



HAL
open science

Pouchkine et Mérimée ou comment saisir le geste de défi et en dire la portée métaphysique

Natalia Leclerc

► **To cite this version:**

Natalia Leclerc. Pouchkine et Mérimée ou comment saisir le geste de défi et en dire la portée métaphysique. Publije, 2012, Lire le récit bref. hal-04489877

HAL Id: hal-04489877

<https://univ-lemans.hal.science/hal-04489877v1>

Submitted on 5 Mar 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License



2012-n°1

Patricia Eichel-Lojkine. *Lire le récit bref. Problématiques*

« Pouchkine et Mérimée ou comment saisir le geste de défi et en dire la portée métaphysique »

Natalia Leclerc (Université de Bretagne Occidentale)



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Le récit bref est une forme privilégiée pour accueillir un thème et une figure particuliers, ceux du jeu de hasard et du joueur, qui prennent dans ce cadre un relief particulier. En effet, le jeu de hasard est une forme d'ordalie, de défi, et loin de représenter, en littérature, le divertissement ou la distraction futile, il figure la mise en jeu par le sujet de son existence, le défi métaphysique lancé au destin ou à Dieu. Il est une forme de duel et la présence de ce geste dans des récits brefs romantiques comporte des implications et présente des mécanismes qu'il m'a semblé intéressant d'analyser.

Pouchkine et Mérimée sont souvent associés en raison de similitudes que présenteraient leurs œuvres, mais aussi de l'admiration de l'auteur français pour l'auteur russe, dont il traduisit plusieurs textes. Deux textes de Pouchkine, *Le Coup de pistolet*¹ et *La Dame de pique*², comportent des situations d'affrontement violent, un duel dans le premier, et une partie de pharaon assimilée à un combat singulier dans le second. En outre, le thème du jeu, central dans *La Dame de pique*, intervient comme motif mineur mais signifiant, dans *Le Coup de pistolet*.

Le défi est aussi un thème fondamental de l'œuvre de Mérimée : dans *Les Âmes du purgatoire*³, le don Juan dont Mérimée relate l'existence devient un libertin sous l'influence de don Garcia. Il défie les lois humaines et divines à coups d'épées mais aussi de dés et de cartes. *La Vénus d'Ille*⁴ thématise le défi sous deux formes, qui se rejoignent : le personnage masculin principal, Alphonse, excelle dans un jeu d'agôn (terme emprunté à la terminologie de Roger Caillois⁵), la paume ; mais il en vient aussi à défier la terrible statue. *La Partie de tric-trac*, nouvelle centrée sur un jeu de hasard, semble correspondre à cette même problématique. Mais elle traite surtout du défi à la loi morale et à la loi ludique, sous forme de tricherie, et suscite une réflexion assez différente, raison pour laquelle elle n'est pas incluse dans cette étude.

Je m'interrogerai donc sur les capacités particulières du récit bref à dire le défi, geste qui s'inscrit dans une situation d'affrontement fondé sur la provocation. Cette dernière conduit le sujet à surpasser ses limites, que le défi a remises en question. Le défi est une réponse à une accusation d'incapacité, de finitude. Toute la condition humaine est en jeu, c'est pourquoi l'affrontement oppose le sujet à un adversaire, qui peut aussi être le sujet lui-même, ou encore Dieu. Ainsi, la plupart de ces nouvelles présentent une composante mythique, avec le traitement du mythe de Faust, de don Juan, mais aussi celui de Vénus, qui alimentent la dimension

¹ POUCHKINE A. S., *Le Coup de pistolet*, dans *La Dame de pique et Les Récits de feu Ivan Petrovitch Belkine*, trad. Dimitri Seseman (1989), éd. Jean-Louis Backès, Le Livre de poche, « Classiques de poche », 1999. Texte original : Пушкин А. С., *Выстрел* (1830), соч. в 3х томах, т. 3, « Художественная литература » Москва, 1987.

² POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, dans *La Dame de pique et Les Récits de feu Ivan Petrovitch Belkine*, trad. Dimitri Seseman (1989), éd. Jean-Louis Backès, Le Livre de poche, « Classiques de poche », 1999. Texte original : Пушкин А. С., *Ликовая дама* (1834), соч. в 3х томах, т. 3, « Художественная литература » Москва, 1987.

³ MÉRIMÉE P., *Les Âmes du purgatoire*, dans *Colomba et dix autres nouvelles*, éd. Pierre Josserand, Gallimard, « Folio Classique », 1964.

⁴ MÉRIMÉE P., *La Vénus d'Ille*, dans *Colomba et dix autres nouvelles*, éd. Pierre Josserand, Gallimard, « Folio Classique », 1964.

⁵ CAILLOIS R., *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, « Folio », 1967 (1958).

métaphysique de ces défis par leur interrogation sur le dépassement des limites.

I. Le duel

Derrière son caractère spontané, le défi présente un mécanisme bien ordonné. Derrière son caractère instantané, il présente un fort ancrage dans une temporalité longue, car il appelle une réponse qui prend souvent la forme d'une vengeance. Le Coup de pistolet est structuré sur le thème du duel. Si un duel particulier tient une place centrale, c'en est aussi un qui déclenche le récit. Le personnage principal, Silvio, doit expliquer au narrateur premier de cette nouvelle enchâssée pourquoi il refuse de répondre à un outrage et dévoile ce qui donne sens à son existence : il attend en effet de pouvoir tirer un coup de pistolet qu'il n'a pas tiré lors d'un duel contre le comte B***, six ans auparavant. Ce dernier avait tiré le premier puis, loin de trembler devant le pistolet de Silvio, avait insolemment mangé des cerises et négligemment recraché les noyaux, défiant son adversaire par sa nonchalance. Silvio, ridiculisé, avait alors décidé de ne pas tirer son coup de pistolet et de le réserver pour le moment où son adversaire serait heureux. Lorsqu'il revient, six années plus tard, Silvio a une maîtrise parfaite du tir. Il épargne finalement son adversaire, mais après avoir suscité sa terreur et l'avoir mis face à sa mort, il envoie sa balle se loger exactement à l'endroit où le comte, qui avait pu retenter sa chance, avait logé la sienne.

Le premier coup de pistolet est brièvement raconté par Silvio, qui se justifie de son apparente lâcheté. À son issue, l'attente du lecteur est suspendue : Silvio part à sa vengeance et le narrateur premier ne sait pas d'abord si elle a abouti. L'attente n'est résolue que plusieurs années plus tard, lorsque ce dernier rencontre le comte B*** qui prend à son tour la parole et raconte le second coup de pistolet. Il développe amplement son récit et élabore une atmosphère d'urgence : sa femme devait arriver d'un instant à l'autre. C'était précisément ce que recherchait Silvio, qui faisait « traîner les choses⁶ » et créait une tension entre l'empressement du comte à régler l'affaire, quitte à en mourir, et la durée imposée par Silvio désormais maître du jeu : « Je comptais les secondes... Je pensais à elle... Une minute horrible s'écoula⁷. » À l'acmé de cette tension, le dénouement est brutal, d'autant plus qu'il correspond aussi à la fin de la nouvelle. Alors que Silvio, magnanime, annonce au comte qu'il ne tirera pas et que la vision de sa frayeur lui suffit, il crée une ultime surprise : « Il allait sortir, mais sur le pas de la porte il s'est retourné, a tiré presque sans viser sur le tableau que je venais de trouer et est parti⁸. » Le geste de Silvio, loin d'être spontané et irréfléchi, est le fruit de six années d'entraînement : il est pleinement pensé. Le défi du comte B*** a mis en route un mécanisme qui vient trouver sa résolution dans

⁶ РОУСКИНЕ А. С., *Le Coup de pistolet*, op. cit., p. 93. Texte original, op. cit., p. 57 : « он медлил ».

⁷ РОУСКИНЕ А. С., *Le Coup de pistolet*, op. cit., p. 93. Texte original, op. cit., p. 57 : « Я считал секунды... я думал о ней... Ужасная прошла минута ! »

⁸ РОУСКИНЕ А. С., *Le Coup de pistolet*, op. cit., p. 94. Texte original, op. cit., p. 58 : « Тут он было вышел, но остановился в дверях, оглянувшись на простреленную мною картину, выстрелил в нее, почти не целясь, и скрылся. »

l'instant infiniment bref qui est mis en valeur.

Les Âmes du purgatoire sont rythmées par plusieurs scènes d'affrontements et se déploient aussi sur plusieurs années. Seuls les faits saillants sont racontés, entre lesquels les intervalles sont passés sous silence. Ainsi, des effets d'illusion quasi optique s'imposent au lecteur : alors que l'épisode avec Teresa, la liaison inaugurale de don Juan, lui semble récent et a été raconté par le détail, don Juan ne la reconnaît pas lorsqu'il la retrouve religieuse. Par ce télescopage temporel, la durée est effacée. Parmi ces faits saillants, son affrontement final avec don Pedro, le frère de Teresa, constitue une acmé. Don Juan est devenu frère Ambroise, en quête de repentir après avoir eu une vision terrifiante de sa propre mort. Don Pedro vient le provoquer dans son monastère. Comme dans le texte de Pouchkine, la première partie de la scène étire le temps : don Juan cherche à ne pas se battre – ce serait un péché. Mais le soufflet de don Pedro éveille « la fierté et la fureur de sa jeunesse⁹ », le combat est immédiatement engagé et immédiatement résolu par la mort de l'assaillant : « Don Pedro expira sur-le-champ¹⁰. » Ici encore, la nouvelle s'achève peu après.

Les nouvelles jouent des variations de tempo. La tension monte lentement puis explose juste avant la conclusion. Racontées sur le régime temporel de l'instant, ces nouvelles excluent la durée. Le temps des horloges, le temps de l'existence laisse la place au temps de l'urgence vitale. La temporalité de ces récits ne correspond pas à un temps humain et cette temporalité de l'exception est à la mesure de ces êtres qui défient les lois humaines.

II. Le défi ludique

Le défi ludique, lui, met au jour un autre mécanisme, celui de la quête de la maîtrise. Il présente des similitudes avec le duel, notamment par son aspect temporel, et dans *La Dame de pique*, le rapprochement est explicite : « On aurait dit un combat singulier¹¹. » Mais il permet surtout d'observer la montée en tension en réponse à la provocation, à l'accusation de médiocrité. Les parties de pharaon de *La Dame de pique* sont l'apogée d'une série d'affrontements entre le personnage principal, Hermann et la vieille comtesse – ou son fantôme. Hermann est persuadé que la vieille dame détient le secret de trois cartes gagnantes au pharaon, un jeu de pur hasard. En cherchant à le lui extorquer, il la conduit à la crise cardiaque. Commencent alors des manifestations étranges, dont on ne sait si elles sont des hallucinations d'Hermann et des événements surnaturels : Hermann croit voir son cadavre lui lancer un clin d'œil. Puis, il reçoit ou croit recevoir la visite du fantôme de la comtesse qui lui révèle les trois cartes gagnantes. Lorsqu'il met le secret en œuvre, la troisième partie, qui est assimilée à un

⁹ MÉRIMÉE P., *Les Âmes du purgatoire*, op. cit., p. 274.

¹⁰ MÉRIMÉE P., *Les Âmes du purgatoire*, op. cit., p. 275.

¹¹ POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, op. cit., p. 65. Texte original, op. cit., p. 210 : « Это похоже было на поединок. »

duel, s'achève sur la défaite d'Hermann, qui perd à la fois son argent et sa raison : alors qu'il attendait un as, il tient une dame de pique qu'il voit ou croit voir lui cligner de l'œil et qui ressemble fort à la comtesse. Hermann est persuadé que le moyen de dominer le hasard existe. Il cherche à dépasser sa médiocre condition d'ingénieur d'artillerie mais surtout, il transgresse sa condition humaine, se considérant maître de l'aléatoire. Son *hubris* est brutalement châtiée.

La quête de la maîtrise dans *La Vénus d'Ille* est plus discrète, mais elle est perceptible dans l'épisode de l'anneau. Alphonse est un champion du jeu de paume, mais contre l'Aragonais, il perd la première balle et en accuse l'alliance qu'il doit offrir à Mlle de Puygarrig et qu'il porte à son doigt. Échaudé par cet échec, il passe l'anneau au doigt de Vénus, et gagne la partie. Vénus, se considérant mariée à Alphonse, ne lui pardonnera pas ce qu'elle considère être sa trahison. Le jeu de paume n'est donc pas un simple élément de décor, un effet de réel. Il participe directement à l'intrigue, fonctionne comme l'élément déclencheur du drame. En outre, il thématise sur le mode mineur le défi, l'*agôn* qui oppose les hommes et surtout Alphonse à la Vénus.

La tension qui entoure ces défis est accentuée par les choix narratologiques. Plusieurs nouvelles de ce corpus présentent un narrateur homodiégétique. Celui-ci a surtout un rôle de figuration dans le texte, et permet à l'auteur de laisser dans l'ombre les motivations et intentions des personnages principaux. C'est le cas du *Coup de pistolet* et de *La Vénus d'Ille*. Dans cette nouvelle, le choix d'un tel narrateur permet également la création du fantastique. Aucune voix surplombante ne viendra révéler le sens ni même la nature des événements.

Le narrateur des *Âmes du purgatoire* s'approche d'un narrateur omniscient, bien qu'il intervienne parfois à la première personne, tandis que *La Dame de pique* met explicitement en œuvre un narrateur hétérodiégétique. Celui-ci est toutefois diabolique : bien que le plus souvent en posture omnisciente, il dérobe de nombreuses informations au lecteur de façon à ce que celui-ci ne parvienne jamais à savoir ce qui s'est réellement produit. Par ailleurs, bien que censé être une voix neutre, il semble souvent intervenir. Comme dans *La Vénus d'Ille*, ce choix narratologique participe du régime fantastique, dont l'effet provient moins du caractère inexplicable des événements que de leur caractère inexplicé.

Ainsi, les sujets qui se voient défiés mettent en place un mécanisme en réponse à la médiocrité qu'on leur reproche. Ils rétorquent en dépassant les limites de leur condition. Mais ce geste constitue à son tour un défi à la transcendance, et les mythes viennent exprimer cette quête de dépassement.

III. Le mythe de Faust

Le défi à Dieu se matérialise par la présence des mythes de don Juan et de Faust. Le premier est évident dans *Les Âmes du purgatoire*, même si le personnage de Mérimée est un don Juan différent de la tradition moliéresque et dapontienne. Je m'attarderai donc sur ce qui est

moins visible : le traitement du mythe de Faust dans *La Dame de pique*. Il est explicitement mentionné, mais sa présence est complexe. L'allusion est faite par Tomski, lorsqu'il décrit Hermann à Liza, qui se croit aimée de lui, comme une figure du mal, dotée du « profil de Napoléon » et de « l'âme de Méphistophélès¹² » : contre toute attente, l'analogie n'est pas établie entre Hermann et Faust, mais entre Hermann et Méphistophélès. Or dans l'œuvre, il semble qu'Hermann joue plutôt le rôle d'un Faust qui contracte, par l'intermédiaire du fantôme de la comtesse, un pacte diabolique avec les forces infernales : il obtient le secret des cartes, c'est-à-dire la toute-puissance. Le médiocre petit ingénieur se rend maître de toutes les potentialités.

Mais ce défi à la transcendance se retourne contre lui, ce qui est possible dans cette nouvelle¹³ grâce à l'ambiguïté de l'alliance passée entre Hermann et le fantôme : sans en être sûr, Hermann envisage la possibilité selon laquelle il a réellement vu une apparition. Ainsi, la visite du fantôme est pour lui un pacte, comportant plusieurs clauses, parmi lesquelles l'une est d'une nature légèrement différente des deux premières, puisque le fantôme lui demande d'épouser Liza, non pas en échange du secret que des puissances supérieures lui ont ordonné de céder, mais pour qu'Hermann se rachète de sa mort¹⁴.

Si l'on considère toutefois, dans une optique réaliste, que ce fantôme n'est qu'une hallucination de l'imagination déjà malade d'Hermann qui s'enflamme au fil du texte, jouer les trois cartes ainsi révélées par une simple vision relève du pari. Hermann n'a aucune certitude de gagner dans ces circonstances. Le dénouement, où Hermann perd tout, ne permet pas de savoir s'il s'agissait d'un pacte ou d'un pari, si le fantôme en était un ou non. Si l'on considère qu'Hermann a signé avec le fantôme un pacte, l'apparition de la dame de pique peut signifier que la comtesse dénonce finalement le contrat, et en force démoniaque trompeuse, se venge d'Hermann. Si l'on considère qu'Hermann s'est engagé dans un pari contre les puissances du mal, l'apparition de la dame de pique lui signifie qu'il l'a perdu. La nouvelle de Pouchkine donne une illustration à la fois simple et originale de la dialectique ludique. Grâce à ce pouvoir de gagner à coup sûr, il pense posséder une maîtrise du hasard et défie ainsi la condition humaine.

On peut néanmoins estimer qu'Hermann a relevé le défi avec succès. Quelle serait alors cette puissance supérieure à laquelle accéderait Hermann ? Le profit d'Hermann est impalpable, insaisissable : il s'agit d'un instant. L'alliance avec les forces obscures lui permet de réaliser un

¹² POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, *op. cit.*, p. 54. Texte original, *op. cit.*, p. 203 : « [...] у него профиль Наполеона, а душа Мефистофеля.»

¹³ Cette réflexion est présentée de façon synthétique dans LECLERC Natalia, « Pacte avec le diable et magie noire. Les questions de volonté et de liberté chez Balzac, Barbey d'Aureville et Pouchkine », *Magies romantiques*, BERNARD-GRIFFITHS Simone (dir.), Presses Universitaires de Clermont-Ferrand, en cours de publication.

¹⁴ POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, *op. cit.*, p. 61. « – Je suis venue chez toi contre mon gré, dit-elle d'une voix ferme, mais il m'a été ordonné d'exaucer ta requête. Le trois, le sept et l'as gagneront d'affilée, mais tu dois miser une seule carte par jour et ne plus jamais jouer de ta vie ensuite. Je te pardonne ma mort à condition que tu épouses ma pupille Lizaveta Ivanovna... ». Texte original, *op. cit.*, p. 207-208 : « Я пришла к тебе против своей воли, - сказала она твердым голосом, - но мне велено исполнить твою просьбу. Тройка, семерка и туз выиграют тебе сряду, - но с тем, чтобы ты в сутки более одной карты не ставил и чтоб во всю жизнь уже после не играл. Прощаю тебе мою смерть, с тем чтоб ты женился на моей воспитаннице Лизавете Ивановне... »

désir caché, refoulé dirait-on aujourd'hui, celui du jeu. Il ne gagne pas un savoir de type scientifique ni magique, mais il vit une expérience unique, dont l'intérêt réside justement dans son extrême concentration temporelle. Dans cet instant de jeu où tout est suspendu, il frôle l'éternité.

Cet instant, Silvio le vit aussi lors de son second face à face avec le comte B***. Le défi du comte consistait à montrer qu'il ne craignait rien, Silvio entend donc l'effrayer au plus haut degré. Le comte l'a conduit à organiser six années de sa vie en vue de cet instant de vengeance, à se surpasser pour maîtriser l'art du tir. Son geste a déclenché un mécanisme inattendu puisque Silvio ne laisse plus jamais partir une balle au hasard comme il recracherait un noyau de cerise, mais devient une machine à tuer, un instrument du destin. Il devient le destin de son adversaire. Dans l'optique faustienne, il est aussi le Méphistophélès qui, au terme du contrat, vient chercher l'âme du comte. S'il lui laisse la vie sauve, il expose son âme aux pires tourments pendant le moment où le comte croit mourir.

Le mythe de Faust apparaît également dans *Les Âmes du purgatoire*, mais sous forme biaisée : la sœur de Teresa s'appelle Fausta. En fait, elle n'assume pas du tout le rôle de Faust, mais plutôt celui de Marguerite. Toutefois, elle signale la présence de ce mythe en filigrane et rappelle le lien entre les mythes de Faust et de don Juan, tous deux porteurs de l'idée de transgression, de dépassement des limites humaines et métaphysiques. Cette transgression est omniprésente dans la nouvelle, mais c'est le jeu qui l'exprime le mieux. Ainsi, en mourant au combat, le capitaine Gromare remet sa bourse à don Juan et lui demande de dire des messes pour la paix de son âme, lui qui a vécu en incroyant. Mais don Juan se laisse convaincre par le méphistophélique don Garcia d'utiliser cet argent au jeu, et le perd au pharaon, trahissant la promesse faite au capitaine. Le jeu est le vecteur du geste qui condamne peut-être l'âme du capitaine au purgatoire. Plus tôt dans la nouvelle, don Garcia avait déjà convaincu don Juan de jouer à un jeu funeste : lassé de Fausta, il l'avait mise comme enjeu dans une partie d'ombre. Don Juan l'avait remportée, et encouragé par don Garcia, était allé réclamer son dû auprès de Fausta, déclenchant ainsi une série de morts tragiques.

IV. Le mythe de Vénus

Il apparaît donc que ces défis, que les personnages se lancent à eux-mêmes pour se prouver qu'ils peuvent dépasser leur propre condition mais également les lois aussi bien humaines que divines, passent par une tierce personne, et dans plusieurs cas de figure, ce tiers est un personnage féminin. Pour les personnages en situation de défi, la femme est à la fois le semblable et le tout autre, le trophée et la récompense. Si les hommes ne peuvent lutter en duel contre les femmes, si les femmes sont socialement exclues des jeux de hasard, elles apparaissent par un autre biais comme les opposants absolus, encore plus redoutables que les adversaires de

jeu ou de combat.

Ainsi, deux Vénus apparaissent dans le corpus et représentent un aspect particulier de cette déesse, celui de la Vénus terrible. Dans *La Dame de pique*, la première mention de la vieille comtesse, dans le récit de son petit-fils Tomski, la désigne comme la « Vénus moscovite », surnom qui, dans sa jeunesse, honorait sa beauté. Cette métaphore va pourtant au-delà d'une simple allusion à cette beauté. Elle est d'abord ressentie comme ironique lorsque, au chapitre suivant, la comtesse apparaît dans toute l'horreur de sa décrépitude. Sa monstruosité se déploie pleinement dans la scène où meurt la vieille dame : Hermann caché dans sa chambre la voit déshabillée par ses femmes de chambre et découvre les dessous macabres du personnage. De la vieille dame, qui incarne la mort, on apprend qu'elle est « plus morte que vive¹⁵ » : la disparition de la lumière souligne l'extinction de son existence ; ses mouvements sont mécaniques. Le motif de l'automate, abondamment exploité par la littérature fantastique, est ici convoqué : sous une apparence plus ou moins humaine se cache un être sans vie. L'idée d'automatisme, de mécanique, est fondamentale dans le jeu de pharaon, comme l'analyse Iouri Lotman¹⁶.

Ainsi, au moment du récit, le rappel de sa comparaison avec Vénus est à la fois ironique et terrible : elle perdra Hermann. Ce que sa relation avec lui peut avoir d'érotique est détourné : le jeune homme envisage de se prostituer à elle pour obtenir le secret ; le voyeurisme intervient lorsqu'il la voit se déshabiller ; enfin lorsqu'il s'échappe par l'escalier dérobé, le narrateur remarque que soixante ans auparavant, un amant de la comtesse s'enfuyait peut-être par là. Au-delà du caractère provocateur de ces allusions, Hermann brise la chronologie et se comporte avec la vieille dame comme si elle était une jeune Vénus. En cela, il est marqué par le fantastique : Hermann, honnête et travailleur, cesse soudain d'agir et de faire les projets que l'on attend de lui. Il sort d'un chemin tracé pour partir dans une voie dont la logique n'est pas celle du commun des mortels. La Vénus moscovite l'entraîne loin des hommes.

En cela, sa fonction est la même que la Vénus de Mérimée, et l'expression « coup de Vénus », qui désignait dans l'Antiquité le coup de dés le plus favorable, où les dés indiquent tous des chiffres différents, constitue un point commun ironique des deux nouvelles. À la même époque que Pouchkine, en 1837, Mérimée, qui traduisit *La Dame de pique* en 1849, écrivait *La Vénus d'Ille*. Bien que l'identification entre la dame de pique et la Vénus d'Ille soit évidente pour plusieurs commentateurs de Mérimée et en particulier pour Paul Léon¹⁷, dans son ouvrage déjà

¹⁵ POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, op. cit., p. 50. Texte original, op. cit., p. 201 : « чуть живая ». Littéralement, l'expression signifie « à peine vivante ».

¹⁶ LOTMAN I. M., « *La Dame de pique* et le thème des cartes et du jeu de cartes dans la littérature russe du début du XIX^e siècle », trad. Natalia Leclerc, à paraître dans *Le Cercle herméneutique*, Vrin. Texte original : Лотман Юрий М., « Пиковая дама и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века », в *Пушкин*, Санкт-Петербург, изд. Искусство-СПБ, 1995, стр. 786-814.

¹⁷ Il avance que « Mérimée se contemple en Pouchkine » et cite un jugement de Delacroix sur l'auteur russe : « On croirait lire des nouvelles de Mérimée : forme classique, fond romantique, sujets bizarres, atroces, effets de terreur savamment gradués, évocation magique d'un monde surnaturel, goût de la diablerie, de l'inexpliqué, du subconscient, du fatal, drame rapide du mystère, de la volupté, de la mort. » (Paul L., *Mérimée et son temps*, PUF, 1962, p. 400) Dans

ancien sur *Mérimée et son temps*, il est impossible de dire s'il connut le texte russe (il ne commença l'étude du russe qu'en 1840). Je constaterai donc seulement ici la coïncidence de deux apparitions, l'une fugitive, chez Pouchkine, l'autre centrale, chez Mérimée, d'une Vénus qui apporte le malheur, dans un contexte fantastique et marqué par le jeu. Loin de permettre aux personnages de réaliser le coup de Vénus espéré, les Vénus terribles de Pouchkine et de Mérimée conduisent les personnages à leur perte. Dans les deux cas également, le héros devrait tisser une idylle ou un mariage avec une jeune fille et se lie finalement avec une Vénus, pour son malheur. L'ambiguïté inhérente au personnage fantastique se double de la complexe figure de Vénus, déesse de l'amour et déesse fameuse pour sa fureur. Jouer contre elle revient à signer sa perte.

Plusieurs hommes de *La Vénus d'Ille* l'éprouvent également : outre Alphonse, Jean Coll voit sa jambe brisée, puis l'apprenti reçoit dans l'œil un caillou. Ils sont ainsi punis pour avoir défié Vénus, Jean Coll en la cognant de sa pioche, l'apprenti en lui jetant une pierre. Alphonse est dans une situation légèrement différente : il ne se soucie guère de la déesse et son défi consiste justement dans cette distance. Lui passant l'anneau sans mesurer la portée de son acte, il déclenche sa fureur.

Ce corpus de nouvelles présente donc plusieurs défis de nature différente, mais qui permettent de dégager un fonctionnement possible du récit bref, cadre formel dans lequel ils semblent s'inscrire de façon privilégiée en raison de leur temporalité propre, fondée sur l'instant.

Ainsi, ces nouvelles travaillent toutes sur le rythme et le tempo narratifs, ne se consacrant presque qu'aux événements saillants, ceux qui résolvent une tension, qui sont concentrés voire brutaux. L'arrière-plan n'apparaît guère que pour expliquer certaines motivations. En effet, le mécanisme de la vengeance intervient dans toutes ces nouvelles, et la logique même de la vengeance consiste à réactualiser le passé, de préférence lorsqu'on ne l'attend plus ou qu'on ne le souhaite pas. La vengeance apporte un dénouement à une situation laissée en suspens, dénouement qui caractérise aussi le jeu, activité encore plus concentrée dans l'instant.

Les défis, qu'ils soient physiques ou ludiques, proviennent d'une inégalité. L'affrontement vise à restaurer une égalité, ou plus exactement à renverser l'inégalité au profit de celui qui a été provoqué. Il participe de la vengeance, mais aussi de la réparation. Mais ce renversement, logique constitutive de toute action, n'est pas si limpide et si mécanique qu'on le croit d'abord. Les enjeux se démultiplient et s'imbriquent, et finalement, on en vient à oublier qui a défié qui, situation d'autant plus troublante que les choix narratologiques et génériques brouillent la

Unité et dualité dans l'œuvre de Prosper Mérimée, Mythe et récit (Honoré Champion, 2000), Requena Clarisse développe également ce parallèle : si les auteurs ont incontestablement des similitudes et des rapports, il reste difficile de confirmer la nature exacte des influences réciproques.

compréhension des enjeux.

Le corpus propose une configuration possible qui permet à ces récits brefs, vifs, rapides de poser des enjeux métaphysiques majeurs, et même de faire se rencontrer l'instant – celui de l'affrontement – et l'éternité. Dans ces nouvelles, le mythe, celui de Faust, de don Juan ou de Vénus, agit comme une loupe, comme un miroir de concentration. Il est alors aussi un défi (mais un défi sympathique !) au lecteur, qui se voit sommé de déchiffrer, au détour de scènes très rapides, au creux d'une écriture allusive, des références culturelles et d'en mesurer la signification.

Bibliographie

CAILLOIS R., *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, « Folio », 1967 (1958).

LOTMAN I. M., « *La Dame de pique* et le thème des cartes et du jeu de cartes dans la littérature russe du début du XIX^e siècle », trad. Natalia Leclerc, à paraître dans *Le Cercle herméneutique*, Paris, Vrin (2011). Texte original : Лотман Юрий М., « *Пиковая дама* и тема карт и карточной игры в русской литературе начала XIX века », в *Пушкин*, Санкт-Петербург, изд. Искусство-СПБ, 1995, стр. 786-814.

MÉRIMÉE P., *Les Âmes du purgatoire*, dans *Colomba et dix autres nouvelles*, éd. Pierre Josserand, Paris, Gallimard, « Folio Classique », 1964.

MÉRIMÉE P., *La Vénus d'Ille*, dans *Colomba et dix autres nouvelles*, éd. Pierre Josserand, Paris, Gallimard, « Folio Classique », 1964.

PAUL L., *Mérimée et son temps*, Paris, PUF, 1962.

POUCHKINE A. S., *Le Coup de pistolet*, dans *La Dame de pique et Les Récits de feu Ivan Petrovitch Belkine*, trad. Dimitri Seseman (1989), éd. Jean-Louis Backès, Paris, Le Livre de poche, « Classiques de poche », 1999.

POUCHKINE A. S., *La Dame de pique*, dans *La Dame de pique et Les Récits de feu Ivan Petrovitch Belkine*, trad. Dimitri Seseman (1989), éd. Jean-Louis Backès, Paris, Le Livre de poche, « Classiques de poche », 1999.

REQUENA C., *Unité et dualité dans l'œuvre de Prosper Mérimée, Mythe et récit*, Paris, Honoré Champion, 2000.