



HAL
open science

Le syndrome de Gavroche: la guerre entre jeu et apprentissage dans quelques récits littéraires italiens de la seconde moitié du 20ème siècle

Vincent d'Orlando

► To cite this version:

Vincent d'Orlando. Le syndrome de Gavroche: la guerre entre jeu et apprentissage dans quelques récits littéraires italiens de la seconde moitié du 20ème siècle. *Je(ux) d'enfants. Littérature et cinéma italiens du XXème siècle*, Presses universitaires Blaise Pascal, pp.163-183, 2016, (Littératures). hal-02283480

HAL Id: hal-02283480

<https://normandie-univ.hal.science/hal-02283480v1>

Submitted on 10 Sep 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le syndrome de Gavroche : la guerre entre jeu et apprentissage dans quelques récits littéraires italiens de la seconde moitié du 20^{ème} siècle

(article publié in *Je(ux) d'enfants. Littérature et cinéma italiens du XXe siècle*, Presses Universitaires Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, 2016, p. 163-183)

Mon propos s'inscrit dans la problématique générale de notre interrogation commune à propos de l'articulation entre la violence induite par la guerre et l'état d'innocence supposée traditionnellement attribué à la période enfantine. L'approche que je propose ne sera ni strictement historique, ni exclusivement psychologique – pour citer les deux entrées les plus fréquemment empruntées dans ce type de réflexion – mais littéraire pour la méthode et le corpus principal.

Avant d'aborder la question du lien entre guerre et enfance de manière plus précise et argumentée, il est nécessaire de justifier la référence littéraire du titre que j'ai choisi. Ce dernier propose un détour par un personnage emblématique du roman français qui me semble opératoire dans la mesure où il être devenu l'archétype d'un certain type de regard enfantin sur la violence du monde des adultes. La renommée de Gavroche rend inutile une présentation détaillée du personnage de Victor Hugo. C'est pourquoi je me contenterai ici de l'évoquer par le biais d'Italo Calvino, l'écrivain qui sera au cœur de mon propos, car il existe une évidente filiation entre le poulbot des faubourgs parisiens et Pin, le protagoniste du premier récit de Calvino, *Il sentiero dei nidi di ragno*¹. Tous deux ont à peu près le même âge, une même origine sociale – ce que nous pourrions qualifier de sous-prolétariat urbain –, une famille peu recommandable avec des sœurs prostituées et des parents absents ou indignes. Pourtant, malgré ces conditions difficiles, ils partagent une vision ludique de l'existence et participent à un événement historique dont ni l'un ni l'autre ne perçoivent réellement l'enjeu mais auquel ils se donnent avec enthousiasme. Faire la guerre et/ou jouer à la guerre constitue pour eux une étape essentielle dans la démarche initiatrice qui doit les conduire à devenir des hommes. Pour Gavroche, l'épreuve du feu est constituée par les barricades parisiennes de 1830, celle de Pin par la Résistance dans l'arrière-pays ligure.

Calvino lui-même nous met sur la voie de ce rapprochement en évoquant à plusieurs reprises Victor Hugo dans ses articles et, à une fois, sa créature la plus célèbre :

« Alla destra della libertà c'è il famoso monello col berretto nero armato di due pistole che oggi tutti chiamano Gavroche (ma nel 1830 *I miserabili* erano ancora tutti da scrivere) »²

Notons l'anachronisme assumé, justifié par la création de l'antonimase – un gavroche – pour désigner un enfant débrouillard, insolent aux yeux des adultes mais attachant, lucide et enthousiaste. Ce qu'en napolitain, par exemple, on appellerait un *scugnizzo*. Cette transformation de nom propre en nom commun prouve que, de simple personnage littéraire,

¹ Torino, Einaudi, 1947. Il faut noter que, dans l'immense littérature critique consacrée à notre auteur, aucun texte n'aborde de façon convaincante cet aspect de l'intertextualité calvinienne alors même que l'écrivain en personne nous y incite fortement.

² Sauf avis contraire, mes références aux textes de Calvino proviennent de l'édition complète en 5 volumes *I Meridiani* (Milano, Mondadori, 1991-1995). Ici, il s'agit d'un article publié le 4 février 1983 dans *La Repubblica* sous le titre « Sì, dipingerò una barricata » où Calvino décrit un personnage du tableau de Delacroix *La liberté guidant le peuple* qui représente une scène des journées révolutionnaires de juillet 1830 – les 3 Glorieuses – qui mettront fin au règne de Charles X. Repris in *Saggi* vol. 1, op., cit., p.466 (« Un romanzo dentro un quadro »).

le jeune garçon est devenu un mythe : le mythe de l'enfant héroïque qui, seul parmi les siens, comprend la nécessité de la guerre et, d'une certaine manière, la souhaite, au prix parfois d'un renversement de la hiérarchie habituelle adulte-enfant, comme ce sera le cas, on le verra, dans le couple Corrado-Dino de *La casa in collina* de Cesare Pavese. Il s'agit d'un mythe très fécond et sans exclusive de récupération idéologique : Gavroche, donc, *versus* Balilla.

Calvino parle aussi plus généralement des *Misérables* comme dans « Un progetto di pubblico », article consacré à *La Storia* d'Elsa Morante et plus généralement au succès de la littérature populaire :

« La commozione è un ingrediente necessario di una operazione di questo tipo [commerciale], ma in Victor Hugo l'accettiamo proprio perché è espressa in termini apertamente melodrammatici »³

et il ajoute :

« Questa distinzione tra romanzo popolare e romanzo di successo va fatta perché è un romanzo *popolare* che Elsa Morante (...) ha voluto scrivere (...). Ciò che in questo libro più m'interessa è il ricorso al *romanzesco* (...). Non ho qui lo spazio per motivare il mio ammirato rispetto professionale e la distanza che mi separa dalla poetica di Elsa Morante. Mi basti dire che secondo me il vero termine di confronto è *I miserabili* (altra operazione volutamente « fuori tempo ») come modello di summa del romanzesco popolare e di rapsodia dell'epos storico-sociale »⁴

Une aimable *stroncatura* en somme, même si elle est dite avec des gants et en empruntant les circonvolutions du comparatisme. Naturellement, dans la réflexion qui est la mienne, l'évocation d'Elsa Morante est tout sauf anecdotique dans la mesure où *La Storia* met en scène deux personnages d'enfants, d'âge différent mais frères, qui sont confrontés à la violence de la guerre. Ueseppe et Nino sont aussi, à leur manière, des descendants de Gavroche, tout comme le Dino de *La casa in collina* et ils constitueront pour moi des points de référence littéraire, en complément de mon analyse du Pin calvinien.

Qu'ont-ils en commun, tous ces enfants jetés dans la guerre ? De conserver une certaine innocence, alors même que les circonstances historiques qu'ils traversent les obligent à mûrir, à bousculer la diachronie habituelle de la croissance, à sortir du nid protecteur de l'enfance. Ce que je souhaiterais montrer dans ces quelques observations, c'est que les romanciers cités choisissent, à des degrés divers – du plus de Calvino au moins de Morante –, de minorer le drame effectif de l'enfant victime de la violence belliqueuse en mettant en avant la dimension ludique d'un conflit qui se transforme aux yeux de nos personnages en un jeu d'aventures.

Ces précisions apportées à propos de Gavroche et de sa valeur de modèle pour un certain type de personnage d'enfant en guerre, j'en viens maintenant à la deuxième notion clé de ma réflexion : la guerre comme jeu et le jeu comme apprentissage. Le texte théorique de référence sera *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois⁵, ouvrage qui ne traite pas directement de la guerre mais dont l'approche anthropologique et structuraliste se révèle un outil méthodologique très précieux pour relier enfance, jeu et violence. En compléments de Caillois, seront utiles également le célèbre concept de « désir mimétique » de René Girard⁶ et la réflexion, sur le terrain psychologique, de Donald W. Winnicott exprimée en particulier dans *Les enfants et la guerre*⁷.

³ *L'Espresso*, septembre 1974, repris in *Saggi* vol. 1, *ibid.*, p.344-345

⁴ *Ibidem*. Les italiques sont de l'auteur.

⁵ Paris, Gallimard, 1967 (1958 pour la première édition)

⁶ Expression utilisée pour la première fois par Girard dans *Mensonge romantique, vérité romanesque*, Paris, Grasset, 1961

⁷ Paris, Payot, 2004 (1994 pour la première traduction française et 1984 pour 1^{ère} édition anglaise)

Le corpus littéraire, autour du triangle Calvino (qui en est le sommet), Pavese et Morante, étayé par ces quelques textes théoriques, permet de dégager une thèse qu'on peut résumer ainsi avant de l'illustrer par l'exemple : une majorité d'ouvrages fictionnels italiens évoquant la seconde guerre mondiale témoignent d'une volonté de dédramatisation de l'impact psychologique de la guerre sur des personnages d'enfants⁸. Cette relative édulcoration de la violence faite aux plus fragiles possède, me semble-t-il, deux explications principales :

a) elle s'inscrit dans une tradition de la guerre comme un moment d'excitation et de « divertissement » (archétype : Gavroche)

b) elle illustre plus généralement une certaine conception de l'enfance, issue du romantisme⁹, considérée comme une période d'innocence et de propension à une imagination qui, dans le cadre plus restreint de ma réflexion, transforme le drame en jeu. On peut avancer l'hypothèse que, dans le cas de la littérature de guerre, ces deux traditions se rejoignent et se nourrissent l'une l'autre. Ce qui est étonnant, pour la période de la littérature italienne prise en considération – les années 40 à 70 –, c'est que des auteurs aussi différents que ceux choisis ici partagent cette vision de l'enfance en temps de guerre, même si c'est par le biais, naturellement, de choix narratifs et formels très différents.

Le nom de Roger Caillois apparaît à trois reprises dans l'édition Meridiani des *Saggi* mais pas à propos de *Les jeux et les hommes*. Caillois est cité par Calvino comme membre du collège de sociologie et surtout comme grand connaisseur de la littérature fantastique. Il est donc difficile de savoir si Calvino a lu *Des jeux et des hommes* mais cela a une importance relative dans la mesure où les ouvrages de l'écrivain italien pris en considération ici, *Il sentiero dei nidi di ragno* et dans une moindre mesure *Ultimo viene il corvo* et *L'entrata in guerra*¹⁰, précèdent la rédaction de l'ouvrage du sociologue français.

Caillois nous rappelle qu'une tendance de l'esprit est de relier naturellement le jeu à l'enfance. D'une certaine manière, grandir signifierait cesser de jouer ou du moins accepter de soumettre le jeu à des règles strictes renvoyant au monde normé des adultes. Ces derniers restreignent la propension ludique à des moments et à des lieux particuliers, conçus pour cela. Une même approche convenue, remise en cause par Caillois, définit le jeu de l'enfant par sa capacité à s'exercer partout et à n'importe quel moment. En grandissant, le jeu, d'activité naturelle et dominante, devient une pratique culturelle et marginale. Ce sont justement ces évidences que Caillois interroge et nuance en démontrant que la plupart des jeux enfantins sont extrêmement codifiés et apparaissent, dès lors qu'on y regarde de près, comme l'antithèse de la liberté et de l'improvisation. Le jeu traditionnel, comme la guerre conventionnelle, est en réalité le règne de la Loi¹¹. Il est donc légitime que par le jeu soient mises en relation l'enfance et la violence, que cette dernière soit réelle ou, comme dans le cas du divertissement, justement, mise en scène. Naturellement les enfants, surtout les garçons pour des raisons d'imitation et de conditionnement, aiment jouer à la guerre ou à des avatars du combat : cowboys et indiens, gendarmes et voleurs etc.

Ce que les textes littéraires ajoutent à la réflexion historique et sociologique de Caillois qui ne s'intéresse pas dans son ouvrage aux textes de fiction, c'est que, d'une certaine façon,

⁸ J'emploie ce mot dans une acception non restrictive allant du très jeune enfant (Useppe) à l'adolescent (son frère Nino) en passant par Pin et Dino qui ont environ 10 à 12 ans et correspondent à ce qu'on appellerait aujourd'hui la préadolescence.

⁹ Voir à ce sujet les travaux de Gilbert Bosetti et en particulier *L'enfant-dieu et le poète*, Grenoble, Ellug, 1997

¹⁰ Respectivement Torino, Einaudi, 1949 et 1954

¹¹ Outre le classique *Art de la guerre* de Clausewitz, voir au sujet des liens entre guerre et règles l'ouvrage plus récent de Michel Serres : *La guerre mondiale*, Paris, Le Pommier, 2009

jouer à la guerre (en temps de paix) n'est pas fondamentalement différent de « jouer à la guerre » en temps de guerre. Pour dire les choses autrement, même s'ils « font » la guerre (actions de Résistance de Pin, de Nino ou de Dino), les personnages enfants des récits en question, à l'instar du Gavroche de Hugo, jouent à la guerre plus qu'ils ne la font, même si, en fait, ils la font réellement¹².

Caillois, dans son essai, ne développe pas particulièrement ce type de jeu de guerre. Sa thèse est plus générale – toutes les sortes de jeu sont analysés – et il en découle une typologie qui apporte un éclairage particulier et fructueux sur les textes littéraires. Le sociologue définit le jeu comme une « activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle » avant de préciser : « le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile »¹³.

Reliée à l'amusement guerrier, on pourrait penser qu'une telle définition délégitime d'emblée l'idée même que la guerre soit un jeu puisque la guerre a naturellement des « contraintes » sur la vie réelle, ne serait-ce qu'en terme de destruction et de souffrance, de pertes diverses et variées, de remise en cause d'habitudes et de repères, de séparation d'avec l'univers habituel, en somme de tout ce que nous pourrions appeler, avec Winnicott, la « déprivation », c'est-à-dire l'éloignement de l'environnement familial et en particulier du lien avec la mère¹⁴.

Rapporté à nos personnages de fiction, on peut dire que, d'une certaine façon, Pin dans *Il sentiero dei nidi di ragno* connaît cette situation même si, dans son cas, l'absence de référent maternel précède la guerre. Le Dino pavésien est un moment éloigné de sa mère et tous deux partagent le « manque du père »¹⁵, formule qui, selon le principe du renversement des rôles caractéristique de *La casa in collina*¹⁶, peut être transformée en « fils manquant, père manqué ». Quant au Useppe d'Elsa Morante¹⁷, les circonstances historiques ne provoquent pas de déprivation puisque rien ne parvient à desserrer le lien presque animal qui unit la mère et le fils, à tel point que la mort de l'un entraîne mécaniquement la fin de l'autre.

Si l'on repense à la définition de Caillois (« le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile »), une réflexion plus approfondie peut lui redonner du sens. D'abord parce que la guerre est un jeu pour les enfants mais en aucun cas pour les adultes qui luttent selon la logique de la destruction et de la « stérilité », pour reprendre son terme, quand, *a contrario*, elle devient pour les enfants vecteur de création et d'imagination puisque leur rapport onirique au monde permet de donner un sens différent, lié à la création, aux objets et aux personnages de la guerre. C'est ce qui explique l'incompréhension entre Pin et les adultes référents du *Sentiero*, au premier rang desquels Lupo Rosso, le chef partisan charismatique. C'est bien parce que le jeu, nous dit Caillois, n'existe que par l'acceptation commune d'une règle – « car rien ne maintient la règle que le désir de jouer, c'est-à-dire la volonté de la respecter »¹⁸ – qu'il peut être rapproché de la guerre :

¹² En ce sens, ils se distinguent d'autres personnages enfantins présents dans la littérature de guerre plus récente, comme par exemple ceux des romans de Chris Abani, l'écrivain nigérian, tels que *Comptine pour l'enfant-soldat* (traduit de l'anglais, Paris, Albin Michel, 1996) sur les enfants enrôlés dans les guerres africaines (le protagoniste a été recruté pour désamorcer des mines, il a 15 ans et fait partie depuis 3 ans d'un peloton de démineurs) ou *Le corps rebelle d'Abigail Tansi* (Paris, Albin Michel, 2010). Ces derniers ne jouent pas, ils participent à la guerre, enrôlés de force et ayant perdu toute capacité au rêve et à l'ingénuité joyeuse qui caractérise Pin et ses avatars.

¹³ *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.9

¹⁴ Dans *Les enfants et la guerre*, op. cit., le psychanalyste anglais étudie les jeunes enfants qui ont quitté Londres pour échapper aux bombardements allemands au moment du blitz de septembre 40 à mai 41.

¹⁵ Guy Corneau, *Père manquant, fils manqué*, Montréal, Éditions de l'Homme, 1989

¹⁶ Torino, Einaudi, 1949 (notre édition de référence est celle de 1967)

¹⁷ *La Storia*, Torino, Einaudi, 1974

¹⁸ *Les jeux et les hommes*, op. cit., p.19

« La guerre elle-même n'est pas le domaine de la violence pure, mais tend à être celui de la violence réglée. Les conventions limitent les hostilités dans le temps et dans l'espace. Elles débutent par une déclaration qui précise solennellement le jour et l'heure où le nouvel état de choses entre en vigueur. Il se termine par la signature d'un armistice ou d'un acte de reddition (...). Les guerres de cette espèce s'apparentent nettement ainsi à une sorte de jeu : meurtrier, destructeur, mais réglé »¹⁹

Sur la question des lois de la guerre, rappelons que les historiens sont généralement d'accord pour considérer la Première Guerre mondiale comme le conflit où les règles de la guerre « courtoise » traditionnelle ont commencé à être bafouées et où, parallèlement, naît une propagande spécifique à destination des enfants²⁰. La convergence entre le jeu et la guerre, autour de l'idée d'un règlement à suivre, souffre de quelques exceptions qui obligent à nuancer la définition du lien entre l'un et l'autre. Il existe des formes de guerre sans la présence de règles acceptées par les deux parties, comme le terrorisme. Il existe également des types de jeu où les codes laissent la place à l'improvisation et à l'imagination pure.

Jouer à la guerre, comme jouer à la poupée ou à la marchande, entre dans la catégorie cailloisienne du simulacre – *mimicry* pour reprendre le terme grec qu'il emploie – où est mis en avant un principe d'illusion qui se traduit par l'imitation et par le mimétisme qui est le « goût de revêtir une personnalité étrangère »²¹. Appliqué à nos textes, on trouve une trace ce type d'amusement dans le goût de Pin pour contrefaire la voix et les attitudes des adultes dont il se moque et qui constituent son public de prédilection. Mais un autre lien, plus subtil et plus intéressant, peut être tissé avec *La casa in collina*.

L'étymologie du mot « illusion » est « in -ludere », littéralement « entrer en jeu ». Or *illusione* est le mot clé du récit de Pavese²². Au-delà des thèmes récurrents chez l'auteur turinois comme le mythe de l'enfance, la solitude ou l'incompréhension entre les sexes, *La casa in collina* décrit précisément l'obligation, à certains moments de sa vie, de faire les comptes avec soi-même, et la douloureuse prise de conscience que l'existence n'est rien d'autre que « l'histoire d'une longue illusion »²³. C'est ainsi que Corrado définit les événements récents. Cette illusion s'exprime à différents niveaux pour lui : illusion qu'on peut être épargné par les effets de la guerre, illusion qu'on peut redevenir l'enfant que l'on était – c'est le sens de sa relation spéculaire avec Dino –, illusion qu'on peut sortir de sa propre solitude en s'engageant dans la lutte.

Si Pablo, le protagoniste de *Il compagno*, le précédent roman de Pavese²⁴, connaissait un processus de maturation politique qui le conduisait de son égoïsme initial à l'engagement communiste, Corrado est clairement dans une logique de régression, surtout dans les scènes où il retrouve Dino, son probable fils. Face à lui, il est un professeur qui se montre incapable d'appliquer les théories qu'il enseigne aux autres. Pour lui, la guerre est une question moins idéologique ou politique que psychologique et mythique. Elle est à ses yeux un sursaut violent de l'Histoire qui détruit le temps immobile de la nature, une sorte d'irruption du présent dans le territoire préservé de l'enfance, symbolisé par les collines des Langhe piémontaises²⁵.

¹⁹ Ibidem

²⁰ Voir en par exemple Stéphane Audoin-Rouzeau, *La guerre des enfants 1914-1918* (Paris, Armand Colin, 1993) et en particulier la notion de « brutalisation » qu'il emprunte à l'historien américain George Mosse.

²¹ R. Caillois, *les jeux et les hommes*, op. cit., p.102

²² Ce dernier est adapté d'une nouvelle précédente, *La famiglia*, qui date de 1941, dont le protagoniste est un certain Corradino (qui se scindera en Corrado + Dino dans *La casa in collina*).

²³ « storia di una lunga illusione », constat fait par Corrado, op. cit, p.20

²⁴ Torino, Einaudi, 1947

²⁵ On connaît l'importance de la colline dans l'imaginaire pavésien, comme lieu de la nostalgie de l'enfance (c'est dans cette région montueuse que l'auteur passait ses vacances et à plusieurs reprises dans son œuvre la colline est comparée significativement à un mamelon). Outre ses nombreuses poésies situées dans les Langhe, rappelons le titre du roman *Il diavolo sulle colline* (Torino, Einaudi, 1949). Cette présence de la colline dans l'univers pavésien a influencé le traducteur français d'un autre roman d'un auteur piémontais situé dans les

Corrado se déplace en fonction de la progression de l'Histoire (les différents fronts du combat) non pas pour la rejoindre mais pour la fuir. De ce point de vue, *La casa in collina* est une sorte de *Bildungsroman* inversé. Son (anti)héros ne tire aucun enseignement des événements et il demeure fondamentalement le même du début à la fin du roman. À peine subit-il un léger ébranlement de ses certitudes de professeur et d'intellectuel. Significatif est à ce titre le dernier paragraphe du récit où apparaissent, enfin, quelques signes de doute et d'incompréhension :

« Io non credo che possa finire. Ora che ho visto cos'è guerra, cos'è guerra civile, so che tutti, se un giorno finisce, dovrebbero chiedersi : E dei caduti che facciamo ? perché sono morti ? io non saprei cosa rispondere. Non adesso, almeno. Né mi pare che gli altri lo sappiano. Forse lo sanno unicamente i morti, e soltanto per loro la guerra è finita davvero »²⁶

Les formes négatives ne sont pas ici des prétéritives et les questions ne sont pas rhétoriques. L'expérience de la guerre n'a pas permis à Corrado d'accéder à une vérité morale, tout en le confortant dans son habituelle perception du monde. Le professeur de sciences, grand connaisseur de la botanique, est resté un philosophe plein de doutes, fataliste et pessimiste car la guerre a confirmé ce dont il avait déjà une forte intuition avant le déclenchement des hostilités : le monde est absurde et la guerre n'est pas une opposition entre nations ou idéologies. Chacun porte la guerre en lui-même et c'est pourquoi elle ne peut s'achever que par la mort.

Il y a bien dans *La casa in collina* une histoire factuelle mais l'intérêt du roman se trouve ailleurs, dans la guerre devenue personnage dont la fonction est de dévoiler la nature profonde des individus. Pour Corrado, la guerre est plus la manifestation d'un destin que l'expression d'une contingence liée à une causalité historique. Pour reprendre la typologie de Caillois, elle est davantage *alea* qu'*agon*²⁷. Corrado est un personnage qui lutte pour préserver le confort de sa propre solitude. Pour cela il esquivait la possibilité d'entrer dans la Résistance car cela signifierait le choix du combat collectif. De même, mais sur un plan plus individuel cette fois, il n'assume pas sa probable paternité car être père voudrait dire sortir de soi-même pour se projeter dans l'autre²⁸.

Le chapitre 5 du roman est consacré au thème de la paternité. Dino se rapproche de Corrado car tous deux partagent le même goût pour la nature. Leurs promenades permettent à l'adulte de s'affirmer dans la posture du maître qui explique la flore à l'enfant mais cette traditionnelle répartition des fonctions ne durera pas. Dès le chapitre 9 leur rapport prend une tournure nouvelle et se met en place une véritable inversion des rôles. De professeur, Corrado devient élève et son comportement se caractérise par la régression. Pour Dino la guerre est un jeu comparable aux scènes de combat qu'il lit dans les journaux de bandes dessinées, avec ses « héros » et ses « méchants », et c'est aussi un jeu pour Corrado. Là se situe son immaturité, dans cette incapacité à accepter la réalité et à y prendre sa part. Certes le jeu est pour lui plus absurde qu'enthousiasmant et il exprime cette conscience de l'absurdité en recourant fréquemment au cynisme, l'arme des solitaires et des orgueilleux mais en fait il se trouve en position d'infériorité par rapport à ceux qui possèdent la légitimité de l'action et la vision claire de ce que doit être l'avenir. La régression de Corrado et le renversement des rôles prend toute sa force à la fin du roman, au chapitre 19 – nous sommes alors en mai 1944 – lorsqu'il dit, à propos de Dino : « lui solo poteva salvarmi »²⁹.

mêmes paysages : *La guerre dans les collines* de Beppe Fenoglio (titre italien *Il partigiano Johnny*, Torino, Einaudi, 1968 ; traduction française par Gilles de Van, Paris, Gallimard, 1973).

²⁶ *La casa in collina*, op. cit., p.186

²⁷ Le sort, l'imprévisible, le hasard *versus* la compétition, la rivalité

²⁸ Pour la même raison il refusera l'amour d'Elvira, la jeune femme qui l'héberge après sa fuite de Turin.

²⁹ *La casa in collina*, op. cit., p.156

Le roman s'achève par la confirmation de l'antinomie typiquement pavésienne entre pensée et action et par le portrait d'un Corrado écartelé entre le monde des adultes – il raisonne, il est conscient de la nature des dangers et sa peur est justifiée – et celui des enfants puisque la colline reste pour lui « un pays de l'enfance, de feux de bois, de fuites et de jeux »³⁰. Le dernier chapitre reprend d'ailleurs le mot clé du roman (« lunga illusione ») et l'expérience de la guerre vécue par Corrado est par lui définie :

« un solo lungo isolamento, una futile vacanza, come un ragazzo che giocando a nascondersi entra dentro un cespuglio e ci sta bene, guarda il cielo da sotto le foglie, e si dimentica di uscire mai più »³¹

L'illusion, comme abri contre la violence de la réalité et comme condition même de l'imagination est un thème récurrent dans les récits de guerre qui mettent en scène des enfants³².

Ceux d'Italo Calvino se situent clairement dans cette volonté de mettre à distance l'horreur de la guerre par le biais d'un personnage enfantin que son inexpérience et sa vitalité poussent à porter un regard décalé sur la réalité. C'est le cas, bien sûr, du Pin du *Sentiero*, déjà évoqué, mais c'est aussi vrai d'autres personnages, plus proches de l'adolescence que de la petite enfance, comme ceux que l'on croise dans *L'entrata in guerra*³³. Les trois récits qui composent le recueil combinent la description en parallèle d'un événement historique précis (l'entrée de l'Italie dans le conflit en juin 40) et d'un moment important d'une histoire intime, celle d'un individu, le narrateur, confronté aux troubles propres à l'adolescence, lesquels trouvent dans la situation politique un écho particulier³⁴. Le thème de la guerre comme pourvoyeuse de changement et d'animation bienvenue de la monotonie habituelle est à l'origine des trois récits du recueil³⁵. C'est bien la recherche d'une évasion qui, déjà, motivait le comportement de Pin. Le jeune Génois est le « héros » d'un récit de formation d'un genre un peu particulier puisque, contrairement à la tradition du *Bildungsroman*, il n'est pas issu de la bourgeoisie mais, comme Gavroche, du sous-prolétariat. C'est d'ailleurs un des points qui légitiment la comparaison avec le personnage de Hugo.

³⁰ « un paese d'infanzia, di falò e di scappate, di giochi », *ibid.*, p.183

³¹ *Ibid.*, p.184-185

³² Qu'il nous soit permis de sortir une fois de la période de référence pour citer un texte évoquant la première guerre et qui fonctionne sur ce principe de la guerre (réelle) vécue comme jeu (imitation, *mimicry*) : « La mia guerra » du recueil *Piccola borghesia* d'Elio Vittorini (Firenze, Solaria, 1931). Le protagoniste est « un enfant de sept ans qui vit dans le monde magique d'un « autrement réel » (...) de plain-pied dans le merveilleux » (G. Bosetti, *op. cit.*, p.235). L'émerveillement est dû au fait que la guerre est décrite comme une grande récréation, au sens propre, puisque l'école a dû fermer. Selon la logique vittorinienne à l'œuvre dans tous les récits de *Piccola borghesia*, l'imagination permet de métamorphoser la tristesse de la réalité en existence de substitution beaucoup plus excitante et variée. Mais comme pour toute récréation, la sonne cloche quand, à son grand désespoir, les parents du protagoniste décident de l'éloigner de la zone des combats devenue trop dangereuse. Le jeune insouciant du récit, ses amis et de façon plus générale tous les enfants jouant à la guerre au moment d'un conflit réel, illustrent les célèbres vers de D'Annunzio extraits de *Canto novo* : « L'immensa gioia di vivere/d'esser forte, d'esser giovine/di mordere i frutti terrestri/con saldi e bianchi denti voraci ». Dans le texte « La mia guerra », la guerre qui s'apprête à éclater sera surtout pour le personnage une sorte de prolongement de l'état de vacances perpétuelles dans lequel il vit pour des raisons familiales. Ainsi, dès les premières lignes du récit, est mis en place le schéma paradoxal qui, dans l'esprit de l'enfant, unit la guerre et la fête, le danger et le jeu et, au fond, la vie et la mort, sans réelle possibilité de discrimination entre les contraires. C'est ce qu'indique la scène macabre où le narrateur et ses compagnons s'amuse à la poupée avec le cadavre de la bonne.

³³ Torino, Einaudi, 1954

³⁴ Calvino résume ainsi son ouvrage dans une note retrouvée dans ses dossiers : « Questo libro tratta insieme d'un trapasso d'adolescenza in gioventù e d'un trapasso di pace in guerra », *Romanzi e racconti*, vol. 1, Meridiani, *op. cit.*, p.1316.

³⁵ « Gli avanguardisti a Mentone », « L'entrata in guerra » et surtout « Le notti dell'UNPA » où la ville pendant le couvre-feu devient un terrain d'aventures pour des adolescents en quête de liberté.

Dans *Il sentiero dei nidi di ragno*, Le détour par l'enfance se double d'un détour par la fable. Pin met en place une stratégie de protection contre la violence du monde des adultes en général et de la guerre qui en est l'illustration particulière à l'époque dont il est question. Cet univers des grands l'effraie et le fascine en même temps, qu'il concerne le bruit des armes ou la sexualité considérée, à l'instar de la violence, comme un langage codé dont il convient de découvrir la clé pour être admis dans le monde des hommes, selon le principe du récit initiatique. La brutalité de la guerre est atténuée par la création d'un univers fabuleux qui a pour fonction de rendre le monde réel supportable. Si le simulacre, au sens du *mimicry* de Caillois, est bien l'institution d'un lien de subordination, un processus de correspondance et de renvoi entre la réalité et la fiction, la position de Pin prend une dimension originale qui découle justement de son statut d'enfant « vieilli » par le contexte extraordinaire, à la fois familial et historique, qui est le sien. Pin voyage en permanence entre le drame et le jeu. C'est l'entre-deux qui le caractérise « partagé qu'il est entre la volonté d'être un grand et les tentations régressives »³⁶. La scène initiale et le premier portrait de Pin ne laissent aucun doute à ce sujet, construite comme elle l'est autour du contraste entre son aspect physique d'un côté, et sa voix et sa verve de l'autre, avec des annotations comme « la giacca troppo da uomo per lui », la « voce rauca », le « bambino vecchio »³⁷ qui dessinent le portrait oxymorique d'un être hybride.

Cette oscillation entre réalité et imaginaire, guerre et jeu, raison adulte et sensibilité enfantine trouve une traduction formelle dans ce récit de guerre qui choisit le point de vue d'un regard enfantin, donc déporté et poétique. On sait que ce choix – « brèche dans l'orthodoxie de la littérature alignée »³⁸ – sera reproché à Calvino par la critique orthodoxe et marxiste³⁹. La création d'un monde de substitution, moins douloureux – la douleur est à venir, au moment de la sortie de l'enfance – constitue donc une caractéristique essentielle du personnage de Pin. Dans ce monde de violence et de laideur, Pin avance à la recherche de la beauté dans une quête et, en suivant la grammaire narrative du conte, avec le recours à des objets magiques tel le pistolet volé au soldat allemand, objet qui est prodigieux justement parce qu'il réduit les distances et court-circuite le principe de causalité.

Notons que l'on retrouvera la même idée dans le récit « Ultimo viene il corvo » du recueil éponyme⁴⁰ avec le personnage enfant le plus fabuleux – au sens de lié au genre de la fable – de toute l'œuvre de Calvino. L'enfant protagoniste est un tireur génial dont l'habileté, comme dans un « jeu d'adresse », renvoie métaphoriquement au thème éminemment calvinien de la bonne distance. Sa précision au tir est un moyen magique pour supprimer la distance angoissante entre lui et les objets du monde. Son pouvoir est donc surnaturel, lié à la toute puissance des héros mythologiques et à leur force prométhéenne, puisque il a droit de vie et de mort sur ce qui l'entoure. Il incarne la violence de la guerre, atténuée par son statut d'enfant qui transforme la cruauté en jeu⁴¹.

Le pistolet de Pin, parce qu'il est magique à ses yeux, est un accélérateur temporel qui supprime le risque de l'échec. C'est aussi, dans l'économie narrative du récit, l'objet qui marque le début du voyage initiatique de Pin vers le monde adulte. Car c'est bien à cause d'un pari stupide, par jeu – réussir à voler l'arme du soldat allemand venu rendre visite à la sœur de Pin qui se prostitue – que le jeune garçon est « entré en guerre ». Il ne percevait pas les

³⁶ G. Bosetti, *L'enfant-dieu et le poète*, op. cit., p.320

³⁷ Édition Meridiani Mondadori, op. cit., *Romanzi e racconti*, vol. 1, p.6. On pense naturellement au « petit grand homme » hugolien.

³⁸ G. Bosetti, op. cit., p.320

³⁹ Alberto Asor Rosa et Gian Carlo Ferretti surtout.

⁴⁰ Torino, Einaudi, 1949

⁴¹ Notons que cet enfant sans nom, ce qui contribue à le rendre encore plus étrange, aura son antagoniste dans le personnage de Giuà dei Fichi du récit « Il bosco degli animali » du même recueil, défini « il cacciatore più schiappino del paese », *ibid.*, p.283.

conséquences de son geste, tout entier tendu vers la possession de cet objet dépourvu pour lui de danger car assimilé à un trophée prouvant sa bravoure. L'objet réel s'efface devant l'objet magique qui, en tant que tel, ne doit pas être utilisé mais caché et c'est d'ailleurs ce que Pin fera en le dissimulant dans le fameux nid d'araignée du titre. C'est un moyen de le garder intact, comme un talisman. La description du vol prouve que le désir et l'investissement fabuleux ont plus de valeur que la réalité de la possession car une fois entre ses mains, l'arme devient « un objet comme un autre et on peut oublier de l'avoir »⁴². La beauté est dans l'excitation du projet, non dans sa réalisation. Après l'illusion (l'entrée en jeu) vient le temps de la délusion (la fin du jeu). On est passé sur le plan sémantique du « mystérieux » au « non magique » et à l'« indifférence », et sur le plan syntaxique du conditionnel de l'imagination à l'indicatif de la réalité⁴³. Cette évolution est la métaphore limpide – le symbole du pistolet, l'excitation puis la déception – de ce qui est en train de se dérouler dans la chambre de sa sœur. Mais c'est aussi le mouvement de tout le roman. Pin, comme enfant, possède la faculté de donner au présent absolu qui est son seul rapport au temps une signification liée aux possibilités inscrites dans l'instant vécu. Son incapacité à se projeter dans l'avenir, son rapport anhistorique au monde expliquent que les différents moments de son parcours initiatique ne produisent aucune vérité dont il pourrait tirer profit. Pin est imperméable à l'expérience que génère la succession des faits et ses rencontres successives. Ainsi ne saisit-il pas la vraie personnalité de Cugino, l'étrange résistant qui, par haine des femmes, assassina la sœur de l'enfant. Pour lui, Cugino a les traits du bon géant des contes. Ses apparitions sont inattendues et ont une fonction providentielle. Il est défini par le contraste entre sa force physique et la douceur dont il fait preuve avec Pin. Lorsqu'il sauve l'enfant égaré dans la campagne, il est décrit comme un géant, un ogre, une gargouille et les mots qu'il prononce devraient le rendre encore plus terrifiant : « io vado a ammazzare la gente, la notte »⁴⁴. Pourtant, étrangement, Pin ne ressent aucune peur car sa curiosité l'emporte et il s'attache à un détail qui contribue à humaniser le résistant : son « berretto di lana col bordo ricamato e il pon-pon in cima »⁴⁵. Le chapitre s'achève symboliquement par le geste de la main offerte qui est un nouvel indice d'un possible hommage de Calvino aux *Misérables* de Hugo⁴⁶.

Pin est en fait confronté à deux temporalités : la temporalité lente et cahoteuse de l'Histoire avec ses péripéties et ses à-coups, et la temporalité fulgurante de l'imaginaire enfantin et fabuleux qui a le pouvoir de transformer les choses désirées en choses effectives. Il existe entre ces deux temporalités une friction que l'on retrouvera dans toute l'œuvre de Calvino. Grandir, c'est devoir se soumettre au principe de réalité, c'est comprendre que tout ce qu'on désire n'advient pas, c'est apprendre à apprivoiser ses frustrations. Certains ne l'acceptent pas

⁴² *Il sentiero...*, op. cit., p.18

⁴³ Avant le vol : « a Pin piacerebbe essere sempre amico con i grandi (...) chissà cosa direbbero se domani andasse in mezzo a loro (...) e mostrasse loro una pistola vera ». Après le vol : « adesso la cosa è successa : la paura finta di prima diventa paura vera », *ibid.*, p.16-17.

⁴⁴ *Ibid.*, p.53

⁴⁵ *Ibidem*

⁴⁶ « L'uomo lo ha preso per mano : è una mano grandissima, calda e soffice, sembra fatta di pane » (*ibid.*, p.54). Dans *Les misérables*, Hugo décrit ainsi la rencontre entre Cosette et Jean Valjean : « cette angoisse se mêlait à son épouvante d'être seule dans le bois la nuit. Elle était harassée de fatigue et n'était pas encore sortie de la forêt. Parvenue près d'un vieux châtaignier qu'elle connaissait, elle fit une dernière halte plus longue que les autres pour bien se reposer, puis elle rassembla toutes ses forces, reprit le seau et se remit à marcher courageusement. Cependant le pauvre petit être désespéré ne put s'empêcher de s'écrier : ô mon Dieu ! mon Dieu ! En ce moment, elle sentit tout à coup que le seau ne pesait plus rien. Une main, qui lui parut énorme, venait de saisir l'anse et la soulevait vigoureusement. Elle leva la tête. Une grande forme noire, droite et debout, marchait auprès d'elle dans l'obscurité. C'était un homme qui était arrivé derrière elle et qu'elle n'avait pas entendu venir (...) Il y a des instincts pour toutes les rencontres de la vie. L'enfant n'eut pas peur », Livre III, chapitre 5, p.406 (La Pléiade, Paris, Gallimard, 1951).

et deviennent écrivains ou acteurs, activités qui rendent possible, par délégation, la mise en actes et en paroles, la « réalisation », du désir. Pin, personnage de l'entre-deux, est à mi-chemin entre ces deux conceptions du temps et du rapport à la réalité et cette hésitation l'accompagne jusqu'à la fin du roman dans la mesure où il détruit le nid d'araignée – et met donc fin à ce lieu symbolique pour lui de l'enfance et du secret – tout en refusant de comprendre que Cugino a tué sa sœur pour la punir d'avoir couché avec des Allemands. C'est ce refus d'aller au bout de la logique de sa transformation d'enfant en adulte qui nous permet de voir dans *Il sentiero dei nidi di ragno* le récit d'une initiation inaboutie. Pin est un personnage interstitiel, entièrement placé par son créateur sous le signe de l'ambivalence, à l'image de son rapport aux femmes⁴⁷.

L'originalité de Pin, c'est qu'il est confronté à l'Histoire tout en restant imperméable à ses leçons. Il vit la guerre sans l'intermédiaire de l'idéologie. Par son histoire, Calvino veut nous faire comprendre qu'il est impossible de résister au rapport direct avec la réalité. Il faut trouver un vecteur de médiation qui peut être l'imagination, de l'enfant s'inventant un monde de substitution ou de l'adulte devenant écrivain pour parler du monde à travers le détour de la littérature. Le regard direct est trop douloureux⁴⁸ et Pin en est protégé par son imagination qui lui fait voir la réalité autrement. Il débusque par exemple l'animalité derrière l'apparence humaine de certains personnages : sa sœur ressemble à un cheval ou est qualifiée par Pin de « grenouille poilue »⁴⁹, Giglia est comparée à un chat et Pietromago a une tête de chien. Pin, naviguant entre la rive de l'enfance et celle du monde adulte, métaphorise le monde faute de pouvoir le saisir.

Le roman s'achève par un constat de solitude et de désarroi malgré l'apparente sérénité de sa dernière phrase :

« E continuarono a camminare, l'omone e il bambino, nella notte, in mezzo alle lucciole, tenendosi per mano »⁵⁰.

Cette image conclusive est trop caricaturale pour ne pas laisser une étrange impression. Le contraste des suffixes appliqués aux deux personnages, la présence inquiétante de la nuit, la référence aux lucioles qui ne désignent pas seulement en italien des insectes lumineux pleins de poésie mais aussi, en argot, des prostituées – écho à la sœur de Pin que Cugino a probablement tuée –, tout cela indique que l'union des contraires n'est possible qu'au prix de l'aveuglement et du déni. Pin reste un enfant qui confond son imagination et la réalité.

Il sentiero dei nidi di ragno montre l'originalité du positionnement d'un écrivain débutant qui creuse un sillon sans équivalent à l'époque pour éviter ce qu'il perçoit comme étant trois écueils possibles du récit de Résistance : le texte didactique et édifiant où la littérature n'est qu'un discours au service d'autre chose, la politique et l'idéologie essentiellement ; le récit-témoignage de résistants apprentis écrivains qui sont incapables de transcender leur sujet par la langue ou par l'originalité du point de vue (le petit pas de côté que permet le personnage enfantin) ; enfin le nombrilisme et l'auto-flagellation de l'intellectuel bourgeois pour qui le malheur du monde – la guerre en l'occurrence – n'est que le reflet d'un malheur intime dont il souffre mais dans lequel il se complaît, dont l'archétype serait le Corrado/Pavese de *La casa*

⁴⁷ Sa curiosité, ébauche d'un possible désir, pour Giglia, la femme du résistant Mancino, et sa répulsion pour la sexualité incarnée par sa sœur.

⁴⁸ Calvino, passionné de mythologie, évoque dans plusieurs textes le danger inhérent à la vision : le mythe de Narcisse, bien sûr, mais aussi celui d'Eurydice condamnée à demeurer en enfer parce que son mari Orphée, désobéissant aux dieux, s'était retourné pour la contempler, ou Diane qui fit dévorer par ses chiens Actéon qui l'avait surprise nue au bain. Mais c'est la Méduse, au regard pétrifiant, qui donne lieu au commentaire le plus célèbre de Calvino dans la leçon « visibilità » de ses *Lezioni americane* (Milano, Mondadori, 1985).

⁴⁹ « rana pelosa »

⁵⁰ *Il sentiero*, op. cit., p. 147

in collina avec son protagoniste intellectuel qui se réfugie dans la pensée pour ne pas descendre dans la mêlée.

Le Calvino du *Sentiero* parvient à dépasser ce triple enfermement. Son roman n'a pas le réalisme froid et maniéré du Vittorini de *Uomini e no*⁵¹, n'exprime aucune volonté de son auteur de gratter ses plaies en public, tel le personnage fortement autobiographique de Pavese, ne donne pas à lire les simples mémoires du partisan que Calvino a été aussi⁵². Pour trouver ce positionnement il emprunte à différents genres narratifs qu'il fait coexister harmonieusement : le fabuleux, le picaresque, le récit d'apprentissage, le burlesque. Tous partagent l'idée de l'imitation de la vraie vie par le jeu. Seul lui résiste le genre du roman à thèse, empreint d'idéologie, auquel il s'essaie au chapitre neuf quand il fait le portrait de Kim, le chef politique figé dans sa certitude de communiste.

Des différentes entrées proposées par Caillois dans son étude sur le jeu, le simulacre (*mimicry*) semble la plus adaptée pour définir le rapport de l'enfance à la violence tel qu'il apparaît dans les récits fictionnels pris en considération. Certes l'*Agôn*, qui désigne la compétition entre deux rivaux et renvoie au sport ou au monde animal, n'est pas absent des récits de guerre. L'enfant ou l'adolescent l'illustre par son goût pour les paris ou les défis. C'était le cas pour Pin décidant de dérober le pistolet du soldat allemand, on l'a vu. C'est vrai aussi de Nino, le fils aîné d'Ida, la mère courage de *La Storia*, qui, par jeu et bravade, met souvent sa vie en danger (il mourra d'ailleurs dans un accident de la circulation pour avoir pris des risques inconsidérés). L'*Alea* (le hasard) est l'exact contraire de l'*Agôn* car le joueur n'a aucune prise sur le résultat et s'en remet entièrement au sort⁵³. Les récits littéraires sur la guerre et la Résistance sont remplis d'anecdotes liées à l'*alea*. Ainsi au chapitre 16 de *La casa in collina* c'est l'*alea* (destin ou hasard) qui sauve Corrado car il est en promenade au moment où une descente d'Allemands est opérée dans la maison où il a trouvé refuge. L'*Ilinx*, enfin, (le vertige) comprend les jeux dont la finalité est de « détruire en un instant la stabilité de la perception et infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse »⁵⁴. Les récits de guerre ne semblent pas offrir ce type d'activités, sans doute parce l'étourdissement volontaire au combat se traduirait par un risque trop important d'y laisser sa peau.

On l'a compris, le jeu, sous toutes ses formes, est tout sauf une activité anodine. C'est un moyen d'organiser le passage de l'état de nature à l'état de culture. École de contrôle des pulsions, le jeu participe de l'éducation de l'enfant et possède une valeur formative puisqu'il lui apprend que la vie en société passe par l'obéissance à des règles et par le respect d'autrui⁵⁵. De ce point de vue, le jeu de guerre peut sembler paradoxal puisqu'il associe deux principes antinomiques, celui de l'apprentissage de la culture et de la sociabilité par l'acceptation des règles qu'impose l'activité ludique et celui de la négation des valeurs les plus hautes de cette même culture. Winnicott résume parfaitement cette contradiction : « les enfants n'aiment pas du tout la violence *réelle* de la guerre et pourtant leurs jeux et leurs fantasmes romanesques sont pleins d'agressivité »⁵⁶.

La seule manière de résoudre cette aporie propre au jeu de la guerre, c'est de la considérer non comme une simple illustration du principe de *mimicry* (je joue à imiter ceux qui tuent), mais comme une façon de mimer l'horreur pour ne pas avoir à la vivre directement, en se fiant à l'idée d'une délégation ou d'une procuration de la violence, comme dans les jeux du

⁵¹ Milano, Bompiani, 1945

⁵² Calvino rejoint le groupe de résistants Cascione au début de l'année 1944. Il y restera jusqu'à la Libération.

⁵³ « il s'agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin », *Les jeux et les hommes*, op. cit., p. 56

⁵⁴ Ibid., p.68

⁵⁵ C'est pourquoi, aux yeux des joueurs, le tricheur représente la figure la plus condamnable sur le plan moral.

⁵⁶ *Les enfants et la guerre*, op ; cit., p.40

cirque ou dans le sport professionnel. Cette fiction comble le besoin de domination, ou de violence, du joueur et possède de ce fait une valeur cathartique.

Dans l'articulation enfance/jeu/violence que j'ai souhaité interroger à la lumière de textes littéraires emblématiques, il apparaît bien que pour l'enfant qui joue à la guerre, la séparation entre fiction – le faire semblant – et réalité – la violence de l'Histoire – est souvent problématique. Pour dire les choses autrement, le faux et le vrai sont poreux l'un à l'autre. C'est vrai pour les enfants et plus généralement pour ceux qu'Elsa Morante appelle les « *felici pochi* », c'est-à-dire les victimes innocentes de la violence institutionnalisée qu'est la guerre.

La storia, nonobstant les précautions formelles de l'auteur et la mise en avant des faits historiques par une typographie spécifique et une scansion du calendrier, et en contradiction avec son titre, nie une certaine réalité de l'Histoire. Sa rigueur formelle, un peu artificielle, n'empêche ni la porosité dont je parlais, ni une certaine naïveté dès lors qu'on chausse des lunettes historiques ou idéologiques. Même le soldat allemand, le vainqueur potentiel au moment où commence le récit, en 1941, est présenté comme une victime à venir, ce que confirmera d'ailleurs le récit. C'est plus un enfant perdu, égaré dans Rome, à la recherche de chaleur humaine, un enfant qui aurait grandi trop vite avec son uniforme trop petit, qu'un homme sûr de sa force.

Ce n'est pas l'Histoire, ou du moins pas directement, qui tue les personnages principaux, ce qui peut sembler étonnant dans un roman sur les horreurs de la guerre : Ida meurt de chagrin et d'épuisement, Nino d'un coup tordu qui a mal tourné et Useppe de maladie. L'Histoire n'entame pas l'amour, au contraire elle le crée. Useppe n'est-il pas l'enfant naturel d'un ennemi théorique ? La citation finale de Gramsci, non nommé (« *Tutti i semi sono falliti eccettuato uno, che non so cosa sia, ma che probabilmente è un fiore e non un'erbaccia* ») est détournée par Elsa Morante pour qui la « fleur » n'est pas l'Histoire mais l'enfance qui, comme Useppe, peut pousser malgré tout, même dans un environnement hostile : une fleur-enfance à l'éclat fugace et fragile. Et on retrouve là un grand thème morantien : l'Histoire est perverse car c'est le produit de la folie des adultes. Le seul domaine préservé est celui de jeunesse à laquelle elle adresse son roman. Useppe en est le symbole : être pur que son instinct de vie pousse à explorer joyeusement le monde, il est dépourvu de la conscience du mal. C'est un antidote à la logique de mort qui domine autour de lui, comme est un antidote l'osmose familial et le lien viscéral qui l'unit à sa mère et à son frère⁵⁷. D'ailleurs Nino mourra de s'être éloigné de ce nid, d'avoir grandi, tout simplement, car « *la disgrazia è crescere* » comme nous l'avait appris, déjà, Arturo⁵⁸.

Useppe, lui, meurt innocent et préservé des outrages du temps et de l'Histoire. C'est en ce sens qu'il est, lui aussi, un personnage fabuleux, ce que confirment ses dons poétiques ou linguistiques, sa précocité, sa capacité de parler aux animaux, sa maladie, l'épilepsie, considérée traditionnellement comme la maladie des génies et des visionnaires.

De la typologie de Caillois et des exemples littéraires proposés, il apparaît que la réalité de la guerre combattue par les adultes et l'invention de la guerre comme jeu de la part d'enfants obéissent à des ressorts psychologiques différents. La vraie guerre est surtout le monde de rivalité (*âgon*), la fausse celui du simulacre (*mimicry*). Lorsqu'un enfant joue à la guerre dans le cas spécifique d'un contexte de guerre effective, le jeu devient moyen d'atténuer, de détourner et de canaliser la violence de la réalité. Ce détour passe par la fable (Pin), la renonciation à son statut d'enfant (Dino), ou par le mythe de l'enfant-dieu : Useppe.

Dans tous les cas, il semble que l'enfant fictionnel confronté à la guerre, et c'est naturellement ce qui le distinguera de l'enfant réel confronté à l'Histoire, peut faire

⁵⁷ On pense à l'exergue de *Menzogna e sortilegio* (Torino, Einaudi, 1948) : « *fuori del limbo non v'è eliso* ».

⁵⁸ Le protagoniste de *L'isola di Arturo* (Torino, Einaudi, 1957)

l'économie du « désir mimétique », la notion que René Girard a exposée dans *Mensonge romantique et vérité romanesque* et qu'il a réactualisée et plus directement appliquée à l'interprétation de la violence dans *Achever Clausewitz*⁵⁹ où elle est plus directement appliquée à l'interprétation de la guerre :

« toute l'histoire – et le malheur ! – de l'humanité commence en effet par la rivalité mimétique. A savoir : je veux ce que l'autre désire ; l'autre souhaite sûrement ce que je possède. Tout désir n'est que le désir d'un autre pris pour modèle. Lorsque cette rivalité mimétique entre deux personnes se met en place, elle a tendance à gagner rapidement tout le groupe, par contagion, et la violence se déchaîne. Cette violence, il faut bien la réguler. Elle se focalise alors sur un individu, sur une victime désignée, un bouc émissaire »⁶⁰

L'enfant littéraire, pris dans sa logique d'imitation de la violence par le jeu, qui est une stratégie inconsciente d'évitement de la violence réelle, parvient à éviter cet engrenage.

Vincent d'Orlando
Université de Caen

⁵⁹ Entretiens avec Benoît Chantre, Paris, éd. carnets Nord, 2008

⁶⁰ René Girard, *Télérama* n°3025 du 2 janvier 2008