



ISSN 1776-2669

ISSN en ligne 2260-6483

Simulacre et grâce : le jeu de vieillard dans « Madame Dodin » de Marguerite Duras

CHEN Xiaolin

Université de l'Académie des Sciences sociales de Chine, Chine
chenxiaolin@cass.org.cn

Reçu le 09-02-2021 / Évalué le 03-05-2021 / Accepté le 01-06-2021

Résumé

« Madame Dodin » est une nouvelle éponyme de Marguerite Duras, dans laquelle l'auteure façonne une vieille concierge ludique qui s'ingénie à taquiner son entourage et à jouer le jeu en se déguisant en petite fille. Le jeu appartient, en général, à une activité enfantine qui n'a rien à voir avec le vieillard. Le vieux ludique qui joue le jeu d'enfance paraît aussi indécent qu'exceptionnel. L'article, s'appuyant principalement sur l'étude de Huizinga et de Roger Caillois sur le jeu, travaille sur les liens inextricables entre le vieillard et le jeu, pour montrer la polysémie du jeu joué par les personnes séniles durassiennes qui participe à la formulation du style de l'écriture et à la naissance de la formule oxymorique « gai désespoir » de l'écrivaine.

Mots-clés : jeu, vieillard, style, Marguerite Duras

幻象与恩典：杜拉斯《多丹夫人》中的老者游戏

摘要

在其短篇小说《多丹夫人》中，杜拉斯塑造了一位年迈的门房多丹夫人，她充满童趣，乐于戏弄人，并且常常扮成小女孩做游戏。通常，游戏是一项属于孩子的活动，它童趣的一面与老者毫无关联。一个爱做游戏的幼稚老者似乎有失体面，而且非常少见。论文以赫伊津哈和凯卢瓦两位社会学家对“游戏”的研究为基础，分析“老人”和“游戏”之间千丝万缕的联系，力图阐释杜拉斯笔下“游戏”的多样性：它既有利于作家探索新的写作风格，又是杜拉斯晚年“欢愉的绝望”这一人生观的雏形。

关键词：游戏，老人，文风，杜拉斯

Travesty and grace: the game of old people in « Madame Dodin » of Marguerite Duras

Abstract

In his eponymous short story « Madame Dodin », Marguerite Duras describes an old but funny caretaker, who strives to tease her entourage, to play the games of little girl. The game is usually an activity for children, and concerns seldom the old

people. An old woman interested in child's game seems indecent and exceptional. On the basis of the study of Huizinga and Roger Caillois about the game, we try to analyse the tight links between game and old man, and to show that the game in the world of Duras is active to renew the writer's style, and it contributes also to the appearance of the future "joyful despair" of Duras.

Keywords: game, old people, style, Duras

À l'origine du latin *jocus*, le mot « jeu » renvoie, de prime abord, au monde ludique (du latin *ludus* « jeu »). Malgré le fait qu'on peut jouer au jeu à tous les âges, il semble que ce terme, par le biais de son caractère amusant, relève, en général, plus d'un privilège des enfants que d'une activité courante des adultes, et encore moins des personnes âgées ; à plus forte raison, les vieillards qui jouent des jeux d'enfant paraissent d'autant plus insolites que l'image qu'on accorde d'habitude au grand âge n'a rien à voir avec la dimension ludique du jeu. Pourtant, le « jeu » n'est pas une pratique complètement étrangère aux personnes séniles : dans son essai sur la vieillesse, Simone de Beauvoir qualifie le jeu, ainsi que le travestissement et le costume, d'échappatoire illusoire des vieillards qui leur permet momentanément d'« éluder le problème [...] [p]our sortir de la "crise d'identification" » (Beauvoir, 1970 : 33) due à la vieillesse. L'étude de Beauvoir distingue le jeu d'enfant du jeu de vieillard, et indique la dimension tragique de celui-ci sous l'apparence ludique. Une scène de jeu dans « Madame Dodin » - nouvelle de Marguerite Duras recueillie dans *Les Journées entières dans les arbres* - révèle éminemment bien l'aspect spécifique du jeu de vieillard dont parle l'auteure de *La Vieillesse*. Madame Dodin - héroïne éponyme du récit, - ainsi que son complice Gaston le balayeur, met en scène un jeu enfantin où le triste balayeur feint d'être saoul, s'attend en chantant et en sifflant à la fenêtre de la concierge sexagénaire qui le guette depuis un long moment, jusqu'à ce qu'elle lui renverse en pleine figure l'eau de la casserole :

Gaston se met alors à rire, d'un rire qui s'entend d'un bout à l'autre de la rue Sainte-Eulalie. [...] Plié en deux, dégoulinant, celui-ci se tord. [Mme Dodin] le laisse rire tout son saoul. [...] Et quand même, insensiblement, l'hilarité la gagne (Duras, 2011 : 1073-1074).

La grande occurrence du champ lexique relatif à la joie, comme « se marrer », « rire », « transporter » (Duras, 2011 : 1073-1074), etc., s'accompagne tout l'épisode, et traduit manifestement l'atmosphère épiphanique que donne le comportement enfantin des deux protagonistes. L'exaltation est cependant aussi éphémère que la durée du jeu qui ne peut se réaliser que « dans les limites précises de temps et de lieu » (Caillois, 1958 : 20). À la liesse momentanée succède un profond chagrin : « Dès qu'elle est seule, elle cesse de rire et réfléchit » (Duras, 2011 : 1074). Qu'est-ce

que la vieille s'attend à ce jeu enfantin en dehors d'une brève allégresse ? Si la vieillesse représente pour le vieillard une sorte de « mal du temps », le jeu, - étant une forme de *Diagôgè*, « dissipation du temps » selon Aristote (Huizinga, 1951 : 256) - n'est-il pas justement un remède à la douleur du temps ? Dans cette perspective, Duras - « écrivaine du temps » (Leridon, 2004 : [DVD]), comme elle se confirme sur le plateau de l'émission *Apostrophes* de Bernard Pivot en 1984 - a bien lieu de faire du *jeu* un *enjeu* de son écriture sur le temps. Alors nous nous demandons comment le jeu participe à cette campagne de lutte contre l'usure du temps menée par les personnes séniles dans l'univers durassien. Pour répondre à cette question, nous allons analyser, en premier lieu, les attributs du jeu et ses effets sur le vieillard ; ensuite, le travail se penchera sur les éventuelles conjugaisons entre *jeu* et écriture durassienne, qui n'est autre qu'un *jeu* de mots.

Jeu : simulacre et vertige

Paru pour la première fois dans *Les Temps modernes* en 1952, « Madame Dodin » est considéré comme « le texte le plus drôle de Duras » (Duras, 2011 : 1531). Mme Dodin, cette vieille râleuse qui se plaint sans cesse des poubelles des locataires qu'elle est obligée de sortir chaque jour, se contente de taquiner son entourage, se réjouit de ses malices inoffensives pleines de gouailles et de canulars, ce qui en fait le personnage le plus comique dans l'univers artistique de Marguerite Duras. La plaisanterie et la gaminerie insolite de cette dame âgée atteignent son paroxysme dans ce jeu enfantin joué avec son complice Gaston : « Alors, on fait la jeune fille ? » (Duras, 2011 : 1078), s'exclame le balayeur à la vieille concierge, trente ans de son aînée. À cette initiative répond ladite scène « à la casserole » où tous les deux, fous de rire, jouissent pleinement de la fascination du jeu pour oublier provisoirement la tristesse irréparable du réel qui gît derrière :

Moi, dit Gaston, si vous aviez seulement eu vingt ans de moins, comment que je vous aurais placée, mais dans mon lit.

- J'ai pas de doutes là-dessus, dit Mme Dodin, vous petes assez cochon pour ça.

- Malheureusement, vous êtes vraiment trop vieille maintenant. Moi qui arrive toujours trop tôt, pour une fois, j'arrive trop tard (Duras, 2011 : 1076).

Après le jeu qui est en effet un « moment d'oubli » (Caillois, 1958 : 96) où tous les deux s'abandonnent au comportement enfantin, ressurgissent le réel désabusé et l'écart infranchissable - un décalage de trente ans qui les empêche de s'unir comme de véritables amants. Comme tous les rires, de l'accomplissement du jeu s'ensuit un vide encore plus profond, comme indique Kant : « Le rire vient d'une attente qui se résout subitement en rien. » (Bergson, 1940 : 65). Si l'extase produite

du jeu ne suffit à créer la fascination à long terme, le jeu apporte du moins un mirage, une illusion passagère, en guise d'un palliatif à l'atrocité du réel.

Dans son étude sociologique, Roger Caillois déduit du jeu six attitudes, dont le simulacre et le vertige (*mimicry-ilinx*) (Caillois, 1958 : 89) qui traduisent parfaitement la scène du jeu joué par la concierge et le balayeur :

La mimicry consiste à représenter délibérément un personnage [...]. L'acteur doit composer son rôle et créer l'illusion dramatique [...]. [D]ans l'ilinx, il y a démission, [...] démission de la conscience. Le patient la laisse aller à la dérive et s'enivre de la sentir dirigée, dominée, possédée par des forces étrangères (Caillois, 1958 : 96).

Le jeu, quoique fictif et illusoire, procure non seulement un rare moment de détente aux deux travailleurs assidus ; il offre d'autant plus, à travers sa « démission de la conscience » et son « illusion dramatique » selon les termes de Caillois, un bonheur chimérique dont les deux acteurs sont privés dans la vie courante, en raison de leur décalage d'âge. Qui dit fictif dit irréel. De ce fait, l'incitation apparemment excitante « Alors, on fait la jeune fille ? » semble désormais dénuée de son aspect comique, et se transforme en un « moment d'oubli » (Duras, 2011 : 1076) suivi dans la foulée du vide. Il s'agit, au cours du jeu, d'un vertige aussi intense que délicieux, d'échapper momentanément l'écoulement irrévocable du temps, d'oublier leur métier infime et leur « échec » (Duras, 2011 : 1077) pour employer le mot de l'écrivaine, avant de tomber dans un vide encore plus profond :

Lorsqu'ils se marrent ensemble [...], alors qu'elle ne l'a douché au fond que pour l'empêcher de sombrer dans un lâche bonheur dont elle serait exclue, est-ce que ce dénouement inattendu où le drame se renverse dans une formidable rigolade, cet échec en somme, ne prouve pas que leur connaissance réciproque est désormais si parfaite qu'ils ne peuvent plus se surprendre mais seulement, chaque fois, comme les amants invétérés, se retrouver ? (Duras, 2011 : 1077).

L'effet du simulacre et du vertige dans le jeu établit une alliance que les deux « prisonniers » ne sauraient nouer dans le réel : « Ils ont l'imagination délirante des prisonniers », ainsi décrit Duras ses personnages, « Ils sont prisonniers d'une interdiction - à demi-fatalité, à demi-convention - qui les empêche, à cause de son âge à elle, de devenir des amants. » (Duras, 2011 : 1077). Faute de pouvoir vaincre le temps, Gaston appelle à son amante inavouée à feindre « la petite fille » en l'espace d'un jeu, où il peut enfin, à travers cette jouvence aussi fausse que vertigineuse offerte par le jeu, rêver de « coucher avec elle » (Duras, 2011 : 1076) et assouvir le désir étouffé dans la vie courante. Par conséquent, leur comportement enfantin représente moins un jeu anodin et ludique qu'une quête douloureuse de la

jeunesse révolue, qui ne peut être restituée qu'à l'aune du « jeu » qui leur permet « une liberté de mouvement » mais « limité » (Huizinga, 1951 : 73).

L'âge, qui creuse entre eux, donne lieu à leur « prédestination manquée » (Duras, 2011 : 1076). Sous la plume durassienne, la gaminerie des deux personnages constitue autant une jouvence érotique qui comble leur union impossible dans le réel, qu'un « "jeu" de résistance au passage du temps » (Veres, 2007 : 176). Sous l'espièglerie du jeu gît un esprit de lutte, sinon une vengeance contre la prédestination, contre l'écoulement irrévocable du temps qui les sépare à tout jamais. À défaut de l'exaucement dans le réel, rien ne saurait tempérer leur « ardeur au jeu » (Duras, 2011 : 1077) pour inventer un espace temporel aussi fictif que dépourvu de restrictions quotidiennes. Pour répondre à l'incitation de son complice, la vieille dame ne se contente pas de jouer seulement la jeune fille, « elle arrive à jouer dangereusement » (Duras, 2011 : 1077) - elle s'engage davantage dans ce jeu de déguisement, quitte à se livrer à la malhonnêteté, au vol : « Elle vole à la fin d'une existence vécue dans la dignité et le travail, avec un plaisir, une jeunesse extrême et comme très certainement peu de gens sont capables d'inventer de le faire. » (Duras, 2011 : 1077). Étant un dérapage du jeu, le vol est ici synonyme d'une « jeunesse extrême » inventive. Dérivé du vertige du jeu « à la casserole », le vol s'apparente, pour la vieille concierge, moins à un délit malveillant qu'à un jeu à caractère vindicatif : « c'est sur le monde, leur geôlier, qu'ils se vengent » (Duras, 2011 : 1077), comme l'indique la narratrice. Le « geôlier » désigne ici précisément le temps, la chronologie irrévocable que les deux « prisonniers » seraient impuissants à inverser, faute du *mimicry* provisoire du jeu. Le « jeu » de cette vieille dame est doté, par conséquent, d'une vocation de révolte contre l'injustice que lui inflige le temps, d'une volonté désespérée pour acquérir, - ne serait-ce qu'un instant aussi évanescent qu'un jeu, - « une jeunesse extrême » dans sa vie sexagénaire morose et monotone.

Aussi révoltant dans la vie courante que Mme Dodin, Gaston le balayeur paraît encore plus ardent dans ses jeux malicieux et enfantins. En plus de son intention de jouer le clown, d'être dégoulinant sous le coup de casserole versé par Mme Dodin, il ne tarde pas à l'initier au vol. Derrière ces dérapages se révèle une vocation plus profonde qui ne consiste pas seulement à se moquer des gens, à rire et à faire rire, loin s'en faut : c'est pour exprimer sa rage, pour venger contre l'injustice, contre l'écart de l'âge qui creuse entre eux, qu'il s'évertue à entreprendre ces jeux quelque peu dépravés.

Or, pour tous les deux, l'âge est autant un obstacle qui empêche leur bonheur qu'une chance, sinon une émancipation, - une « condition qui se permet une forme d'abandon » (Adler, 2020 : 75), de quoi résulte l'envoûtement pour le jeu des deux

héros, comme conclut l'auteure de la nouvelle : « Il devrait y avoir à la fin de chaque vie, une fois que leus interdits qui ont étouffé votre jeunesse sont dépassés, quelques années de ce printemps gagné. » (Duras, 2011 : 1078). Ainsi la narratrice décortique-t-elle avec pertinence le sens du jeu propre aux personnes âgées : braver les interdits qui ont étouffé le délice des jours d'antan. C'est la raison pour laquelle la vieille concierge s'enivre tant dans son « art de déchoir » (Duras, 2011 : 1078), puisqu'une vieille femme qui se déguise en petite fille paraît, en quelque sorte, non moins décadente qu'une vieille femme qui vole. Toutes ces conduites sont une forme d'abandon, sinon un don de l'âge. À travers cet acte insolent de révolte, Duras réalise deux simulacres sous le masque du jeu : le premier réside dans le « rajeunissement » fictif ; l'autre, plutôt métaphysique, dans une dénonciation à connotation politique qui consiste non seulement une dénonciation des conditions du prolétariat - sujet cher dans les années cinquante et soixante - mais surtout un éloge des vieillards prolétaires, qui, malgré la misère et les interdits, conservent encore une « extraordinaire impatience » (Duras, 2011 : 1076) pour défier les limites et embrasser le bonheur.

Cet acharnement, de même que la puissance du plaisir qu'ils connaissent au moment du jeu, les rend doublement inventifs : Gaston a inventé divers moyens à taquiner la vieille concierge, alors qu'elle, à son tour, entreprend des manières que « peu de gens sont capables d'inventer » (Duras, 2011, 1077) pour faire fi des conventions. Se révèle dès le début de la nouvelle la capacité créative de Mme Dodin qui, fort ingénieuse malgré le manque d'éducation, établit une véritable théorie de la gestion idéale des poubelles, mais c'est à l'épisode du jeu que les termes relatifs à l'« invention » foisonnent et multiplient :

Cet amour sans issue les a rendus doublement inventifs. (Duras, 2011 : 1077) ;

[C]'est lui qui a inventé de lui demander des nouvelles de ses vingt mille francs d'économie, c'est elle qui a inventé de lui montrer comment on fait pour voler. (Duras, 2011 : 1078)

Les dérives lexicales concernant l'invention résonnent tout au long des passages à propos des différents jeux joués par les deux protagonistes. Cette alliance entre *jeu* et *invention* ne relève certainement pas d'un hasard. Dans son étude sur le simulacre du jeu, Caillois souligne que seule la qualité *mimicry* confie au jeu un véritable pouvoir créateur (Caillois, 1958 : 96). De même que le sociologue français, Huizinga signale également que le jeu, par son biais de fictivité, a l'apanage de figuration et de métaphore (Huizinga, 1951 : 223), et que le jeu et la figuration sont intrinsèquement liés l'un à l'autre : « Toutes [l]es figurations ne sont-elles pas plutôt un jeu de l'esprit du début à la fin ? », s'interroge-t-il dans *Homo Ludens*

(Huizinga, 1951 : 228). La scène du jeu « à la casserole », de même que d'autres formes de taquinerie et des dérives hardies pratiquées par les deux protagonistes, produit, - outre « une vertigineuse distraction » qui dure des demi-heures (Duras, 2011 : 1074), - des conséquences plus profondes et métaphysiques. Il s'agit, de ce fait, pour employer l'expression de l'auteure, d'un « jeu supérieur » qui dépasse une simple fonction d'hilarité. La « supériorité » dont parle Duras réside justement dans sa capacité créatrice qui réalise une « validité en dehors des normes de la raison, du devoir et de la vérité » (Huizinga, 1951 : 257). Outre la distraction et le chagrin que la vieille concierge traverse successivement pendant et après le jeu, la leçon dont elle tire est loin d'une joie factice, ni d'un vide creux, mais une vision de vie au-delà du bien et du mal, qui lui permet de vivre encore plus pleinement son existence, d'accepter sereinement sa déchéance, et d'embrasser à bras ouverts le reste de ses jours.

Du « jeu supérieur » au « gai désespoir »

« Madame Dodin » révèle, pour la première fois, les talents humoristiques de Marguerite Duras qui explore enocre à cette époque-là à tâtons son style. De ces sketches comiques, l'écrivaine, en faisant l'éloge de l'intelligence de son personnage Mme Dodin, excelle à exercer et à manipuler les mots. De la bouche de cette vieille dame sans instruction se prononcent pourtant des phrases de grande beauté : « Matins du monde. Matins du langage » (Duras, 2011 : 1061), formule qui, tout en râlant à l'encontre des conditions de travail pénible, fait insensiblement référence à Proust¹ ; quelques parodies burlesques, tel que « ça pisse, donc ça boit » (Duras, 2011 : 1059), témoignent aussi un mélange sophistiqué de la sagesse soutenue et du langage populaire. Dans l'univers de cette vieille concierge, le « jeu continue » (Duras, 2011 : 1075) : il ne se limite pas à ces demi-heures où elle joue la petite fille qui arrose le balayeur et qui taquine les locataires, mais se prolonge infiniment, se répand vers chaque recoin de sa vie quotidienne, jusqu'à devenir une habitude langagière. À la lumière de cette vieille dame espiègle, Duras elle-même joue aussi un jeu - jeu de mots qui fait du langage le créateur même du comique (Bergson, 1940 : 79). Si le jeu ne peut dépasser la limite de l'espace et de lieu, les mots, - sinon le style de Mme Dodin qui est aussi celle de sa créatrice, - se prolifère et se répand en plein essor : « elle [...] domine par le rire, qu'elle dilue littéralement tout son sérieux et quel sérieux ! dans le rire », commente l'auteure dans une esquisse du récit (Duras, 2011 : 1127). Ainsi le jeu franchit-il l'espace et le temps limité pour devenir une mode de vie, un style propre à la vieille dame sous la plume durasienne.

Dans son dernier essai fraîchement paru en 2020, Laure Adler - biographe de Duras - porte le regard sur « le style de la vieillesse » (Adler, 2020 : 75-76)

en fonction des œuvres tardives des artistes comme Goya, Louise Bourgeois, Chateaubriand, etc. Adler n'est pas la première à évoquer cette terminologie. Dans les années soixante, le critique littéraire autrichien Hermann Broch parle pour la première fois du « style de vieillesse », susceptible de contribuer à « l'édification d'un vocabulaire nouveau » (Broch, 1966 : 262). De ce point de vue, le néologisme, de même que la parodie malicieuse de Mme Dodin, n'est-il pas justement le « style de vieillesse » propre à elle ? D'ailleurs, certains critiques considèrent « Madame Dodin » - écrit au début des années cinquante - comme une première occasion pour Duras de « faire l'étalage de ses dons en exercice de style » (Duras, 2011 : 1533). Ce « style de vieillesse », qui a en conséquence pour fonction hétérodiégétique, devient doublement signifiant qu'il s'appartient également à l'exercice de style de l'écrivaine, et aux prémisses de son futur « style de vieillesse » développé dans ses œuvres ultérieures.

Laure Adler assimile le style des personnes âgées à un don de l'âge, à « un lâcher-prise qui autorise une certaine forme de dépassement » (Adler, 2020 : 75) qui fait revigorer la production artistique. De même que l'âge, l'esprit du jeu favorise également le foisonnement de la créativité et de l'art. Dans son étude, le sociologue néerlandais souligne les liens inextricables du jeu et de l'art. Le jeu qui « se situe en dehors de la logique de la vie pratique, en dehors de la sphère de la nécessité et de l'utilité » (Huizinga, 1951 : 257) n'est-il pas équivalent à toutes les formes artistiques ? Certes, le jeu qu'on entend aujourd'hui comme plaisir et formes artistiques se distingue de la notion du jeu purement enfantin du grec² ; mais les « formes ludiques supérieures » qu'entend Duras dans sa nouvelle peuvent toujours trouver sa correspondance dans la culture grecque : chez Platon, « [u]ne chose qui n'implique ni vérité, ni utilité, ni valeur de comparaison et ne comporte d'autre part aucune nocuité, peut être jugée le plus justement d'après la grâce (*charis*) qu'elle contient, et le plaisir qu'elle donne » (Huizinga, 1951 : 259). Pareil à la définition platonicienne de la grâce, le *paidia* n'implique non plus aucune forme d'utilité ou de nocuité. Le « jeu supérieur » et ludique de Mme Dodin n'est-il pas, de ce fait, une forme de grâce par excellence évoquée par Platon ? En dehors des parodies littéraires, et des différentes formes de gaminerie qui divertissent la vie, la narratrice constate aussi, du jeu de sa vieille concierge, un éventuel « accomplissement, quel qu'il soit » (Duras, 2011 : 1076), tant cette vieille dame indécente gagne, - chaque fois après la consommation de sa malice qui lui fait oublier provisoirement sa déchéance et l'imminence de sa mort, - une sorte de lucidité et de sérénité à l'égard de sa propre condition :

Elle veut oublier qu'il lui faudra mourir. De cette échéance-là, elle ne parle pas de gaieté de cœur. Elle l'envisage sans angoisse mais sans cynisme non plus,

simplement avec tristesse. [...] Ce qu'elle souhaite, c'est mourir en dormant, une nuit (Duras, 2011 : 1081-1082).

La nouvelle se clôt par une dernière plaisanterie de cette vieille concierge qui se contenterait de taquiner ses locataires jusqu'au dernier souffle :

Avec le matin la poubelle pleine. C'est dommage, je serai pas là pour voir la gueule que vous ferez. C'est à la poubelle que vous le saurez. « Du moment qu'à 8 heures du matin, elle est pleine, et pas sortie, que vous vous direz, c'est que la pipelette, elle est crevée. » (Duras, 2011 : 1082).

Faute de trouver sa liberté qu'elle a tant désirée, elle se résigne, jusqu'à son moment ultime, à exercer un métier désagréable, et à accepter son sort sans autre issue. Cependant, cette vision quelque peu pessimiste ne s'engouffre pas complètement dans la lâcheté et la rancune, grâce à son esprit du jeu qui est en effet une grâce par excellence, sinon une sublimation du quotidien dans laquelle se fondent harmonieusement la gaieté et la tristesse. Si Mme Dodin, s'enfermant dans sa loge une fois le jeu terminé, « cesse de rire et réfléchit » (Duras, 2011 : 1074), elle ne s'enlise pas pour autant dans une amertume stérile en dépit de la limite du jeu. Ce dont elle tire est une attitude équivoque aux frontières de la joie et de la mélancolie que son auteure intitulera ultérieurement « le gai désespoir ».

À l'encontre de certains critiques qui la prennent pour quelqu'un de pessimiste ou de triste, Marguerite Duras s'estime, à diverses occasions, « joyeuse » et « drôle » (Torre, 2013 : 145) : « J'aime beaucoup, beaucoup la gaieté. Beaucoup. Je suis quelqu'un qui rit beaucoup » (Duras, 2014 : 497), confirme-t-elle dans un entretien à la parution d'*Emily L* vers fin des années quatre-vingt. Au moment de ces auto-évaluations, Marguerite Duras devient déjà une dame aussi âgée que son personnage Mme Dodin, qui, aussi ludique que lucide, est peut-être une transposition de son auteure. À partir de « Madame Dodin », l'écrivaine ne cesse de pratiquer son sens de l'humour singulier dans ses écrits : de *Shaga* où il y a « une gaieté essentielle, [...] un pessimisme très joyeux. Un pessimisme qui a le fou rire » (Duras, 2012 : 980), à la formule oxymorique du « gai désespoir » (Duras, 2013 : 1000) ou du « joyeux désespoir » (Duras, 2013 : 1057), les successeurs de Mme Dodin sont nombreux à se mettre sur cette voie contradictoire :

Le joyeux désespoir n'est pas une raison de vivre, c'est une raison pour ne pas se tuer - se tuer est naïf, c'est de l'indigence mentale. La vie est là, en soi, pourquoi ne pas la prendre, elle est là et on est pourvu, pourquoi ne pas prendre le temps de la vie, il est là, il est donné même s'il est aussi simplement mystérieux, pourquoi refuser cette provocation insoluble. Refuser la vie c'est y croire. On ne peut pas en sortir, la vie, c'est la survie, il n'y pas moyen de la

vivre autrement. Le suicide c'est de l'imbécillité, c'est un sens donné à la vie alors que non, il y a rien que de la vie. Tout le monde a les moyens de sortir de la vie, de se tuer, mais toute démocratie a sa naïveté, son indigence, même celle-là. Il n'y a pas de réponse à la vie, que de la vivre (Duras, 2014 : 1057).

Cette fascinante apologie en faveur de la vie explique justement la résistance capricieuse de la vieille concierge, qui malgré sa grande vieillesse, son existence infime et l'impossibilité de s'unir avec celui qu'elle aime, continue à râler, à vivre, ainsi qu'à jouer. La seule dent qui lui reste, lui sert de « la dent témoin » (Duras, 2011 : 1070) - témoin de sa déchéance comme de sa grâce, de son ingéniosité de divertir la vie, de son courage d'affronter sa décadence dans le désespoir comme dans la joie.

Dans cette perspective, le jeu dans « Madame Dodin », avec la fascination ludique au moment de jouer et la lucidité mélancolique après sa consommation, incarne à juste titre une forme embryonnaire du « gai désespoir » durassien. Le simulacre et le vertige créés par le jeu au sein de son espace et de son temps limité, sont aussi déroutants que thérapeutiques, aussi vertigineux que créatifs, qui dépassent au-delà des sphères restreintes, jusqu'à s'intégrer complètement dans l'univers durassien pour en devenir un style capital. Aussi comique que tragique, le *jeu* que Mme Dodin s'ingénie à jouer, s'érige à la hauteur d'une *grâce* féconde qui met à distance des vanités du monde pour devenir un véritable art. Plus original et plus enrichissant que le *paidia* d'enfantillage, le jeu de vieillard est un double jeu métaphysique qui dirige le joueur de grand âge sur la voie du « gai désespoir », et qui l'aide à adhérer à son destin avec une perspicacité sans angoisse. C'est justement la vision adoptée par l'auteure de « Madame Dodin » vers la fin de sa vie. La biographe Laure Adler a rendu visite à Marguerite Duras durant les derniers jours de la vie de l'écrivaine, ce qu'elle voit, c'est une vieille dame agonisante, mais « drôle, vive, gaie » (Adler, 1998 : 868). Cette femme, rongée par la maladie et la vieillesse, qui continue à écrire jusqu'à son ultime moment, sans ignorer pour autant sa finitude, n'est-elle pas à juste titre une métamorphose en chair et en os de Madame Dodin ?

Bibliographie

- Adler, L. 2020. *La voyageuse de nuit*. Paris : Grasset.
Adler, L. 1998. *Marguerite Duras*. Paris : Gallimard.
Beauvoir, S. 1970. *La vieillesse 2*. Paris : Gallimard.
Bergson, H. 1940. *Le rire*. Paris : Quadrige / Presses universitaires de France.
Broch, H. 1966. *Création littéraire et connaissance*. Paris : Gallimard.
Caillois, R. 1958. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard.

- Duras, M. 2011-2014. *Œuvres complètes*, 4 vol. Paris : Bibliothèque de la Pléiade.
- Huizinga, J. 1951. *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Léridon. 1984. *Marguerite Duras Les grands entretiens de Bernard Pivot*, Apostrophes [DVD]. Paris : Ina / Gallimard.
- Torre, L. 2013. *Marguerite Duras La passion suspendue*. Paris : Seuil.
- Veres, D. 2007. *Des journées entières... Pour décrire le vieillissement chez Marguerite Duras*. In : *Vieillirféminin et écriture autobiographique*. Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal.

Notes

1. Cette formule pourrait bien être « un discret hommage à Proust, dont la sensibilité au langage populaire se traduit à la fois dans la saveur des paroles de Françoise, mais aussi dans le célèbre épisode des cris matinaux de marchands de rue. » Voir la « Notice » de Robert Harvey (Duras, 2011 : 1531).
2. En grec, le terme du *jeu* désigne uniquement le jeu enfantin, d'enfantillage ; il continue d'adhérer trop fortement au terme ludique *paidia*, du fait de son origine étymologique (Huizinga, 1951 : 259), alors que le *paidia* pouvait difficilement servir à caractériser les formes ludiques supérieures qui contiennent d'autres attitudes comme compétition (*agôn*), chance (*alea*), mimicry (*simulacre*), vertige (*ilinx*). À ce sujet, voir l'analyse de Roger Caillois (Caillois, 19587 : 89).