



Littérature

Fatrasies, bouts-rimés et cadavres exquis

Les jeux sur le sens et la forme jalonnent l'histoire littéraire dont ils sont un moteur.

Pascaline Balland

« Un grand hareng saur/avait assiege Gisors/
de part et d'autre/et deux hommes morts/
vinrent avec de grands efforts/portant une
porte » Le hareng saur en rappelle un
autre « sec, sec, sec » qui montait à une
échelle « haute, haute, haute ». Ces vers ne
sont pas de Charles Cros, mais d'un poète
qui vivait six cents ans plus tôt : Philippe
de Remy, sire de Beaumanoir. Les fatrasies,
oiseuses et autres rêveries du Moyen-
Âge avaient rimes et raison. Au contenu
sémantique absurde voulu correspondait
une structure stricte du poème et une
cohérence absolue de la rime. Certains
spécialistes sont d'ailleurs convaincus que
le genre poétique des fatrasies est né d'un
jeu de société qui consistait pour les par-
ticipants à compléter la rime du distique
précédent. Déjà la contrainte, mère de tous
les jeux littéraires à venir, s'invitait chez les
poètes et écrivains français.

C'est à la Renaissance qu'ils s'épanouissent,
sous l'impulsion de nombreuses femmes,
maîtresses du jeu ou participantes. On
s'entend à voir en Marguerite de Navarre
l'initiatrice de cette création qui veut lut-
ter contre l'ennui de la société de cour. Son
Heptameron rassemble cinq hommes
et autant de femmes tenus de produire
chaque jour des nouvelles, et ce pendant
sept jours. Les narrateurs se passant la
parole, un cycle se dessine, scandé de repe-

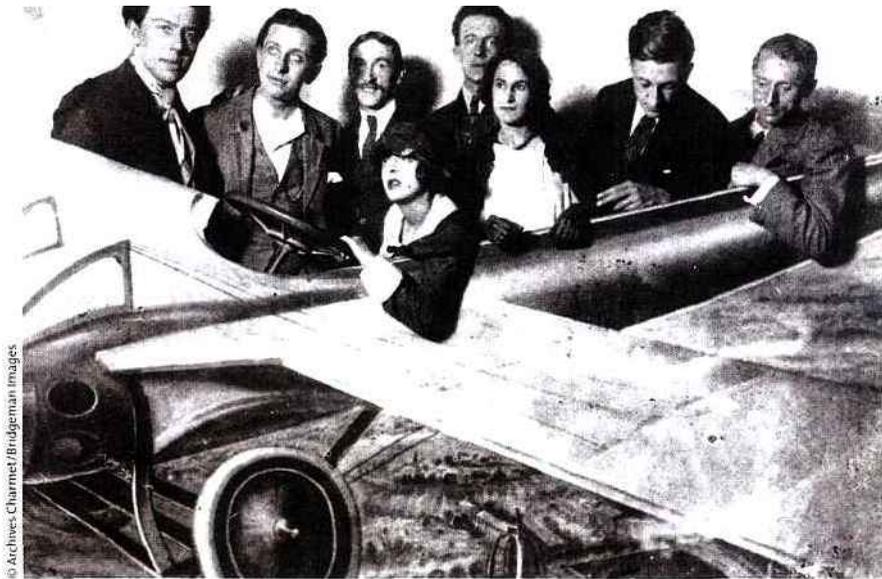
titions de toutes sortes : syntaxiques, lexi-
cales, thématiques. *L'Heptameron* sera la
matrice de nombreux recueils à suivre.

Au XVII^e siècle s'épanouit la mode littéraire
des recits de divertissements. Ainsi *l'His-
toire de Mathilde d'Aguilar*, écrite en 1667
par Madeleine de Scudéry, met-elle en scène
une assemblée d'« honnêtes gens », nobles
espagnols et italiens qui se livrent à des
« jeux de conversations et d'esprit ». Ceux-ci
donnent naissance au sein même du texte à
l'élaboration de morceaux galants à la forme
renouvelée : nouvelles, discours, dialogues,
éloges, énigmes. Autre précieuse exaltée,
Charlotte-Rose de Caumont La Force publie
quant à elle *Les jeux d'esprit ou la prome-
nade de la princesse de Conti*. La critique
de Molière a un peu fait oublier ce que la
langue française et les belles lettres doivent
à la société précieuse qui réunissait grands
seigneurs et grandes dames cultivant le bel
esprit et des gens de lettres venus les divertir.
On poursuivait conjointement l'élevation des
sentiments dans la tradition de la chevalerie
et la distinction de la langue, une nouveauté.
Ce que raille Molière dans *Les précieuses ridi-
cules* derivait de l'expérimentation de locu-
tions audacieuses et de métaphores inédites.
L'un des grands jeux de l'époque était de
faire des portraits, le plus souvent miroirs de
vanité et textes de plaisanterie, comme les
fameux *Caractères* de La Bruyère. C'est là un
des exercices de style chers à ces esprits affû-

tes, qui, comme le montre le film *Ridicule* de
Patrice Leconte, s'emploient à inventer repar-
tie, bout-rime, bon mot, calembour.

La fin de la société galante sonne le glas
de ces orgies de vers, billets, lettres, madri-
gaux et autres chansons qui cohabitent en
toute impunité dans les productions du
XVII^e siècle. Mais pas du jeu entre écrivains.
En 1816, une compagnie de jeunes Britan-
niques passe un mois de juin pluvieux non
loin de Genève. Il y a là le poète Shelley,
enfui avec une jeune fille de 16 ans, Mary,
et lord Byron. Pour tromper l'ennui général,
lord Byron a l'idée de proposer que chacun
écrive une histoire de fantôme, un thème
très en vogue dans ce milieu romantique.
On connaît la suite : Byron imagine une
trame qui est à l'origine du genre qui verra
naître *Dracula*, tandis que Mary Shelley,
notamment sous l'influence d'un rêve,
invente le personnage de Frankenstein et
livre une première version de son roman
épistolaire construit sur la mise en abyme
de plusieurs recits.

Puis le jeu s'éclipse un temps, tandis que
triomphe le réalisme dans le roman. À la fin
du XIX^e siècle et au XX^e siècle, les jeux sur le
sens et la forme reprennent, cette fois essen-
tiellement sous des plumes masculines.
C'est Alphonse Allais et son esprit fantaisiste
(« C'est quand on serre une femme de trop



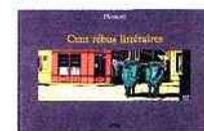
© Archives Charmet/Bridgeman Images

(◀) De gauche à droite: André Breton, Robert Desnos, Joseph Delteil, Simone Breton, Paul et Gala Éluard, Jacques Baron et Max Ernst.

Un an après la mort brutale de Boris Vian, Raymond Queneau crée l'OuLiPo, l'Ouvroir de Littérature Potentielle, bientôt rejoint par Georges Perec, Italo Calvino et Jean Lescure. Tous sont de grands expérimentateurs de la langue. Est-il besoin de rappeler la virtuosité des *Exercices de style* du premier ou celle du roman en lipogramme de Perec, *La disparition*, qui fait l'impasse sur la lettre « e », la plus fréquente de la langue française et de loin. Georges Perec et les Oulipiens considèrent que la contrainte formelle stimule puissamment l'imagination. À l'OuLiPo, qui poursuit inlassablement ses travaux, on doit par exemple l'idée de l'histoire à choix multiples ou celle de l'histoire dont vous êtes le héros.

Morale de l'histoire : tous les mouvements littéraires finissent par s'essouffler, mais le ressort du jeu, lui, ne s'épuise jamais. ■

À lire



CENT RÉBUS LITTÉRAIRES
Philippe Honoré
Éditions Arléa,
200 pages, 25 €.



MAH-JONG, LE JEU
Sous la direction d'Ulrich Schädler
Éditions Philippe Picquier, 17 pages, 28 €.
Accompagné

d'un jeu de cartes, ce livre retrace l'histoire, explore les règles et souligne ce que la littérature doit au mahjong.

près qu'elle trouve qu'on va trop loin») qui pratique les vers holorimes: « Par les bois du Djinn, où s'entasse de l'effroi/Parle et bois du gin!... ou cent tasses de lait froid.» Ou les néo-alexandrins: « Le vers néo-alexandrin, dont j'ai l'honneur d'être l'auteur, se distingue de l'ancien en ce que, au lieu d'être à la fin, la rime se trouve au commencement (c'est bien son tour).» C'est Marcel Proust pastichant Flaubert et Balzac dans *Pastiches et mélanges*. Le même Balzac que pastiche plus près de nous Patrick Rambaud dans *La bataille*. Signalons aussi le hold-up de Roland Topor qui, dans la collection « Les grands maîtres du plagiat », republiait sous son nom le texte intégral d'un certain *Bateau ivre*...

Les surréalistes ont été de grands joueurs. On leur doit l'écriture automatique, qui consiste à écrire tout ce qui vient à l'esprit sans exercer de contrôle et encore moins de censure. Les fatrasies médiévales n'ont pas échappé à ces artistes qui sont aussi, rappelons-le, les inventeurs des cadavres exquis en littérature. C'est précisément Jacques

Prévert, dont l'adresse parisienne devient, à partir de 1924, le lieu de ralliement du mouvement, qui en a l'idée. Activité ludique au départ, à en croire André Breton, ce jeu consiste à écrire à tour de rôle une partie d'une phrase décomposée en sujet-verbe-complément, sans connaître l'apport de son prédécesseur. La première tentative se solda par: « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau. »

Des idées de jeu, Jacques Prévert en débordait. Sa poésie accumule les calembours, néologismes, lapsus volontaires, allitérations. Mais sa figure de style préférée est la syllepse, qui opère des glissements entre sens propre et sens figuré comme dans *La grasse matinée*. Jacques Prévert pratiquait un autre jeu auquel il a laissé son nom: celui de « Cortège » caractérisé par des énumérations d'objets et d'individus, comme dans *Inventaire*. Il trouve un écho dans *La complainte du progrès* de Boris Vian, autre grand joueur à qui l'on doit la création de néologismes à foison: mots détournés, démontés, remontés, empruntés à la technique, à Rabelais ou à l'argot.