

Antoaneta Robova

Université de Sofia « Saint Clément d'Ohrid »

---

## Thématisation et dimensions ludiques des pratiques de lecture dans les nouvelles d'Éric-Emmanuel Schmitt

Le jeu, dans ses formes multiples, traverse toute l'œuvre d'Éric-Emmanuel Schmitt. Le point de vue de l'enfant influence la philosophie et l'écriture de Schmitt qui évoque le potentiel créatif de « l'esprit d'enfance » (2017b, p. 125). L'auteur considère l'enfant comme « un de ses avatars » (2017b, p. 11) et tente de cultiver les manifestations de l'esprit d'enfance dans sa personnalité d'écrivain adulte. Les activités ludiques acquièrent un statut esthétique singulier lorsqu'elles s'articulent avec des pratiques de lecture. Or, différents types d'actes de lecture et de postures ludiques sont thématiques et associés à des profils de lecteurs dans les nouvelles de Schmitt. Les analyses de représentations d'expériences de lecture sont effectuées au prisme des théories de la réception et du jeu. Les cas de lecteurs étudiés, psychotiques ou (post)bovariens, débutants ou compétents, jouant, empathisant et écrivant à leur tour, révèlent divers effets et usages de la lecture-jeu et de ses dérives possibles.

Des personnages de lecteurs à tendance mythomane sont analysés pour évaluer la part du *playing* fantasmagorique ou fantaisiste par rapport au fonctionnement de la lecture *game* (Picard, 1986) avisée des règles du jeu. Le lecteur contre-modèle de la nouvelle « Les mauvaises lectures » (Schmitt, 2007) incarne l'échec du régime ludique de réception par son immersion pathologique dans le monde de la fiction policière. À ses usages pernicieux de la lecture-jeu s'opposent les effets bénéfiques des pratiques de lectures romanesques dans les cas des protagonistes (post)bovariens

---

■ Antoaneta Robova – maître de conférences HDR au Département d'Études Romanes, Faculté des Lettres Classiques et Modernes de l'Université de Sofia « Saint Clément d'Ohrid ». Adresse de correspondance : Université de Sofia « Saint Clément d'Ohrid », boulevard Tsar Osvoboditel 15, bureau 160A, Sofia, Bulgarie ; e-mail : [arobova@uni-sofia.bg](mailto:arobova@uni-sofia.bg)

ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0001-7468-7675>

des nouvelles « Odette Toulemonde » (Schmitt, 2006) et « La rêveuse d'Ostende » (Schmitt, 2007). Les procédés spéculaires et intertextuels, caractéristiques de la poétique schmittienne, conditionnent l'implication herméneutique du lecteur empirique dans ces fictions ludiques brèves à fort potentiel empathique. Ainsi explorons-nous ensuite « Le chien » (Schmitt, 2012) et « Dessine-moi un avion » (Schmitt, 2017) comme des nouvelles qui thématisent des actes de lecture revisitant des lieux de mémoire traumatique et déclenchant des mécanismes de (re)construction mnésique d'ordre éthique et esthétique. Les effets cathartiques de l'acte de lecture en tant que moment épiphanique sont analysés également dans « Un amour à l'Élysée » (Schmitt, 2010). Les représentations de pratiques ludiques et les vertus thérapeutiques de certaines modalités de lecture dans les nouvelles étudiées transcendent le plaisir esthétique pour infléchir la réception du côté des (en)jeux intellectuels du rôle du lecteur dans la fable et au-delà.

## 1. *Lector in fabula* et les mauvais usages des pratiques ludiques

Du point de vue de l'esthétique de la réception, Maurice Plisson incarne l'hypothèse d'un lecteur sans expérience de lecture de fiction, ignorant les codes du genre policier. Dès l'incipit de la nouvelle le personnage apparaît comme un dénigreur féroce de la fiction : « Lire des romans, moi ? Jamais ! » (Schmitt, 2007, p. 239). L'amateur d'ouvrages scientifiques campe un lecteur contre-modèle diamétralement opposé à la stratégie textuelle définie par Umberto Eco en tant que « Lecteur Modèle » ou « ensemble de *conditions de succès* ou de bonheur [...] qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel » (1989, p. 77). Cette stratégie textuelle suppose la participation d'un public compétent capable d'interpréter le texte. Le professeur d'histoire ne dispose pas des aptitudes cognitives nécessaires pour remplir le rôle de lecteur avisé en régime ludique de réception du genre policier.

L'acte de lecture se concrétise dans une ambiance de porosité fantasmatique déclenchant des épisodes de comportements psychotiques. Plongé dans son expérience lectrice secrète, dans une maison de campagne isolée, ce lecteur aux prédispositions mythomanes est pris dans le piège d'un jeu dangereux. Son immersion *in fabula* s'apparente à une pathologie de la lecture car il ne contrôle pas les mécanismes de réception distanciée. Il est impuissant à transformer la tension anxiogène du suspense en plaisir ludique de décodage des énigmes du texte. Son acte de lecture est modifié et dévié en raison du degré zéro de l'« horizon d'une expérience esthétique intersubjective préalable qui fonde toute compréhension individuelle d'un texte et l'effet qu'il produit » (Jauss, 1978, p. 51).

En actualisant les structures narratives du texte de fiction d'après ses compétences de lecteur de faits historiques, Plisson amplifie l'effet de réel du texte littéraire au point d'en rechercher des transpositions énigmatiques dans sa vie ordinaire. S'identifiant

à la protagoniste du bestseller, il commence à confondre fiction et réalité et transforme son rôle de lecteur en rôle d'enquêteur à l'instar de l'héroïne pour laquelle il éprouva « une forte sympathie » (Schmitt, 2007, p. 263). Ainsi dans son acte de lecture, la part du *playing*, ou « jeu d'imagination, ou de fiction, ou de rôles » (Picard, 1986, p. 162) et d'identification « à des situations, [...] à des structures » (1986, p. 95), selon les concepts de la théorie de Michel Picard fondée sur la « lecture comme jeu », excède la part du *game*, ou « jeu de règles » (1986, p. 162). De ce fait, le savant sérieux s'avère « pris au jeu » de « l'illusion ludique » d'une « fausse lecture » (1986, p. 117) qui transporte le joueur dans un espace intermédiaire entre fiction et réalité. Ce « lecteur psychotique » chez lequel « l'illusion est prise pour de la réalité » (1986, p. 118) crée de plus une réalité en trompe-l'œil qui imite les caractéristiques générales de son livre de chevet.

Ainsi, Plisson représente la dégradation d'un amateur de lectures scientifiques en lecteur contre-modèle piégé dans la mouvance d'un roman noir de supermarché. Il déplace son activité d'anticipation, embrayée par les énigmes du polar, dans son quotidien qu'il sature de signes et de codes de l'intrigue policière : les bruits de la maison ainsi que l'apparition d'un personnage mystérieux génèrent une tension angoissante. Un jeu d'hypothèses et une quête de réponses aux mystères se glissent dans la vie de l'historien en vacances. Le jeu de la lecture se corrompt<sup>1</sup> car l'étanchéité de la réalité s'efface et celle-ci est contaminée par les éléments de la fiction.

La représentation de la corruption du principe du jeu de la lecture et de l'infraction des règles du *game* d'après Picard et du *ludus* selon Caillois contient des éléments ironiques et spéculaires qui lui confèrent une teneur parodique. L'ironie dramatique de la conversion du lecteur érudit en lecteur contre-modèle conditionne la métamorphose de la fable en nouvelle policière. Plisson obtient un rôle d'enquêteur sous l'effet de son investissement passionnel dans la lecture. Le décès accidentel du lecteur-joueur incompetent, victime de son scénario imaginaire et de la psychose induite par ses « mauvaises lectures » confère une tonalité parodique à cette nouvelle détournant les codes du genre policier.

## **2. *Femina ludens in fabula* : réhabiliter un certain bovarysme ?**

Odette Toulemonde et Emma Van A. s'inscrivent dans une lignée de personnages bovariens dans l'œuvre schmittienne. Elles sont enclines à l'immersion-évasion dans le monde de la fiction qui leur sert d'aire d'apprentissage et de sublimation. Le choix de leurs anthroponymes aux consonances intertextuelles représente un défi de déchiffrement et un indice d'interprétation. Les deux lectrices sont comparables par leur propension à s'investir sur le plan affectif et intellectuel dans leurs lectures et à y conférer une gravité existentielle. La vendeuse plumassière représente le type

---

1. Voir Caillois (1958, p. 74-77).

de la lectrice moyenne, intéressée par les romans populaires, alors que Emma Van A., l'aristocrate mystérieuse, est une amatrice de littérature classique. Face aux écrivains dans les nouvelles, elles construisent une perspective discordante, joueuse et fantaisiste, qui rend ambiguë la réception par des jeux de perspectives et des pointes d'humour. Les deux lectrices passionnées problématisent le rapport entre fiction et réalité et constituent deux personnifications possibles d'un bovarysme aux effets bénéfiques.

Les héroïnes oscillent entre le sujet jouant et le sujet joué, le *liseur* et le *lu*, qui d'après la théorie de Picard, se trouvent respectivement du côté du réel et du côté des pulsions et des illusions (1986, p. 112). Les instances du « joueur » et du « joué » du lecteur immergé dans son acte de lecture renvoient à différents modes de jeu : « réflexion lucide, informée » pour le joueur et « abandon au phantasme » dans le cas du *joué* (Picard, 1992, p. 5). La part de l'enfant, enclin aux rêves fictionnels dans le *playing* et celle de l'adulte, plus distancié, s'adonnant « à la jubilation herméneutique » du *game* (1992, p. 5) sont censées s'équilibrer. Picard introduit une troisième instance ludique, consubstantielle aux composantes du *liseur* « physiologique » et du *lu*, sous l'emprise des émotions, qu'il désigne comme « le lectant ». Celui-ci maîtrise l'approche distanciée – cette troisième dimension apporte un traitement cognitif plus solide et « fait entrer dans le jeu [...] attention, réflexion, mise en œuvre critique d'un savoir » (1986, p. 214).

L'hypothèse d'une atrophie de l'instance du *lectant* se pose dans les deux cas des lectrices passionnées. La propension à la rêverie, au fantasme et au *playing* est un trait commun à la rêveuse d'Ostende et à Odette. L'imaginaire relatif au *lu* semble empiéter sur l'instance du *liseur* et déborder sur le monde réel. L'empreinte de la fiction sur la vie quotidienne d'Odette et d'Emma est aisément déchiffrable. Odette incarne la vision optimiste et la joie véhiculée par les romans de Balzac, son auteur préféré ; alors que Emma Van A. s'adonne à la (re)lecture des œuvres de sa bibliothèque de la villa Circé. Emma représente un avatar valorisé et atemporel de la femme bovarique, vivant parmi ses livres et rêvant d'amours féériques ; Odette réhabilite le profil de la lectrice moderne, *postbovarique*, fascinée par l'œuvre et l'image d'un écrivain populaire qu'elle aspire à rencontrer.

### 2.1. L'énigme d'Emma Van A.

Emma Van A., la « rêveuse d'Ostende », se définit essentiellement par son penchant à la lecture et son désir de raconter l'histoire de sa vie à un écrivain professionnel. Le récit de l'amour invraisemblable de l'héroïne contient un double-fond fantasmatique, car la vie supposément rêvée d'Emma fait partie du rêve de son locataire écrivain qui commence sa narration en répétant, comme une formule magique dans l'incipit, la phrase « J'avais toujours rêvé d'Ostende » (Schmitt, 2007, p. 9, 10). Le jeu des perspectives<sup>2</sup> entre Emma et l'écrivain permet d'alterner l'hypothèse du récit de la rêveuse, se remémorant son amour avec un prince, avec la perspec-

---

2. Voir Iser (1985, p. 90).

tive de l'écrivain relevant les indices d'in vraisemblance de l'histoire de son hôte bovarique. Madame Van A. semble se ranger dans la catégorie des lecteurs pratiquant une « lecture aliénée » qui entraîne une régression vers une vie « par procuration » (Picard, 1986, p. 118). Comme si Emma Van A., la lectrice expérimentée qui « passe [s]a vie au milieu des livres » (Schmitt, 2007, p. 15), ignorait les règles du *game* de la lecture. Dans son rôle de récepteur de l'histoire d'Emma, l'écrivain devient un auditeur-lecteur actif, un *lectant* conscient de la non-fiabilité de la narratrice et de la probable contamination de sa vie par ses lectures : « Tout s'éclairait : Homère était la matrice ! Emma Van A. avait conçu les épisodes à partir de son auteur préféré » (Schmitt, 2007, p. 105-106).

La pathologie présumée de la rêveuse d'Ostende, dont ses proches partagent la conviction, devient une évidence pour l'écrivain : « Emma Van A. avait quitté le monde réel pour rallier un monde chimérique, sans conscience du trajet accompli » (Schmitt, 2007, p. 111). Ce bovarysme est en concordance avec le nom propre du personnage : indice intertextuel et homophone du verbe « aimer » (« Emma », « aima ») connotant l'aspect accompli du verbe et son actualisation littéraire au passé simple. L'indétermination du personnage, son énigme, est représentée par l'initiale A. La chute de la nouvelle opère un déplacement vers la perspective de la rêveuse et cautionne la véridicité de son histoire d'amour. L'ambivalence ludique du dénouement implique le lecteur dans une des voies de la *fabula*. Soit la nouvelle est un pastiche moderne d'un conte de fées valorisant l'imaginaire livresque et réhabilitant une idée salutaire du bovarysme, soit la nouvelle suggère le glissement du narrateur vers un hommage à la fabulation thérapeutique de la vieille dame. Ainsi se cristallise une forme de bovarysme créatif aux effets bénéfiques et contagieux : les échanges avec Emma Van A. aident l'écrivain à se remettre d'une crise créative et existentielle.

## 2.2. Le glissement d'Odette Toulemonde au-delà de la *fabula*

L'existence d'Odette Toulemonde est marquée par ces lectures, mais elle pratique une autre modalité de lecture bovarique aux effets bénéfiques. A la différence de l'aristocrate Emma Van A., Mme Toulemonde, comme son patronyme le suggère, est une quadragénaire apparemment ordinaire, qui « travaillait comme vendeuse le jour et plumassière la nuit, parce qu'elle se savait médiocrement intelligente » (Schmitt, 2006, p. 208). Elle évoque la figure de la *middlebrow reader*, correspondant au profil de la lectrice moyenne et assidue, situé par Suzanne Keen (2010, p. 60) entre les amateurs les moins exigeants d'une littérature de masse et les lecteurs les plus cultivés de haute littérature difficile. Odette représente d'ailleurs le profil type du lecteur fan d'un auteur contemporain concret, Balthazar Balsan, dont elle suit avec fidélité les publications. Elle s'intéresse aussi aux « activités paralittéraires »<sup>3</sup> relatives à son statut d'écrivain. L'incipit de la nouvelle présente cette lectrice émotive, « si vive,

---

3. Le sociologue Bernard Lahire regroupe sous cette appellation des activités qui « vont de la lecture publique à la présentation et signature en librairie » (2006, p. 12).

si enthousiaste qu'elle avait l'impression de s'envoler » (Schmitt, 2006, p. 207) portée par l'élan et l'effet de ses lectures vers la librairie où aura lieu une rencontre avec l'écrivain.

Par son allure enjouée et son allégresse juvénile, Odette dont « le cœur s'emballait aussi vite que celui d'une adolescente » (Schmitt, 2006, p. 207) est imprégnée de l'esprit d'enfance revendiqué par l'auteur comme source de créativité et défini comme regroupant « [l]e sens de l'étonnement, la curiosité, l'appétit, l'enthousiasme, le goût du jeu, l'humilité, la modestie » (Schmitt, 2017b, p. 125). Elle porte une part joueuse considérable, relative à la « fantaisie incontrôlée » et à « une exubérance espiègle » (1958, p. 27), que Roger Caillois désigne du nom *paidia*, renvoyant étymologiquement (παιδιά) à l'idée du jeu et de l'enfance. Les pratiques de lecture d'Odette ne se limitent pourtant pas à une immersion affective passive et à la modalité du *playing*. Son personnage dépasse l'image dévalorisante de lectrice-cible d'auteur commercial pour incarner le rôle actif de personnage porte-parole de la philosophie de l'optimisme soutenue par Schmitt. Les vertus ludiques et thérapeutiques de l'expérience esthétique se révèlent progressivement et les actes de lecture et d'écriture se trouvent intimement liés dans une logique commune de production de sens, sémantique aussi bien qu'existential. La lettre-confession d'Odette révèle l'apprentissage et la consolation apportés par les fictions de Balsan qui à son tour jouit des effets thérapeutiques de l'écrit épistolaire pour surmonter sa crise.

### 3. Fictions ludiques et (en)jeux thérapeutiques

Parmi les dispositifs ludiques<sup>4</sup> récurrents dans les fictions d'Éric-Emmanuel Schmitt se rangent les allusions et réminiscences intertextuelles ainsi que les jeux onomastiques et spéculaires. Dans les trois nouvelles déjà analysées ces procédés ont été relevés en relation avec les pratiques et stratégies de lecture. Dans les nouvelles « Dessine-moi un avion » et « Le Chien » l'intertextualité est explicite dès les seuils des textes : l'allusion au *Petit Prince* est assez transparente alors que la dédicace fournit un indice explicite : « À la mémoire d'Emmanuel Lévinas » (Schmitt 2012, p. 63). Les deux textes thématisent des actes de lecture et d'écriture qui ravivent et revisitent des lieux de mémoire, liés à des expériences traumatiques. Les usages thérapeutiques de l'écriture et de la lecture sont également mis en lumière dans la nouvelle « Un amour à l'Élysée » qui développe le problème du jeu social et l'issue du régime ludique du simulacre par la voie de l'écriture.

#### 3.1. Les testaments (inter)textuels comme lieux de mémoire

La couche ludique consubstantielle à la poétique schmittienne prend la forme de diverses pratiques intertextuelles et hypertextuelles. Elles sont actualisées par diffé-

---

4. Voir Picard (1986, p. 191-192).

rentes opérations, dont l'allusion, l'hommage et la réécriture-variation, qui relèvent de l'esprit de la « mémoire ludique » englobant « [l]es jeux de l'érudition » (Samoyault, 2014, p. 58-66). Genette insiste sur « le plaisir de l'hypertexte » comme « un jeu » (1984, p. 557) et relève l'importance du « régime ludique » (1984, p. 557) de la littérature au second degré. Picard, pour sa part, souligne l'importance de la réception en « connaisseur » de cette modalité relationnelle-transformationnelle du « jeu de la lecture littéraire » consistant à « apprécier la virtuosité exhibée, le jeu de l'interprète d'une partition connue » (1986, p. 245).

« Dessine-moi un avion » thématise une double initiation à la lecture comme apprentissage et réception active. Les échanges entre l'aviateur retraité Werner von Breslau et sa voisine de huit ans Daphné se fondent sur un rite d'initiation à la lecture par la découverte du *Petit Prince*. L'inscription de l'intertexte et sa transformation s'annoncent dès le titre. Il prépare la valorisation du thème du vol réactivé dans une perspective fictionnelle, renvoyant à l'hypotexte, mais aussi sur le plan biographique, concernant le décès d'Exupéry en mission. L'ancien aviateur allemand est initialement similaire à Maurice Plisson, car il se désintéresse de toute lecture de fiction : « Concret, pragmatique, Werner n'avait jamais consacré de temps à la lecture de romans. Pourquoi s'intéresser au faux ? » (Schmitt, 2017a, p. 295). Il découvre pourtant le plaisir esthétique de la fiction lors de ses lectures à haute voix à Daphné, porteuse de la sagesse désinvolte de l'enfance à la manière du *Petit Prince*.

Le dialogue productif se fonde sur le jeu herméneutique de la lecture partagée et de l'interprétation de l'univers symbolique du conte de fées humaniste de Saint-Exupéry. L'ancien aviateur s'identifie au personnage du narrateur de ce mythe littéraire au point d'empathiser avec l'auteur. L'expérience esthétique de la lecture suscite l'intérêt de l'ancien pilote de guerre qui prend conscience d'avoir causé la mort de l'écrivain, de ce « frère hors du commun » (Schmitt, 2017a, p. 316). La réparation de la faute commise par ignorance se produit avec l'humanisation de Von Breslau. Ses lectures conditionnent son choix existentiel de prendre un dernier envol symbolique avant de s'écraser sur l'Arsenal d'un groupe néonazi.

« Le chien » transporte le lecteur de nouveau à l'époque du régime nazi, mais cette nouvelle ravive la mémoire traumatique à travers les souvenirs d'un rescapé du camp de concentration d'Auschwitz. L'intertextualité complexe parsème de signaux explicites et implicites le texte. La dédicace à Emmanuel Lévinas<sup>5</sup> introduit la tonalité éthico-philosophique du texte qui développe le thème du rôle humanisant du chien au sein d'un régime inhumain. Dans la figure du chien de Samuel Heymann s'entrelace un intertexte complémentaire : le beauceron porte le nom mythique d'Argos et renvoie au chien d'Ulysse, activant ainsi chez le lecteur l'idée de retour et de reconnaissance.

---

5. Schmitt admet avoir lu l'article « Nom d'un chien » de Lévinas dans sa jeunesse (2012, p. 241).

Du point de vue thématique, la nouvelle s'inscrit dans l'esprit humaniste des écrits où Schmitt explore les tragédies et traumatismes de l'histoire. Il entremêle les intertextes et les événements historiques pour transmuier ce volet de son œuvre en lieu de mémoire. Le docteur Heymann a retrouvé la volonté de vivre grâce à l'attachement salutaire d'un beauceron affectueux et enjoué. Ayant refoulé ses souvenirs de prisonnier, l'octogénaire décide de léguer à sa fille Miranda sa confession sous la forme d'une lettre, accompagnée d'une photo et du récit de son secret. L'intégration dans la nouvelle de ce récit rétrospectif intime jette une nouvelle lumière sur l'énigme du docteur Heymann. La lecture à haute voix du testament enchâssé, faite par l'écrivain à Miranda, permet de révéler les vertus thérapeutiques et cathartiques de l'écriture autobiographique et de sa réception émotionnelle par la destinataire de ce touchant « récit de mort et de renaissance » (Schmitt, 2012, p. 122). Une autre réminiscence intertextuelle renforce le statut de la nouvelle en tant que lieu de mémoire : la lecture par un proche de la confession témoigne des affres du régime nazi évoque un autre texte majeur : *Le Journal d'Anne Frank* <sup>6</sup>.

### 3.2. Jeux de simulacre et expériences cathartiques

Dans « Le chien », le thème du jeu apparaît dans deux scènes-clés de la confession du docteur Heymann avec une prépondérance du pôle *paidia* comme « principe commun de travestissement, de turbulence, d'improvisation libre » (Caillois, 1958, p. 27) et une dominante de la catégorie du « simulacre » ou *mimicry* comme « activité, imagination, interprétation » (1958, p. 43). Dans la première scène de jeu, le chien transmet au prisonnier affaibli son allégresse joviale, le motivant à reprendre espoir, alors que dans la deuxième scène, Argos l'empêche de se laisser entraîner par la pulsion de vengeance à l'égard de son dénonciateur.

La représentation du jeu du prisonnier Heymann avec le chien vagabond aux frontières du périmètre circonscrit du camp de concentration, repose sur l'oubli temporaire de l'état de captivité. Le jeu en tant qu'espace fictif de désinvolture crée une sensation de vertige qui atténue la souffrance causée par la réclusion forcée. Cette illusion de liberté partagée avec l'animal permet le retour à la vie du prisonnier touchant au bout de ses forces physiques et morales. Le simulacre de liberté dans le jeu, cette opportunité de jouer à l'homme libre a un effet cathartique : « Des larmes me déchiraient les joues. Brûlantes. Que c'était bon... Pleurer enfin... » (Schmitt, 2012, p. 102). Le prisonnier amoindri retrouve ses émotions refoulées grâce à cette « simulation de réalité seconde » (Caillois, 1958, p. 44) que représente la *mimicry* en tant que vecteur de « liberté, convention, suspension du réel » (1958, p. 44). Le potentiel thérapeutique du jeu avec le chien s'alimente de l'empathie avec le compagnon canin qui réussit à « glisser le museau au milieu des fils de fer » (Schmitt, 2012, p. 102-103) et contribue à la survie de l'homme. Ce jeu inespéré rétablit les forces vitales nécessaires jusqu'au moment de la libération. L'acte d'écriture-confession permet au mé-

---

6. Schmitt a élaboré une adaptation théâtrale du texte à travers le point de vue du père.

decin solitaire d'expliquer son attachement aux beaucerons et de justifier sa réaction après la mort du dernier Argos, il lègue à sa fille son récit de vie et de mort comme un testament aux effets cathartiques.

Le thème de l'écriture thérapeutique et de la lecture cathartique est développé également dans la nouvelle « Un amour à l'Élysée » qui dépeint les jeux de rôles associés à la construction de l'image publique des figures majeures sur la scène politique. Les relations familiales du président Henri Morel et de la première dame Catherine Morel se détériorent sous le vernis de leur habitus institutionnel. Les mises en scène médiatiques de la première dame sont en contradiction avec sa nature. Le décalage entre l'image publique et l'identité personnelle est représenté par sa lecture d'une ekphrasis photographique : un portrait conjugal intitulé « Un amour exemplaire ». Cette photo électorale reflète la construction de la *mimicry*, consistant à jouer à « devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence » (Caillois, 1958, p. 39). Un jeu de simulacre qui suppose de « porter un masque, de jouer un personnage » (Ibid., p. 40) comme celui d'une épouse irréprochable. Catherine ne se reconnaît pourtant plus dans le cliché empreint de photogénie électorale : « elle détestait la femme qu'elle apercevait » (Schmitt, 2010, p. 143). Elle est consciente d'avoir trahi son identité pour correspondre à un rôle social imposé dont elle aspire à se dissocier car « on lui avait collé un rôle dont elle ne voulait pas, femme d'homme politique » (2010, p. 143). La lecture herméneutique de l'image photographique se transmue en lecture rétrospective de toute une vie sous le signe du simulacre « depuis qu'ils étaient prisonniers de leurs rôles » (2010, p. 144).

Mais le jeu de simulacre se brise avec un diagnostic inattendu de maladie de la première dame. Ainsi se consacre-t-elle à la rédaction de son journal intime rétrospectif. La lecture de *L'Homme que j'aimais* a des effets cathartiques sur le Président réélu qui sort transfiguré de la confession posthume de sa femme. Le pouvoir empathique de la lecture immersive transcende le côté ludique du *playing* et la part codifiée du *game* et embraille une quête d'absolu. L'expérience de réparation d'une vie vouée au paraître se fait à travers la (re)lecture-écriture. Les vertus transformatrices de l'acte de lecture répondent à l'investissement affectif du testament posthume d'une femme aimante et pardonnable : « Sur le seuil de la mort, c'était l'amour qui dominait en elle de nouveau ; donc le fil d'or secret qui cousait les événements de leur vie, devenu le fil de l'écriture, avait été celui de l'amour » (Schmitt, 2010, p. 191). Le « fil d'or » de l'écriture purificatrice et rédemptrice est également entretissé dans les écrits du veuf qui prend le stylo à son tour pour rédiger ses mémoires intitulés *Un amour exemplaire*.

## Conclusion

La poétique d'Éric-Emmanuel Schmitt est empreinte d'esprit ludique et invite à une lecture active qui combine *playing* et *game* en favorisant la réception réflexive. L'écrivain s'identifie à la figure de l'enfant créatif avec des prédispositions ludiques

et une posture joueuse qui se retrouvent dans son art de la nouvelle. À partir des textes analysés, se dégagent des particularités telles que les jeux d'intertextualité et d'onomastique, les techniques ironiques et parodiques, ainsi que les procédés spectaculaires et les jeux de perspectives narratives. Les lieux d'indétermination et les ambivalences conditionnent le jeu d'anticipation du lecteur et génèrent la tension dans l'attente du dénouement des nouvelles à chute. La thématization du jeu, en relation avec les pratiques de lecture représentées, dévoile la posture ludique de l'écrivain dans et hors de la *fabula* en quête de ses personnages dans le rôle de lecteurs.

## RÉFÉRENCES

- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*. Paris : Gallimard.
- Eco, U. (1989). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*. (M. Bouzaher, trad.). Paris : Grasset.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Paris : Seuil.
- Iser, W. (1985). *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*. (E. Sznycer, trad.). Bruxelles : P. Mardaga.
- Jauss, H. R. (1978). *Pour une esthétique de la réception, 1972-1975*. (C. Maillard, trad.). Paris : Gallimard.
- Keen, S. (2010). *Empathy and the Novel*. Oxford : Oxford University Press.
- Lahire, B. (2006). *La condition littéraire. La double vie des écrivains*. Paris : La Découverte.
- Picard, M. (1986). *La lecture comme jeu*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- Picard, M. (1992). *Nodier, la fée aux miettes : loup y es-tu ?* Paris : PUF.
- Samoyault, T. (2014) [2010]. *L'intertextualité : Mémoire de la littérature*. Paris : Armand Colin.
- Schmitt, É.-E. (2006). Odette Toulemonde. Dans *Odette Toulemonde et autres histoires* (p. 207-251). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2007). La rêveuse d'Ostende. Dans *La rêveuse d'Ostende* (p. 7-119). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2007). Les mauvaises lectures. Dans *La rêveuse d'Ostende* (p. 237-293). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2010). Un amour à l'Élysée. Dans *Concerto à la mémoire d'un ange* (p. 137-193). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2012). Le chien. Dans *Les Deux Messieurs de Bruxelles* (p. 63-123). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2017a). Dessine-moi un avion. Dans *La Vengeance du pardon* (p. 279-326). Paris : Albin Michel.
- Schmitt, É.-E. (2017b). *Plus tard, je serai un enfant. Entretiens avec Catherine Lalanne*. Paris : Bayard.

RÉSUMÉ : Le jeu, dans ses formes et catégories multiples, constitue un fil conducteur dans la poétique d'Éric-Emmanuel Schmitt. L'objectif de cet article est d'étudier les modalités ludiques des pratiques de lecture représentées dans les nouvelles de l'écrivain-philosophe. Les analyses de la thématization d'expériences de jeu

et de lecture sont menées au prisme des théories de la réception et du jeu. Les cas significatifs de lecteurs aux tendances psychotiques ou (post)bovariennes, expérimentés ou débutants, sont révélateurs de divers effets et usages de la lecture-jeu et de ses dérives possibles. Les pratiques lectrices, pathologiques ou bénéfiques, associées à différents profils de lecteurs *in fabula*, sont étudiées dans le but de dégager les dispositifs ludiques de cet art novellistique empreint d'un esprit d'enfance singulier.

**Mots-clés :** Éric-Emmanuel Schmitt, nouvelles, jeux, pratiques de lecture

### **Forms of Game and Playing, and the Thematization of Ludic Reading Practices in Éric-Emmanuel Schmitt's Short Stories**

**ABSTRACT:** Play, in its many forms and categories, is a connecting thread running through Éric-Emmanuel Schmitt's poetics. The aim of this article is to study the ludic modalities of reading practices represented in the writer-philosopher's short stories. Analyses of the thematization of playing, game and reading experiences are conducted through the prism of theories of reception and play. The significant cases of readers with psychotic or (post)bovarian tendencies, experienced or beginners, reveal various effects and uses of ludic reading and its possible drifts. The practices of different types of readers *in fabula*, whether pathological or beneficial, are studied with the aim of identifying ludic and game devices of this novelistic art with a singular childhood spirit.

**Keywords:** Éric-Emmanuel Schmitt, short stories, games, playing, reading practices