c'est-à-dire un espace où, comme le dit Habermas, à qui nous empruntons ce concept d'activité communicationnelle, les partenaires de l'interaction, « partant de l'horizon de leur monde vécu interprété, se rapportent à quelque chose à la fois dans le monde objectif, social et subjectif, afin de négocier des définitions communes des situations » (Habermas 111).

15. Et ce parce que comme le dit A. Schutz, à propos des processus sociaux à travers lesquels le monde vécu réel se construit, « c'est la signification de nos expériences et non la structure ontologique des objets qui constitue la réalité. (128).

16. Nous faisons ici allusion à la définition d'Alain, selon qui le jeu constituerait « une activité sans suite » (1066).

17. « Le spectateur est convaincu que, précisément à la fin du film, étant devenu le général Della Rovere, le héros s'est trouvé lui-même, a trouvé le caractère

véritable de sa nature, qui jamais ne se serait exprimé dans cette vie de petit concussionnaire et de fripon que la réalité lui avait imposée » (Lotman 107).

### Ouvrages Cités

- Alain. *Les Arts et les Dieux*. Paris: Gallimard, Pléiade, 1958.
- Bachelard, Gaston. *L'eau et les rêves. Essai sur l'imagination de la matière*. Paris: José Corti, 1942.
- Ben Jelloun, Tahar. *L'Enfant de sable*. Paris: Seuil, 1985.
- . *La Nuit sacrée*. Paris: Seuil, 1987.
- Benveniste, Emile. *Problèmes de linguistique générale*. Vol. II. Paris: Gallimard, 1974.
- . « Le jeu comme structure ». *Deucalion*. 2 (1947): 161-167.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1967.
- . *Jeux et sports*. Paris: Gallimard, Encyclopédie la Pléiade, 1967.
- Cervantes. *Don Quichotte*. Paris: Gallimard, Folio, 1988.
- Duchet, Claude. « Une écriture de la socialité ». *Poétique* 16 (1973). 446-454.
- . « Pour une sociocritique ou variations sur un incipit », *Littérature*. 1 (1971). 5-14.
- Habermas, Jürgen. *Théorie de l'agir communicationnel*. T.I. Paris: Fayard, 1987.
- Hamon, Philippe. « Pour un statut sémiologique du personnage ». *Poétique du récit*. Barthes, Roland (Ed.). Paris: Seuil, 1977. 115-167.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Paris: Gallimard, 1951.
- Lotman, Iouri. *La structure du texte artistique*. Paris: Gallimard, 1973.
- May, Georges. *L'autobiographie*. Paris: PUF, 1979.
- Sartre, Jean-Paul. *Esquisse d'une théorie des émotions*. Paris: Hermann, 1965.
- Searle, John R. *L'intentionnalité. Essai de philosophie des états mentaux*. Paris: Minuit, 1985.
- Schutz, Alfred. *Le chercheur et le quotidien*. Paris: Méridiens-Klincksieck, 1987.