

## LA CARNAVALISATION DU MONDE DANS VENDREDI OU LA VIE SAUVAGE

(The concept of Carnival on the novel *Vendredi Ou La Vie Sauvage* (*Friday And Robinson*))

Lucia Eniu\*

Collège National «Mihail Sadoveanu», Pașcani, Romania

**Abstract:** Our article is a new reading of the novel «Friday and Robinson» (“Vendredi ou la Vie sauvage”) of the writer Michel Tournier. It is a playful reading based on the concept of carnival, proposed by Mikhail Bakhtine and on the game theory proposed by Roger Caillois.

**Keywords:** sense of play, novel - story, carnival motif, space - islanded game

**Résumé:** Notre article présente une nouvelle lecture du roman *Vendredi ou la vie sauvage* de Michel Tournier. Il s’agit d’une lecture ludique basée sur le concept de carnaval proposé par Mikhaïl Bakhtine et sur la théorie du jeu proposée par Roger Caillois.

**Mots clés:** esprit ludique, roman-conte, motif carnavalesque, espace-jeu insulaire.

«Écoutez-moi ! J’ai fait une découverte merveilleuse, gaie de surcroît ! Il n’y a de vérité que légère et chantante. [...] Il n’y a de dieu que dansant et riant [...]» (Tournier 1986: 212)

Parti à la recherche de soi-même et évoluant «dans une forêt d’allégories» (Tournier 2006: 232), le héros tournierien découvre le spectacle du monde. «Jeté dans un carnaval étrange» (Valéry 2006: 5) et ébloui par tout ce qui se dévoile devant ses yeux, il devient un être ludique, un *homo ludens* parfois mélancolique et tragique, parfois rieur et danseur, spirituel et ironique, à la mesure de son créateur qui, émerveillé de tout ce qui l’entoure, déclare que «celui qui n’est pas capable d’admiration est un misérable. Nos limites, nos insuffisances, nos petites choses trouvent leur guérison dans l’irruption du sublime [et du rire] sous nos yeux.»<sup>1</sup> Balthazar parti à la chasse aux papillons, Nabounassar III s’évadant de son

---

\* **Dirección para correspondencia:** Colegiul Național «Mihail Sadoveanu», Pașcani, Iași, Romania, 705200, e-mail: lucia.eniu@yahoo.fr

<sup>1</sup> Michel Tournier, *Préface aux Célébrations*: 10

palais à la poursuite de la plume blanche, Amandine sautant le mur pour explorer le jardin inconnu, le petit Poucet parti à l'aventure pour préserver son univers enfantin, tous ces personnages préfigurent le ludique incarné dans Vendredi, l'être insulaire.

Roman-conte qui met en scène deux modes de vie opposés, *Vendredi ou la vie sauvage* est l'expression la plus éloquente du désir tournierien d'évasion et de son esprit ludique. Tout comme – et nous dirions plus que – son hypotexte, on peut y découvrir «le jeu, la créativité, le théâtre» (Bouloumié 1990: 320), cet esprit dionysiaque dont parle Arlette Bouloumié: «[...] en lisant *Vendredi ou la vie sauvage* [...], j'ai eu l'idée de rapprocher Vendredi de Dionysos, alors que je n'y avais pas songé en lisant *Vendredi ou les Limbes du Pacifique*.» (Bouloumié 1990: 320) C'est que, plus enfantin que son double du premier roman, Vendredi–Dionysos est l'être ludique par excellence, celui qui, inversant les valeurs robinsoniennes, rétablit, à travers la carnavalisation, l'«ordre» d'un monde du rire et de la joie et ouvre, devant Robinson, la voie solaire.

En refusant de se soumettre aux règles rigides du monde robinsonien, avatar insulaire du monde civilisé, Vendredi lui oppose le monde carnavalesque, régi par une seule loi: celle de la liberté totale et de la subversion du sérieux par le rire. Les jeux qu'il (se) propose semblent être calqués sur cette structure carnavalesque dont Bakhtine parle, répondant à une logique carnavalesque selon laquelle, pendant le carnaval, une fois les lois sociales abolies, l'homme peut se dépouiller de tous les artifices que la société lui impose, pour devenir l'égal de l'Autre. Par la libération, l'évasion du quotidien et l'entrée dans l'espace du carnaval dont il est à la fois l'initiateur et l'initié – à côté de Robinson –, Vendredi confère au jeu une dimension existentielle: la vie insulaire tourne au ludique, tout comme, «pendant le carnaval, c'est la vie même qui joue et, pendant un certain temps, le jeu se transforme en vie même.» (Bakhtine 1978:16). L'île devient l'espace-jeu où le mariage du réel et de la fantaisie engendre le grotesque. Moyen de libération et de subversion de toute règle sociale, ce dernier, que Bakhtine appelle «réalisme grotesque», exprime «la plénitude contradictoire et à double face de la vie qui comprend la négation et la destruction (mort de l'ancien) considérées comme une phase indispensable de l'affirmation, de la naissance de quelque chose de neuf et de meilleur.» (Bakhtine 1978:72). Aussi Vendredi entend-il participer, par son exploit carnavalesque, à la métamorphose robinsonienne sous les auspices solaires. À travers son cérémonial parodique, Vendredi réalise le renversement des valeurs et de la norme proposées par Robinson et ouvre la voie au dialogisme par le truchement du rire libérateur, naïf et sans contraintes. C'est «le rire causé par le grotesque», un rire qui «a en soi quelque chose de profond, d'axiomatique et de primitif qui se rapproche beaucoup plus de la vie innocente et de la joie absolue que le rire causé par le comique de mœurs.» (Baudelaire 1980: 985).

La série ludique de *Vendredi ou la vie sauvage* commence, discrètement, par les jeux gauchers et sages d'un Robinson qui, responsable de sa société insulaire utopique, en a, parfois, «assez de tous ces travaux et de toutes ces obligations.» (Tournier 2007: 43). Le temps du carnaval est encore loin. Isolé dans son empire insulaire, Robinson réapprend à sourire à l'aide de Tenn, le chien de *La Virginie*<sup>2</sup>. Naïf et enfantin, ce jeu au sourire, vainement exercé devant le miroir – «Il avait beau se forcer, essayer à tout prix de plisser ses yeux et de relever les bords de sa bouche, impossible, il ne savait plus sourire.» (Zarader 1999: 112)

---

2 Selon Jean-Pierre Zarader, il s'agit, dans ce cas, d'une démarche anti-cartésienne, «dans la mesure où [ce texte] montre que l'homme ne peut être pleinement lui-même que dans sa relation à autrui», in *Robinson philosophe*, p. 112

– trouve son expression plénière dans la grimace de Tenn: «D'un seul côté de sa gueule, sa lèvre noire se soulevait et découvrait une double rangée de crocs. En même temps, il inclinait drôlement la tête sur le côté, et ses yeux couleur de noisette se plissaient d'ironie. [...] Robinson [...] fixait Tenn d'une certaine façon. Et le chien lui souriait à sa manière, cependant que le visage de Robinson redevenait souple, humain et souriait peu à peu à son tour.» (Zarader 1999: 41) Appartenant à *la mimicry*, la démarche gauchère de Robinson ouvre la voie à toute une série d'autres jeux, solitaires, au début, partagés, ensuite, après l'apparition sur scène de Vendredi. En retrouvant dans le trou de la grotte «la paix merveilleuse de son enfance» (Zarader 1999: 48), Robinson lutte contre le temps et vainc la partie par l'arrêt de la clepsydre, pour que rien ne le trouble, pour qu'il n'y ait «plus l'heure, ni d'emploi du temps.» (Zarader 1999: 112). Tout aussi enfantin et naïf, le jeu du temps appartiendrait, à notre avis, à *l'agôn* et à *la mimicry* dans la même mesure. Jeu de combat contre le temps, il offre à Robinson l'illusion d'être, d'une part, un petit dieu à pouvoirs exceptionnels, et, d'autre part, un être libre, dépourvu de toute responsabilité et de toute contrainte: «[...] il se leva, et il alla arrêter la clepsydre; [...] parce qu'il faisait nuit, il n'y avait pas de travail possible, pas de cérémonies, pas d'uniformes, pas de gouverneur, ni de général, bref, c'était les vacances.» (Zarader 1999: 60). Plus créatifs et plus motivés, les jeux au mosaïque et au puzzle-vivant sont, pour Robinson, l'occasion de parsemer l'île – devenue une sorte de livre géant – de phrases parémiologiques rappelant les moralités perraldiennes: «Si le second vice est de mentir, le premier est de s'endetter, car le mensonge monte à cheval sur la dette», ou bien «Si les coquins savaient tous les avantages de la vertu, ils deviendraient vertueux par coquinerie.» (Tournier 2007: 49) «Écritures» inédites, réalisées à l'aide des rondins, des pierres, des bûchettes de pin et des chèvres tondues, ces jeux relèvent de la *mimicry* dans la mesure où ils représentent une imitation et une simulation, une reprise ludique et illusoire d'une activité humaine. Plus qu'un *livre géant*, l'île devient un personnage qui respire par tous ses pores végétaux, animaux et minéraux un air de sagesse et de vertu. Relevant toujours de *la mimicry*, le jeu aux déguisements, au faire-semblant, place Robinson dans le monde baroque de l'illusion. Tour à tour agriculteur, constructeur, gouverneur et général, il joue tous ses rôles avec la gravité cérémonielle de celui qui sait combien il est «difficile de rester un homme quand personne n'est là pour vous aider.» (Tournier 2007: 31)

L'irruption de Vendredi dans cet univers utopique soumis aux cérémonials robinsoniens préfigure les temps carnavalesques à venir. Bien que vouée à d'autres fins, la cérémonie initiatique des Araucariens rappelle l'univers carnavalesque moyenâgeux, par le caractère dramatique du grotesque qu'elle met en relief et par la transcendance symbolique qu'elle réalise à travers le rite meurtrier – la mort du corps matériel offert comme offrande aux dieux et sa métamorphose, par la purification, dans le jeu, en «corps universel, grandissant et éternellement triomphant.» (Bakhtine 2001: 338). Choisi pour être sacrifié et projeté au milieu du cercle initiatique sous «un flot de malédictions» (Tournier 2007: 51) proférées par la sorcière, le *futur* compagnon de Robinson n'est pas sans rappeler la figure grotesque et monstrueuse du XIXe siècle, celle de Quasimodo en l'occurrence, représentant un double contraste: entre l'image extérieure, disgracieuse et répugnante et la beauté de l'âme<sup>3</sup>, d'une

3 Il s'agit, dans ce cas, de l'opposition hugolienne grotesque/vs/sublime que Wolfgang Kayser rappelle dans son étude sur le grotesque: «Pour Victor Hugo le grotesque est le déformé et l'horrible et donc une catégorie du laid; l'antithèse du sublime, il nous mène vers l'inhumain, vers l'abyssal. [...] «Le grotesque est un jeu avec l'absurde», conclut [Wolfgang Kayser]», Wolfgang Kayser, *The Grotesque in Art and Literature*, Bloomington: Indiana University

part, et, d'autre part, entre cette même image monstrueuse et l'image des Autres. La monstruosité humaine à «d'innombrables visages» (Ionesco 1996) est, dans le cas de Vendredi, une affaire de différence<sup>4</sup>: «Il paraissait de peau plus sombre et ressemblait plus à un nègre qu'à un Indien. C'était peut-être cela qui l'avait fait désigner comme coupable, parce que dans un groupe d'hommes, celui qui ne ressemble pas aux autres est toujours détesté.» (Tournier 2007: 51).

Devenu, à la suite de son évasion réussie, l'esclave de Robinson, Vendredi arrive à connaître, tout comme son maître, le pouvoir écrasant de l'ennui: «La vérité c'est qu'ils s'ennuyaient tous les trois. Vendredi était docile par reconnaissance. Il voulait faire plaisir à Robinson qui lui avait sauvé la vie. Mais il ne comprenait rien à toute cette organisation, à ces codes, à ces cérémonies, et même la raison d'être des champs cultivés, des bêtes domestiquées et des maisons lui échappait complètement.» (Tournier 2007: 60). Ouvert à la vie libre, à l'imprévu et aux expériences les plus hardies, l'Araucarien ouvre la période carnavalesque par ce «retournement des valeurs» nietzschéen, (Bouloumie 1991: 22), avec le rire, le jeu, la danse comme «puissances affirmatives de la transmutation: la danse transmue le lourd en léger, le rire, la souffrance en joie, [...] le bas en haut.» (Deleuze 2005: 222). L'image ludique de Vendredi respire un air baroque, théâtral. Ses jeux se situent dans la sphère du visuel et du sonore et donnent lieu à plusieurs interactions, à des combinaisons entre les quatre formes ludiques proposées par Caillois.

La «comédie baroque» (Zarader 1999: 142) s'ouvre avec la fête des cactus habillés qui met en lumière les deux côtés ludiques de l'enfant sauvage<sup>5</sup>: d'artiste-mime-comédien et de conteur-créateur-«montreur d'images.» (Bloch 2001: 170). On pourrait comparer son «travail» ludique à la création d'un livre de contes avec toute son imagerie: humaine, animale, minérale, objets ludiques, décors féeriques. L'habillage des cactus, renvoyant à la *mimicry*, est un spectacle baroque qui ouvre largement les portes du carnaval insulaire: «[...] il disposa sur ces drôles de plantes, grandes comme des hommes, des capes, des châles, des chapeaux, il leur enfila des robes, des pantalons, des gants, il les couvrit enfin de bracelets, de colliers, de boucles d'oreilles, de diadèmes et il trouva même au fond du coffre des ombrelles, des faces-à-main et des éventails qu'il leur distribua pour compléter l'illusion.» (Tournier 2007: 65). Digne de la «galerie féerique» à «ingénieuses trouvailles» (Constantinescu 2004: 40, 151) de Mme d'Aulnoy, cette image d'un univers illusoire rappelle, dans la même mesure, les cortèges des chars allégoriques, somptueux et richement décorés où le grotesque et l'exubérance se donnent la main, la fête du nouvel an des Celtes, les farandoles des fêtes des Fous, de l'Âne ou des Innocents, mettant en scène un monde à l'envers. Les cactus formant un «cortège de mannequins de caoutchouc verts hérissés de piquants avec des boules, des raquettes, des queues, des trompes» (Tournier 2007: 65) offrent l'image grotesque des poupées-géants représentant les rois carnavalesques. À travers le regard rieur de Vendredi, la plantation de cactus et de cactées s'inscrit dans l'atmosphère des fêtes car-

---

Press, 1963, p. 187, in Roy Chandler Caldwell Jr., *L'allée des soupirs, ou le grotesque créole de Raphaël Confiant*, [http://www.lehman.cuny.edu/ile.en.ile/paroles/confiant\\_caldwell.htm](http://www.lehman.cuny.edu/ile.en.ile/paroles/confiant_caldwell.htm)

4 De ce point de vue, Vendredi ferait partie, à notre avis, du monde de la reine blonde et de Barberousse, êtres «monstrueux», parce que nés sous de funestes auspices.

5 Nous n'avons pas employé ce terme comme «cet état premier, auquel l'Occident a longtemps identifié le primitif» – (Jean-Pierre Zarader, op. cit., p. 99) – mais c'est dans ce sens que Vendredi porte en lui un éternel enfant, ludique et sage en même temps.

navalesques régies par le monde chaotique des mascarades, situé hors des murs de la cité robinsonienne et instaurant l'anarchie et la subversion: «Puis il contempla son œuvre, cette foule de grandes dames, de prélats, de majordomes et de monstres bicornus qui avaient l'air dans leurs somptueux atours de se contorsionner, de se faire des révérences, de danser un ballet fantastique et immobile.» (Tournier 2007: 65). En mariant l'irréel et le réel, Vendredi prolonge l'illusion, s'y intègre à travers la danse et le rire: «Il rit très fort et imita ces bons-hommes et ces bonnes femmes absurdes en gesticulant et en sautant sur place. [...]» (Tournier 2007: 65-66). De ce délire baroque gouverné par la *mimicry*, Vendredi passe à l'ivresse de *l'ilinx*<sup>6</sup>, aux jeux vertigineux en plein air qui lui fournissent un sentiment enivrant de joie et de liberté totale. Les jeux aux galets, le lancement des morceaux de bois et des pierres dans la rizière de Robinson, tout en ayant trait à *l'agôn*, en ce qu'ils relèvent, d'habitude, de la compétition, se situent plutôt du côté dangereux de *l'ilinx*, ouvrant la voie au désordre, au chaos insulaire: la destruction de la rizière, signe prédictif de la destruction de l'ancien monde, de l'espace civilisé sous l'empire du feu purificateur de l'explosion.

Le motif carnavalesque du *bernement* – les masques, les accessoires, les déguisements – illustré dans l'épisode de l'habillage des cactus est repris dans la scène, tout aussi mémorable, du déguisement de Vendredi, de sa «métamorphose» en arbre. Sorti de la grotte et parti à la recherche de son serviteur, Robinson découvre l'espace exotique d'une autre dimension de l'existence de celui-ci: son camp secret, arboricole, avec ses objets-fétiches – «une flûte en roseau, une sarbacane, des coiffes de plumes comme celles des Peaux-Rouges d'Amérique du Nord, des fléchettes, des peaux de serpent séchées, une espèce de petite guitare, etc.» (Tournier 2007: 69) – et sa compagne-marionnette, fabriquée «en paille tressée avec une tête de bois et des cheveux longs en raphia.» (Tournier 2007: 69). Cette «drôle de poupée» (Tournier 2007: 69) créée par un Pygmalion sauvage et ludique se fait l'écho du couple carnavalesque femme sauvage/homme sauvage. Ce dernier, incarné par Vendredi, offre l'image baroque, en trompe – l'œil, d'un être sylvestre, parodique et exubérant, ouvert, par son rire cathartique, à la sagesse primitive: «Alors le tronc s'agita et le rire de Vendredi éclata. L'Indien avait dissimulé sa tête sous un casque de feuilles et de fleurs. [...] Ainsi déguisé en homme-planté et toujours riant aux éclats, il exécuta une danse triomphale autour de Robinson [...]» (Tournier 2007: 69). Cérémonie à l'envers, le mimétisme de Vendredi se soumet au *rabaissement*, principe fondamental du carnaval, qui effectue «le transfert de tout ce qui est élevé, spirituel, idéal et abstrait sur le plan matériel et corporel» (Bakhtine 2007: 29) et qui, loin d'abolir le côté spirituel, constitue une étape transitionnelle nécessaire à la création du corps universel, cosmique. Rattaché à l'arbre, empreint du jus de genipapo – le sang vert – Vendredi devient, dans l'espace-temps carnavalesque qu'il recrée, le pilier de l'île, celui qui unit le profane – les éléments telluriques – au sacré – les éléments célestes –, en rapprochant, dans l'esprit du carnaval, ce qui est séparé dans la vie ordinaire, quotidienne, soumise constamment à l'ennui: «le roi et le compagnon, le fou et le sage, le sacré et le profane, etc.» (Bakhtine 2007: 16).

Cet ennui insulaire donne naissance au jeu collectif du faire-semblant qui, malgré son

---

6 Selon Roger Caillois, l'alliance de la *mimicry* et de *l'ilinx* «est si puissante, si irrémédiable qu'elle appartient naturellement à la sphère du sacré et qu'elle fournit peut-être un des ressorts principaux du mélange d'épouvante et de fascination qui le définit». *Les jeux et les hommes*, p. 153. Cette alliance qui serait, à son avis, la caractéristique des sociétés pré-modernes ou «non-civilisées», confère à la démarche ludique de Vendredi un aspect rituel: sous couleur de jouer, tout en dépassant la sphère du gratuit, du «comme si», ses jeux deviennent des enjeux.

caractère passif, s'approche de la *mimicry*. Par l'intermédiaire de cette simulation, les deux êtres insulaires donnent lieu à une évasion du quotidien et à une approche de l'espace illusoire du carnaval. Accompagné de la transgression de l'interdit – fumer la pipe dans la grotte –, le faire-semblant de Vendredi se constitue en *deus ex machina* de cette période ennuyeuse de la civilisation insulaire. L'explosion dans la grotte est l'événement-choc, unique en son genre de la suppression des lois civilisatrices, de la destruction de l'espace civilisé et de l'instauration de l'anarchie carnavalesque. Le monde à l'envers ouvre ses portes à travers le «torrent de flammes rouges» qui «jaillit de la grotte.» (Tournier 2007: 71). Au milieu de cet anéantissement des valeurs robinsoniennes, le rire de Vendredi «a le pouvoir remarquable [de] démembrer, dénuder, démasquer, analyser et expérimenter en toute liberté.» (Bakhtine 1978: 458). En recourant à nouveau à la fantaisie théâtrale, «il ramassa un morceau de miroir au milieu d'objets domestiques brisés, il s'y regarda en faisant des grimaces et le présenta à Robinson avec un nouvel éclat de rire.» (Tournier 2007: 72). Les gestes de Vendredi – son déshabillage, la destruction des objets «vomis» par la grotte, derniers avatars du monde civilisé, la dispersion dans le vent du dernier blé et le bain dans la mer – pourraient être perçus comme un rituel de transcendance, de détachement de l'ancien monde et d'entrée dans un monde sans rivages, soumis tout entier aux lois de la liberté. La prise de conscience de cette liberté totale, le consentement de la carnavalesque, le dépouillement de tous les artifices de la civilisation utopique, l'instauration d'un état édénique – la nudité et le bain purificateur – constituent le premier pas vers la suppression de la distance entre le maître et l'esclave, vers la dissolution des individualités et le renversement des rôles. «Maintenant, ils étaient libres tous les deux. Robinson se demandait avec curiosité ce qui allait se passer, et il comprenait que ce serait désormais Vendredi qui mènerait le jeu.» (Tournier 2007: 74). Sa métamorphose commence: sans barbe et les cheveux longs à boucles dorées, il paraît «beaucoup plus jeune, presque le frère de Vendredi.» (p.75) Avec sa peau à teinte cuivrée, «sa poitrine bombée et [...] ses muscles saillants» (p.76), il n'a plus l'allure d'un gouverneur. Les jeux auxquels il s'exerce avec Vendredi appartiennent à l'*agon*. Jeux de compétition et d'acrobatie, ils mettent en valeur son adresse, son savoir-faire et son courage: «Ils faisaient la course sur le sable, ils se défiaient à la nage, au saut en hauteur, au lancer des bolas. Robinson avait appris également à marcher sur les mains, comme son compagnon. Il faisait «les pieds au mur» contre un rocher, puis il se détachait de ce point d'appui et partait lourdement, encouragé par les applaudissements de Vendredi.» (p.76)

Quant à ce dernier, ses jeux aux flèches, relevant toujours de la sphère agonale, sont l'expression de sa propension au vol et à l'envol euphoriques, de «la victoire sur la pesanteur et la tristesse» (Bouloumié 1990: 24) robinsoniennes: «Il envoyait ses flèches, non pour tuer, mais pour le plaisir de les voir planer dans le ciel, comme des mouettes.» (Tournier 2007: 77). Image fascinante qui donne le vertige et qui représente le désir ascensionnel de Vendredi, la flèche qui «ne retombera jamais» (Tournier 2007: 77) se fait l'écho de la transcendance robinsonienne, du passage de la société civilisée, chtonique, à travers le chaos provoqué par l'explosion, à la société solaire. Le désir du Robinson de la première série tourniérienne – «Log-book [...] Soleil, rends-moi semblable à Vendredi. Donne-moi le visage de Vendredi, épanoui par le rire, taillé tout entier par le rire» (Tournier 2006: 217) – s'accomplit avec l'instauration de l'anarchie du carnaval insulaire, qui met un signe d'égalité entre le maître et l'esclave: «Vendredi était libre. Il était l'égal de Robinson.» (Tournier 2007: 81). Cette

fraternité solaire trouve son expression la plus éloquentes dans les jeux au déguisement et aux poupées thérapeutiques, relevant tous les deux de la *mimicry*. Renvoyant à la pratique rituelle des Indiens de l'Amérique Centrale, ce dernier représente une autre facette, positive et transgressive, du «réalisme grotesque» bakhtinien. Le mannequin réalisé par Vendredi – «La tête était faite dans une noix de coco, les jambes et les bras dans des tiges de bambou. [...] il était habillé avec des vieux vêtements de Robinson. [...] Sur la noix de coco, coiffé d'un chapeau de marin, Vendredi avait dessiné le visage de son ami»<sup>7</sup> – se constitue en gage d'amitié et de fraternité et en remède contre la colère de son ancien maître. À travers sa fantaisie faramineuse, Vendredi trouve un moyen d'évasion du réel, de transmutation des problèmes délicats du quotidien dans un espace ludique. Dans l'esprit du jeu, la punition parodique de Robinson devient thérapie, spectacle, moyen de conciliation et source de rire libérateur: «[...] avec un rugissement, il [...] brisa [la coquille sale et vide] sur la noix de coco qui s'écroula au milieu des tubes de bambou brisés. Ensuite Vendredi éclata de rire, et alla embrasser Robinson.» (Tournier 2007: 81). Entraîné dans cette «étrange comédie» (Tournier 2007: 81) parabolique, ce dernier réalise, à son tour, une version sablonneuse de Vendredi<sup>8</sup>: «Dans le sable mouillé, il sculpta une sorte de statue couchée à plat ventre avec une tête dont les cheveux étaient des algues.» (Tournier 2007: 82). Tout aussi parodique et thérapeutique, la création et la punition de cette poupée araucarienne fait preuve de la *désacralisation* robinsonienne, de la destruction de son repliement sur soi et de son ouverture à la joie et à la liberté extrême: «[...] il cueillit une branche de coudrier qu'il débarrassa de ses rameaux et de ses feuilles, et il se mit à fouetter le dos et les fesses du Vendredi de sable qu'il avait fabriqué dans ce but.» (Tournier 2007: 81). Écho du motif carnavalesque des tribunaux populaires parodiques, la punition symbolique de l'Autre et la carnavalisation du statut officiel et hiérarchique des deux êtres insulaires dépassent la sphère du jeu gratuit pour entrer, *sous couleur de jouer*, dans le domaine ritualiste. À l'aide de cette thérapie ludique qui détruit le drame de l'ennui et toute pensée dogmatique, la poupée-Robinson, dernier avatar de ce «roi sans divertissement»<sup>9</sup>, revêt un caractère cathartique: «Dès lors, ils vécurent à quatre sur l'île. Il y avait le vrai Robinson et la poupée Robinson, le vrai Vendredi et la statue de Vendredi, et tout ce que les deux amis auraient pu se faire de mal – les injures, les coups, les colères – ils le faisaient à la copie de l'autre.<sup>10</sup> Entre eux il n'avaient que des gentillesse.» (Tournier 2007: 82). Ce petit microcosme cathartique rappelant les anciens rituels de purification devient l'expression d'un nouvel art de vivre au sein de la nature.

*Le jeu au déguisement* que Vendredi propose entre dans la sphère du théâtre. La transformation de l'espace insulaire en scène, le changement de l'identité, l'inversion des rôles et la mise en scène d'anciens épisodes de la vie passée sur l'île, tout s'accorde à donner à ce nouveau type de jeu un aspect commémoratif. Déguisé en Robinson, Vendredi se soumet au principe du monde à l'envers, en proposant une nouvelle perception carnavalesque qui vise

7 Michel Tournier, *Vendredi ou La vie sauvage*, p. 82

8 La création de Robinson qui rappelle les statues de sable de Patricio Lagos, vient compléter le réseau de correspondances qui animent et nourrissent l'œuvre de Michel Tournier et qui lui confèrent cet aspect de diversité dans l'unité.

9 Selon Jean Giono, le divertissement est le seul moyen qui nous aide à vivre pleinement et à détruire l'ennui. Ayant perdu tout contact avec la nature, son «roi sans divertissement» est une victime du vide existentiel, *Un roi sans divertissement*, Éditions Grand Caractère, Paris, 2004

10 Le jeu aux poupées cathartiques rappellerait, en quelque sorte, les coutumes carnavalesques rapprochées du culte du bas peuple romain pour Anna Perenna.

l'existence des isotopies – «Si Vendredi était Robinson, le Robinson d'autrefois, maître de l'esclave Vendredi, il ne restait à Robinson qu'à devenir Vendredi, le Vendredi esclave d'autrefois» (Tournier 2007: 84) – et leur mise en scène dialogique, pour commémorer l'ancien monde: «Ils jouèrent souvent à ce jeu. [...] Ils ne jouaient d'ailleurs jamais des scènes inventées, mais seulement des épisodes de leur vie passée, alors que Vendredi était un esclave apeuré et Robinson un maître sévère.» (Tournier 2007: 84). Ce dialogisme commémoratif se constitue en moyen thérapeutique d'abolissement des contraintes et de la peur, «expression extrême d'un sérieux unilatéral et stupide vaincu par le rire.» (Bakhtine 2001: 56). Cette esthétique de la révolte carnavalesque impose le changement de l'Autre menaçant en Moi libérateur et libéré: «Robinson avait compris que ce jeu faisait du bien à Vendredi parce qu'il le guérissait du mauvais souvenir qu'il avait de sa vie d'esclave. Mais à lui aussi Robinson, ce jeu faisait du bien, parce qu'il avait toujours un peu de remords d'avoir été un maître dur pour Vendredi.» (Tournier 2007: 85).

Un autre rappel au monde du carnaval, *le jeu à la poudre*<sup>11</sup> – les arbres allumés – ressemblerait, à notre avis, à la fête des Brandons, attestée au Xe siècle, lorsque les paysans allumaient des feux de paille en chantant et en dansant, pour que leurs vignes et leurs vergers soient plus abondants: «La nuit venue ils y mirent le feu: alors tout l'arbre se couvrit d'une carapace d'or palpitant, et il brûla jusqu'au matin, comme un grand candélabre de feu.» (Tournier 2007: 87). Ce jeu, qui rappellerait aussi le sacrifice des rois carnavalesques, poupées géantes brûlées à la fin du Carnaval, et qui renvoie, par le tournoiement du feu et par le vertige voluptueux et l'orgie libératrice de Vendredi et de Robinson, à l'*ilinx*, se transmue, lui aussi, en une sorte de cérémonie ritualiste nocturne: «La nuit, quand ils s'ennuyaient et ne trouvaient pas le sommeil, ils allaient ensemble allumer un arbre. C'était leur fête nocturne et secrète.» (Tournier 2007: 87). Expression de la réjouissance et de la liberté absolue prônées par Vendredi, le deuxième *jeu à la poudre* renvoie au théâtre d'ombres chinois: «Et ils recommencèrent, et encore, et encore, et il y avait ainsi de grands rideaux de feu verts et mouvants, et sur chacun d'eux la silhouette noire de Vendredi dans une attitude différente.» (Tournier 2007: 87).

Spectaculaires et symboliques, ces représentations ludiques sont suivies du *jeu aux métaphores* et *aux devinettes* proposé par Vendredi. Relevant à la fois de la *mimicry*, dans la mesure où il est l'expression d'une imagination poétique et d'une fantaisie hors du commun, et de l'*agôn*, en ce qu'il représente une compétition créatrice entre les deux êtres insulaires, ce jeu dépasse le domaine carnavalesque, pour entrer dans celui de la poésie. Sous le regard poétique de Vendredi, inaltéré par la civilisation et empreint de l'innocence et de la sagesse primitives, un papillon blanc devient «une marguerite qui vole.» (Tournier 2007: 89). La lune pourrait être «le galet du ciel» tout comme, sous l'effet de l'inversion divine, le galet pourrait devenir «la lune du sable.» (Tournier 2007: 89). Sans le savoir, l'Araucarien recourt à une philosophie poétique ou à une poésie philosophique, pour préférer, à l'instar de Mircea Eliade, que «l'existence humaine n'est possible que grâce à cette communication permanente avec le Ciel.» (Eliade 1987: 36). La pluie devient les pleurs de la nature, «le grand chagrin de l'île et de tout.» (Tournier 2007: 89). La poésie insulaire trouve une autre expression dans le jeu agonal aux devinettes que Vendredi appelle le *Portrait araucan en*

---

11 «La poudre, qui était principe de mort (et de la nature et des hommes) est devenue principe de vie, de renaissance et de communion (des hommes entre eux, et avec la nature)», Jean-Pierre Zarader, *Robinson philosophe. Vendredi ou La vie sauvage de Michel Tournier: Un parcours philosophique*, p. 170

*cinq touches* et qui met en relief l'imagination débordante des deux joueurs et leur propension aux jeux de mots.

Tout aussi amusant et fantaisiste, le *jeu de la pantomime* apparaît comme une réaction aux «assauts» sonores des perroquets, une sorte de foule populaire et anonyme dont l'expression *artistique* – l'écho – anime par le rire grotesque l'atmosphère carnavalesque créée par Vendredi. «[...] Robinson et Vendredi eurent la plus grande difficulté à échanger des phrases sans qu'aussitôt une voix moqueuse, partant du buisson ou de l'arbuste voisin, ne vienne les interrompre en répétant certains mots qu'ils avaient prononcés. [...] souvent on en voyait un s'enfuir avec un cri qui ressemblait à un rire moqueur.» Relevant toujours de la *mimicry*, ce jeu met en relief le penchant de l'Araucarien pour l'art théâtral. Tout comme les mimes qui font appel au langage gestuel, à la mimique et à l'attitude, ce dernier présente à son ancien maître une technique d'imitation relevant de la communication non-verbale. La gestuelle des mains et des doigts<sup>12</sup> qu'il propose pour désigner des besoins humains, des activités quotidiennes et des prédictions météorologiques est accompagnée d'un *jeu au silence* dont l'expérience qui s'avère «heureuse et salutaire» (Tournier 2007: 96). Il reçoit une dimension rituelle et métaphorique.

Inscrit lui aussi dans la culture ludique de Vendredi, le *jeu-combat*, appartenant à l'âgon et à l'*ilinx* et rappelant les tauromachies de l'ancien carnaval, met en relief le côté agonal de celui-ci, sa fascination pour les jeux dangereux, pour le vertige et l'imprévisible: «Il luttait avec les boucs qu'il surprenait isolés. S'ils fuyaient, il les rattrapait à la course. Pour marquer ceux qu'il avait ainsi vaincus, il leur nouait un petit collier de lianes autour du cou.» (Tournier 2007: 97). Ces exploits, plutôt ludiques et enfantins, deviennent le prélude du grand combat contre Andoar, le roi des boucs insulaires. En dépassant la sphère du divertissement gratuit, la corrida araucarienne, affrontement total entre l'homme et la bête, soumis aux lois tauromachiques, demande l'existence d'une arène initiatique, sacrificielle, un espace-carrefour réunissant l'ascension et la chute: «Andoar ne cherchait pas à fuir. Il se trouvait au milieu d'une sorte de cirque, limité d'un côté par un mur de pierre vertical, de l'autre part, par un précipice d'une trentaine de mètres de profondeur.» (Tournier 2007: 102). Le côté carnavalesque du combat est mis en évidence par la représentation de la bête mystérieuse, grotesque et ricanante, à pouvoirs redoutables, virant au fantastique: «Il fait ainsi quelques pas en direction de Vendredi en agitant dans le vide ses sabots de devant, et en hochant ses immenses cornes comme s'il saluait une foule venue pour l'admirer. Vendredi fut stupéfait de cette pantomime grotesque.» (Tournier 2007: 102). Écho des combats mythiques, cet affrontement dramatique offre l'image vertigineuse et délirante d'un ancien rituel meurtrier ou d'une sanfermine de Pampelune à fin spectaculaire: la chute des deux adversaires dans le précipice, suivie du rire libérateur d'un Vendredi survivant et victorieux. De l'art de la ruse et de l'esquive devant Andoar, l'Araucarien passe à un rite tauromachique, ressemblant, en quelque sorte, à l'ancien culte de Mithra, lié au sauvetage du Soleil et du monde par l'immolation d'un taureau.<sup>13</sup> Vendredi esthétise le combat, en

12 Les gestes proposés par Vendredi feraient partie, à notre avis, des gestes métaphoriques, *para-verbaux* qui accompagnent le *dialogisme muet* des deux êtres insulaires. (D'après M. De Fornel, *Sémantique et pragmatique du geste métaphorique*, in *Cahiers de Linguistique française*, no 14, 1993.), <http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cpsid=4288387>

13 En revêtant la peau de l'animal sacrifié, on s'imbibaient de ses vertus afin de sauver le Soleil et le monde, [www.dossierdunet.com/spip](http://www.dossierdunet.com/spip)

transformant le trophée du bouc en art. «Le grand bouc est mort en me sauvant, mais je vais bientôt le faire voler et chanter.» (Tournier 2007: 104). La peau d'Andoar devenue jouet volant participe à la joie créatrice des êtres insulaires, à la fête de la liberté solaire du nouveau monde: «[...] ils regardèrent tous deux le vol capricieux d'Andoar au milieu des nuages, qui montait et plongeait, vibrait sous une rafale et s'affaissait tout à coup parce que le vent faiblissait.» (Tournier 2007: 108). *Le jeu au cerf-volant* et à la *pantomime* appartenant tous les deux à la *mimicry*, tournent, sous l'explosion de l'exubérance de Vendredi, à l'*ilinx*, au vertige de la danse terrestre qu'il marie à la danse aérienne d'Andoar. Une fois de plus, à travers l'esprit carnavalesque et la frénésie qui l'animent, Vendredi met en relation la Terre et le Ciel, le profane et le sacré, le bas et le haut, l'ordinaire et le sublime: «Tout à coup Vendredi sauta sur ses pieds, et, sans détacher la corde du cerf-volant toujours nouée à sa cheville, il mima la danse aérienne d'Andoar. Riant et chantant, il s'accroupit en boule sur le sol, puis bondit et levant les bras, retomba, projeta sa jambe gauche vers le ciel, tournoya, accompagné par les gambades d'Anda. Et là-haut, très loin dans les nuages, le bel oiseau d'or attaché par trois cents mètres de fil à la cheville de l'Indien l'accompagnait dans sa danse, virevoltait, plongeait, bondissait avec lui.» (Tournier 2007: 108). *L'effet-Andoar*<sup>14</sup> transforme l'*ilinx-phobie* de Robinson, sa peur de monter dans les arbres qui l'habitait depuis son enfance en geste libérateur, ascensionnel: «Enfin il comprit qu'il fallait regarder non pas au-dessous de lui» – pulsion chtonienne – «mais au-dessus de lui» – pulsion céleste. «Dans le ciel bleu un grand oiseau d'or en forme de losange se balançait au gré du vent.» (Tournier 2007: 107). S'oubliant lui aussi au gré du vent, Robinson connaît l'extase dionysiaque.

La dernière étape de la carnavalisation apparaît comme un hymne à l'esprit libre prôné par Hegel et à la sagesse créatrice nietzschéenne instaurés par Vendredi dans l'espace insulaire. Andoar transfiguré en harpe éolienne, participe, par son concert céleste, à la grande fête du monde: «Serrés tous trois sous un rocher, Robinson, Vendredi et la chevrette Anda regardaient de tous leurs yeux ce spectacle terrible, et ils écoutaient de toutes leurs oreilles ce chant qui semblait à la fois tomber des étoiles et monter des profondeurs de la terre.» (Tournier 2007: 103).

Le temps du carnaval prend fin. Séduit par la goélette Whitebird<sup>15</sup> et parti à l'aventure, Vendredi laisse derrière lui un Robinson solaire. Initié à la vie sauvage, ce dernier devient, à son tour, initiateur: «Il avait maintenant ce petit frère dont les cheveux – aussi rouges que les siens – commençaient à flamboyer au soleil. Ils inventeraient de nouveaux jeux, de nouvelles aventures, de nouvelles victoires.» (Tournier 2007: 126). Le baptême du nouvel apprenti confère au carnaval insulaire une dimension commémorative: «Désormais, lui dit Robinson, tu t'appelleras *Dimanche*. C'est le jour des fêtes, des rires et des jeux. Et pour moi tu seras toujours l'enfant du dimanche.» (Tournier 2007: 126).

---

14 La transformation d'Andoar rappelle, selon Arlette Bouloumié, «le grand dieu Pan, image de la nature cosmique divinisée, que les anciens représentaient avec des cornes de bouc.», *Inversion bénigne, inversion maligne*, in *Images et signes de Michel Tournier*, p. 29

15 Après la flèche, le cerf-volant et la harpe éolienne, c'est l'oiseau blanc, le Whitebird, qui fait preuve de la propulsion au vol.

## BIBLIOGRAPHIE

- BAKHTINE, Mikhaïl Mikhaïlovitch (1978): *Esthétique et théorie du roman*. Paris: Gallimard.
- (2001): *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard.
- BAUDELAIRE, Charles (1980): «De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques», Œuvres complètes. Paris: Robert Laffont.
- BLOCH, Muriel (2001): «*Le conteur et son film conducteur*», *Le Renouveau du conte*, Paris: Editions du CNRS.
- BOULOUMIÉ, Arlette (1990): *Images et signes de Michel Tournier*, Actes du Maurice de Gandillac. Paris: Gallimard.
- GANDILLAC, Maurice (1991): De Colloque du Centre Culturel International de Cerisy-la-Salle, août 1990. Paris: Gallimard.
- CONSTANTINESCU, Muguraș (2004): *Imaginaire du conte*. Suceava: Editura Universității.
- DELEUZE, Gilles (2005): *Nietzsche et la philosophie*. Paris: Presses Universitaires de France, collection «Quadrige Grands Textes».
- ELIADE, Mircea (1987): *Le sacré et le profane*. Paris: Gallimard.
- IONESCO, Eugène (1996): *Entre la vie et la rêve, Entretiens avec Claude BONNEFOY* Paris: Gallimard.
- TOURNIER, MICHEL (1986): *Petites Proses*. Paris: Gallimard, collection «Folio».
- (2006): *Vendredi ou les limbes du Pacifique*. Paris: Gallimard, collection «Folio».
- (2002): *Célébrations*. Paris: Gallimard, collection «Folio».
- (2007): *Vendredi ou La vie sauvage*. Paris: Gallimard, collection «Folio plus classiques».
- VALÉRY, Paul (2006): *Monsieur Teste*, cité par Michel Tournier, in *Conversation avec Michel Tournier*, aux soins de Leonella Prato, 28 septembre 2006, <http://erewhon.ticonuno.it/arch/rivi/narrare/tournfr.htm>
- ZARADER, Jean-Pierre (1999): *Robinson philosophe. Vendredi ou la vie sauvage de Michel Tournier, un parcours philosophique*. Paris: Ellipses, collection Philo-essais.