

Les Figures du jeu dans PEQUENOS BURGUESES, de Carlos de Oliveira

L'univers romanesque de Carlos de Oliveira n'échappe pas au conditionnement particulier des oeuvres produites dans le cadre du mouvement néo-réaliste, caractérisé essentiellement par un souci militant de dénonciation des conditions socio-économiques dont étaient victimes les travailleurs portugais pendant la période salazariste. Cependant, le lecteur a affaire à une écriture plus poétique que prosaïque, plus épique que réaliste. Même s'il interroge le réel(s) dans une perspective idéologique bien définie, celle du matérialisme dialectique, le regard de l'écrivain est toujours créateur d'une dynamique féconde, souvent traversée par une dimension ludique assez originale au sein de la production néo-réaliste.

L'oeuvre de Carlos de Oliveira sollicite le jeu sans toutefois en faire son thème majeur. Par une série de mouvements pendulaires, l'espace romanesque devient un espace de jeu, ou d'enjeu, grâce auquel l'histoire contée peut s'analyser comme une accumulation de manoeuvres destinées à rendre perceptible l'épaisseur d'un monde fait de privations (1). Par ailleurs, tout l'édifice de l'oeuvre s'élabore à partir d'un travail inlassable de la composition artistique, entrepris dans un esprit d'épuration constante, de rigueur qui n'est pas seulement poétique mais qui relève aussi d'une dimension éthique (2).

Jeu de miroirs, de doubles ou de masques, c'est par delà le "complexe de l'iceberg" (3) que l'écriture, épurée à l'extrême, reflète le caractère artisanal que Carlos de Oliveira attribue au travail de l'écrivain, lorsqu'il affirme:

"Nós, escritores, trabalhamos com palavras. Não nos é lícito ignorar que podem ser uma arma de força terrível ou terrivelmente frágeis. Podem apoucar as verdades ou revelar-lhes os gumes mais finos e luminosos. O nosso ofício consiste em escolher as palavras, utilizá-las no momento exacto, atenuá-las, engrandecê-las, dominá-las." (4)

Il est clair que ce travail relève d'un choix qui s'apparente à une sorte de jeu capable d'affecter le texte et le lecteur aussi bien que l'auteur. Le sens du jeu met l'accent sur l'existence de deux mouvements, l'un vers l'extérieur de la référentialité, l'autre vers l'intérieur originel qui suppose une relation particulière au monde et à la création. Ainsi, le lecteur est entraîné à jouer le jeu du romancier, à participer intimement au geste créateur car

l'oeuvre se déploie dans une polysémie narrative qui peut être qualifiée de "dialogique" au sens où Bakhtine l'entend.

Dans l'impossibilité de procéder ici à une lecture globale de cette problématique, nous nous proposons d'étudier le rôle de l'univers ludique dans **Pequenos Burgueses** ⁽⁵⁾ afin d'en dégager les différentes formes sous lesquelles il apparaît et les fonctions distinctes qu'il assume. Il nous importera surtout de voir comment l'intrigue du jeu, considéré doublement en tant que structure et sens ⁽⁶⁾ conduisant à un subtil processus de négativisation, capable d'insinuer, tout au long du récit, la présence, implicite ou explicite, de la violence et de la mort.

L'espace évoqué par le narrateur est celui de la *gândara* ⁽⁷⁾, comparée souvent à un paysage *lunaire* qui fonctionne comme un miroir où se reflète, symboliquement, l'espace portugais tout entier. Le parcours circulaire de Raimundo, qui ouvre et ferme le récit, condense la destinée de presque tous les personnages, marqués par la quête et l'attente.

Par des touches subtiles, le romancier arrive à exprimer la densité et l'épaisseur de la substance humaine formée à partir d'une image obsédante qui s'associe de façon permanente aux personnages. Ainsi, pour Raimundo, l'ascension sociale est représentée par la possession d'une mule, car il constate que:

"Afinal, o mundo anda a cavalo, eu é que não" (p. 4)

Par contre, Marciano fait une fixation sur les chaises de la salle de jeux du Cercle du Café Atlântico, symbole de la réussite:

"O que me traz aqui são estas cadeiras estofadas de coiro verde, com pregaria de cobre. Significam o direito de usar o i no nome, sem referências ao passado. Hei-de sentar-me numa delas, podem ficar certos disso, meus amigos. Venho de limpar retretes, mas há tipos que vêm de mais longe e chegam" (p. 63)

Pour Cilinha, la liberté est représentée par l'oiseau bleu qui envahit sa chambre dans un tourbillon et qu'elle finit par emprisonner, symboliquement, dans le cercle de sa broderie:

"As asas abertas, como se voasse. Em todo o caso vê-se bem que não fugirá do aro de marfim. O céu reduzido a um círculo de dois palmos" (p. 111)

Pour le Major, l'accès à une nouvelle vie passe par la dérive érotique

autour du jeune corps de Rosário dont les seins restent associés à une sorte de régression narcissique désirée par l'homme vieillissant. Nous pourrions multiplier les exemples. Ce qui nous paraît significatif est le fait que la circulation incessante du désir se dispose toujours autour d'une stratégie: Raimundo doit convaincre le sorcier de Moirões à lui donner une mule; Marciano finit par envoyer une lettre anonyme à son patron, afin de lui provoquer une crise cardiaque, susceptible de favoriser une ascension dans la hiérarchie des magasins...

De toutes ces démarches, la plus révélatrice est celle de Raimundo qui, bercé inlassablement par le rêve de posséder une monture, a recours au surnaturel, représenté par le sorcier de Moirões. Pour cela, il entreprend un long parcours apparenté à une traversée initiatique qui le conduit, par delà les pinèdes, les déserts et les bois, vers le centre de la "gândara" (chapitre 32) où il découvre, avec stupeur, le corps pourrissant du sorcier. Dans cet épisode capital, les lieux hors du temps et de l'espace profane sont bien des lieux d'*un regressus ad uterum*. L'entrée symbolique dans le royaume de la mort, propre aux initiations, fonctionne clairement comme une allégorie de l'impossibilité et de la violence qui dynamise l'oeuvre de Carlos de Oliveira.

De toute évidence, **Pequenos Burgueses** est basé sur une idée de fermeture. En effet, la figure récurrente du récit est celle du **cercle**, symbole du temps et de la perfection ⁽⁸⁾, forme enveloppante qui peut représenter aussi bien la protection que l'enfermement. Un bref coup d'oeil sur le roman en révèle certaines composantes permanentes. La description du parcours de Raimundo à travers la lande sablonneuse s'accompagne de notations où prédominent les images de la clôture:

"Cerca-o a tarde de julho" (p. 4)

Plus loin, on peut lire:

"...cobre-o o tecto do pinhal" (p. 5)

Dans la taverne de Galo:

"Os Outros avançam num círculo compacto" (p. 13)

Lorsqu'il évoque la destinée humaine, le Major met l'accent sur l'aspect cyclique des saisons (p. 33) qui s'oppose à une temporalité univoque et tragique pour les hommes:

"E adiante, sempre para diante, não giramos em torno"

de nada, caminhamos em frente, desdobamos o fio que a tesourada de Deus nos corta da vida como nos cortam o cordão umbilical ao nascer. Um único ciclo". (p. 35)

Cette dimension tragique du cercle est suggérée encore par le jeu cruel des enfants qui s'amuse à sacrifier des hérissons:

"O companheiros dançam em volta do ouriço, da chama lancinante, e cantam agora numa voz ritual, espessa, de homens bêbedos. No ar, ondeia o cheiro dos poceirões a apodrecer". (p.96)

Ce qui se joue là est une avant première d'un autre jeu sacrificiel, présenté à la fin du roman, autour de la lapidation de Troncho. Le thème du jeu est ainsi en rapport direct avec celui de la mort et, en tant qu'élément hétérogène évocateur d'un rituel, il prend place à côté du sacré.

Mais c'est surtout dans l'évocation du jeu de cartes que revient le leitmotiv de la fermeture:

"Bebem e o jogo recomeça. É um círculo fechado: cartas na mão e o fluxo, a corrente de paixões mais ou menos mansas, que o baralho recolhe e transmite como um acumulador onde de vez em quando surge a pequena descarga do coração acelerado, a cólera ou o prazer do risco, a ansiedade, a alegria" (p. 51)

Cependant, à ce mouvement de fermeture succède un mouvement d'ouverture qui est assimilé à une dynamique d'absorption d'énergies:

"O círculo, apesar de fechado, não esquece o que o rodeia e absorve a energia estática da sala: o fumo dos cigarros, os murmúrios, o tinir dum corpo, a tosse do criado. Nada lhe escapa, desde que interfira com o jogador e a sua atenção. O que é de grande utilidade. Por um lado defende-o, por outro desmascara-o..." (p. 52)

L'espace du jeu est d'abord celui de la rencontre, pour devenir ensuite celui du risque. Or, curieusement, ce risque engage des personnages incapables de se battre dans leur vie réelle. Comme le dit si justement Alexandre Pinheiro Torres:

"Em Pequenos Burgueses depara-se-nos a fenomenolo-

gia e a sociologia das actividades lúdicas de um círculo fechado que não luta, nem a sério, nem a brincar, para além dos seus limites. Nesta comunidade orgânica gandraesca, na última fase de ser um organismo coeso, para o pequeno burguês que tanto é o fidalgo D. Álvaro, como o Delegado, ou o Medeiros, ou o Cortês das Finanças, ou até Pablo Florez o único risco possível na vida é o da mesa do jogo" (9)

Si, pour les personnages de Carlos de Oliveira, le seul risque consenti est celui du jeu de cartes c'est parce que l'espace réglé du jeu, sa codification et sa clôture les protègent contre le hasard du réel, contre le désordre du monde. Tel semble être l'avis de Roger Caillois lorsqu'il examine les différents types de jeux pour conclure que la structure ludique est une façon de refuser "le désarroi, l'absurde et l'impuissance" (10).

Dans *Pequenos Burgueses*, l'attente est toujours mise en parallèle avec l'écoulement monotone du temps habituel où l'avenir n'est que la répétition du passé. Dans ce cadre, le sens du jeu s'ouvre à une infinité des possibles par l'instauration d'un autre temps et d'un autre espace. En effet, celui qui joue se déplace dans un univers fictif, saute hors de lui-même, se situe très loin des contraintes qui régissent l'existence ordinaire, peut recommencer sans cesse la quête d'une vie différente. Mais en même temps, le jeu n'est pas sans rapport avec la vie sociale car à travers l'expérience ludique peut se révéler la rapport essentiel de l'être au monde. Pour certains personnages du roman, le jeu est une forme de divertissement au sens pascalien du terme, c'est-à-dire une forme d'éviter l'ennui:

"aquilo é uma forma obscura de relax e não de trazer à superfície o lodo revolvido" (p. 53)

Pour d'autres, comme D. Álvaro, le jeu est une métaphysique qui touche le sacré:

"Senta-se, mergulha na tensão do jogo, com se mergulhasse no mistério da missa, tenta compreendê-lo. Aceita a divindade, quer dizer, o acaso, mas não deixa por isso de o interrogar ou corrigir, quando pode, e em geral sai-se bastante bem." (p. 67)

Pour d'autres encore, comme le Delegado, le jeu se construit, ironiquement, en miroir de la vie. C'est ainsi que sous le signe de la tricherie et du mensonge, le représentant de la loi corrige le hasard (11) avec bonne

conscience:

"Pois bem, chegou a altura. Escrupulos neste pinhal da Azambuja, para quê? Demais a mais, quem me garante a mim que eles jogam com honestidade? Querem que eu acredite na lisura de D. Álvaro, capaz de vender um cavalo zanolho à própria mãe, se soubesse quem ela é? Ora, ora. Também tenho os meus pequenos truques, ainda não me esqueci deles. Se pensam que me vão depenar como um pato caído do céu aos trambolhões, estão redondamente enganados". (p.79)

Dans le jeu il y a toujours un ordre, des règles qu'il faut respecter. Eugen Fink le présente comme le symbole du monde, dans la mesure où il "n'est que périphrase et imitation des choses ordinaires" (12). Or le simulacre utilisé par le Delegado, aussitôt démasqué par Pablo Florez (p. 82), est lourd d'implicites: si le représentant de la Loi est capable de transgresser, cela suppose que la Justice elle-même est un jeu où chacun développe des stratégies et des tactiques pour réaliser son gain. Il y aurait donc lieu d'étudier le statut du transgressif chez Carlos de Oliveira et de montrer comment le lieu privilégié de la transgression est le jeu, sous-tendu par le désir de mort. Mais ce serait une autre étude.

Nous avons vu que l'espace du roman apparaît comme un champ circulaire, divisé en une multitude de cercles à l'intérieur desquels habite une conscience. Cette observation pourrait être renforcée par l'étude du point de vue narratif du discours. En effet, la duplicité de la voix narrative, tantôt à la 3^{ème}, tantôt à la 1^{ère} personne, avec la focalisation directe de plusieurs personnages, crée des jeux de perspective et de contraste où la figure du cercle s'achemine, dans une série de boucles, vers le mouvement dynamique de la spirale qui introduit l'événement principal du récit, c'est-à-dire, la mort.

La limitation imposée par le cercle n'est d'ailleurs pas simple mais double. Comme le fait remarquer Georges Poulet: "Dans un cercle il n'y a pas seulement une bordure externe, tracée par la circonférence, mais à l'intérieur un point-limite qui est le centre" (13). Or ce centre est un point d'arrêt multiple dans *Pequenos Burgueses*, le lieu où se rencontrent et s'immobilisent les convergences de diverses formes de jeu qui peut se lire, à la manière de Roger Caillois comme hasard, compétition, simulacre ou vertige (14), représentant à lui tout seul un microcosme du monde et une face tragique de l'existence.

Maria Graciete Besse
Université de Pau

NOTAS

(1) Voir Alexandre Pinheiro Torres: "O mundo romanesco de Carlos de Oliveira é, antes de mais, um mundo de pessoas cheias de privações", in *Ensaio Escolhidos*, I, Lisboa, Ed. Caminho, 1989, p. 130.

(2) Cette question a été développée en particulier par Manuel Gusmão — *A poesia de Carlos de Oliveira*, Lisboa, Editorial Comunicação, Seara Nova, 1981, pp. 77-86.

(3) Dans une lettre-réponse adressée à une étudiante de littérature, Carlos de Oliveira avoue: "Pensando bem, não tenho biografia. Melhor, todo o escritor português marginalizado sofre biograficamente do que posso denominar complexo do iceberg: um terço, visível, dois terços debaixo de água.", in *O Aprendiz de Feiticeiro*, Lisboa, Pub. D. Quixote, 1971, p. 237.

(4) Cf. Carlos de Oliveira, *op. cit.*, pp. 87-88.

(5) Roman publié en 1948 et complètement remanié par l'auteur en 1970. Nous citerons d'après la 8^{ème} édition, Lisboa, Liv. Sá da Costa, 1987. Notons que Carlos de Oliveira a été traduit en français par le Prof. Adrien Roig: *Une Abeille dans la Pluie*, José Corti, Paris, 1989; et *Petits Bourgeois*, José Corti, Paris, 1991.

(6) Les théoriciens du jeu s'accordent en général à distinguer le jeu comme structure (game) du jeu comme sens (*play*). Selon Bruno Tritsmans, le jeu apparaît "dans le premier cas, comme une praxis, susceptible de faire l'objet d'une herméneutique", in "Poétique du jeu-récit et jeu chez Julien Gracq", *Poétique*, 79, Paris, Seuil 1989, p. 300.

(7) La "gândara" est la lande sablonneuse située dans la région de Coimbra.

(8) A ce propos, voir L. Chevalier et A. Gheerbrant — *Dictionnaire des Symboles*, Paris, Seghers, 1969.

(9) Cf. Alexandre Pinheiro Torres — *op. cit.*, p. 135.

(10) Roger Caillois — *Cases d'un échiquier*, Paris, Gallimard, 1971, p.70.

(11) Voir dans le *Littre* la définition de "tricher: corriger le hasard".

(12) Eugen Fink — *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Ed. de Minuit, 1966, p. 227.

(13) Georges Poulet — *Les Métamorphoses du Cercle*, Paris, Plon, 1961, p. 465.

(14) Roger Caillois — *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1958.