



HAL
open science

'Can you play croquet?' 'Can you play chess?' A quel jeu joue-t-on dans 'Alice in Wonderland' et 'Through the Looking-Glass' de Lewis Carroll ?

Virginie Iché

► To cite this version:

Virginie Iché. 'Can you play croquet?' 'Can you play chess?' A quel jeu joue-t-on dans 'Alice in Wonderland' et 'Through the Looking-Glass' de Lewis Carroll ?. Françoise Buisson; Jane Hentgès; Christelle Lacassain-Lagoin; Michael Parsons. Je(u), Joie, Jouissance, 4, L'Harmattan, pp.47-62, 2011. hal-03056751

HAL Id: hal-03056751

<https://hal.science/hal-03056751>

Submitted on 24 May 2022

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

Virginie Iché. “Can you play croquet?” “Can you play chess?” A quel jeu joue-t-on dans *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* de Lewis Carroll ?. Françoise Buisson, Jane Hentgès, Christelle Lacassain-Lagoïn, Michael Parsons, dirs. *Je(u), Joie, Jouissance* 4, L’Harmattan, pp.47-62, 2011.

« *Can you play croquet?* » « *Can you play chess?* » *A quel jeu joue-t-on dans Alice in Wonderland et Through the Looking-Glass de Lewis Carroll ?*

Virginie ICHÉ

A quel(s) jeu(x) joue-t-on dans *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* ? Cartes, croquet, échecs, devinettes, tableaux vivants ? Le pays des merveilles ainsi que le monde du miroir révèlent un foisonnement de jeux de société (tant *parlour games* que *board games*) ; dès lors, on peut se demander dans quelle mesure ce foisonnement ludique est à l'origine d'une démultiplication du plaisir tel que Barthes le conçoit, c'est-à-dire contentement, comblement, confort. Jouer à un jeu de société, c'est bien jouer avec la culture établie, et ne pas s'inscrire en faux avec elle. On peut donc déceler une parenté entre texte de plaisir barthésien, « celui qui contente, emplit, donne de l'euphorie ; celui qui vient de la culture, ne rompt pas avec elle, est lié à une pratique *confortable* de la lecture »¹ et jeu de société créateur de plaisir. Cependant, que ce soit dans *Alice in Wonderland* ou dans *Through the Looking-Glass*, les règles traditionnelles des jeux sont débordées. Est-ce que le lecteur pratique alors véritablement ce que Barthes décrit comme une « pratique *confortable* » des jeux de société ?

Selon Deleuze, les jeux carrolliens, par exemple la partie de croquet ou la course à la Caucus, invoquent ce qu'il nomme un « jeu idéal »², car ils ne semblent comporter aucune règle, et ne désignent ni gagnant ni perdant à l'issue du jeu. Ce jeu idéal qui « n'amuserait personne » et qui est « réservé à la pensée et à l'art »³ rappelle la définition proposée par Barthes du texte de jouissance, « celui qui met en état de perte, celui qui déconforte (*peut-être jusqu'à un certain ennui*) »⁴. Il y aurait donc dans ces deux ouvrages une oscillation entre jeu traditionnel, addiction à la règle et dérèglement, détournement de la règle. Or, loin de nuire au jeu, il se pourrait que ce mouvement pendulaire entre extérieur et intérieur (extérieur et intérieur des règles, de la tradition) fonde le jeu. C'est ainsi que Jacques Henriot affirme que jouer, c'est « se tenir à la fois dedans et dehors »⁵. Le joueur absorbé par le jeu en oublie qu'il joue mais l'observateur extérieur au jeu perçoit toute la facticité du jeu et ne joue pas. Selon Henriot, le jeu résiderait dans un balancement, un mouvement pendulaire entre extérieur et intérieur. Toutefois s'il est nécessaire qu'il y ait un balancement entre extérieur et intérieur pour qu'il y ait jeu, comment comprendre la fin des ouvrages carrolliens ? Le jeu ne se termine pourtant pas de façon abrupte à l'issue des deux contes. Il semblerait qu'au contraire une fin alternative au jeu soit possible, dans la transmission du plaisir ludique.

Tout est jeu

Cartes, croquet, échecs, devinettes, course à la Caucus, jeux alphabétiques⁶, jeu intitulé « Animal, vegetable, mineral »⁷, mais aussi pour certains critiques jeu de tableaux vivants et jeu appelé « Heads, bodies and legs » – sorte de cadavre exquis dessiné où un corps monstrueux remplace la phrase finale : un jeu en cache toujours un autre dans les *Alices* et la

¹ Roland BARTHES, *Le Plaisir du Texte*, Paris: Seuil, 1973, p. 22.

² Gilles DELEUZE, *Logique du Sens*, Paris: Les Editions de Minuit, 1969, p. 74.

³ *Ibid.*, p. 74.

⁴ Roland BARTHES, *op. cit.*, p. 23. Je souligne.

⁵ Jacques HENRIOT, *Sous couleur de jouer – La métaphore ludique*, 1989, p. 149.

⁶ On pense à Alice qui ne peut s'empêcher de réciter « I love my love with an A » dans *Through The Looking-Glass*, mais aussi au Loir, entraîné dans un jeu allitératif dans *Alice in Wonderland*, lorsqu'il raconte l'histoire de trois petites filles qui vivent au fond d'un puits à mélasse et qui puisent toutes sortes de choses commençant par la lettre M.

⁷ Jeu auquel il est fait allusion implicitement dans *Alice in Wonderland* (Alice nie que la moutarde soit un animal, suppose que c'est un minéral et termine par affirmer que c'est un végétal dans le chapitre « The Mock Turtle's Story », in Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, Londres: Puffin Books, 1997) et explicitement dans *Through the Looking-Glass* (La Licorne demande ainsi à Alice : « Are you animal – or vegetable – or mineral? » (Lewis CARROLL, *Through the Looking-Glass*, Londres: Puffin Books, 1997, p. 257).

prolifération thématique et diégétique des jeux génère un jeu de la reconnaissance créateur de connivence et de plaisir complice avec le conteur.

En outre, le lecteur est témoin d'une généralisation de l'appréhension du pays des merveilles et du monde du miroir comme univers composés d'une multiplicité de recoins ludiques, à dénicher et déchiffrer. Les *Alices* mettent ainsi en scène deux mondes régis par diverses séries de règles qu'Alice essaie de retrouver – le terme même « rule(s) » est employé vingt-deux fois dans les deux œuvres. Dans *Alice in Wonderland*, c'est en observant les conditions dans lesquelles la Duchesse vit qu'elle émet l'hypothèse suivante :

Maybe it's always pepper that makes people hot-tempered,' she went on, very much pleased at having found out a new kind of rule, 'and vinegar that makes them sour – and camomile that makes them bitter – and – and barley-sugar and such things that make children sweet-tempered.⁸

Le parallélisme structurel <it's + qch de comestible + that + makes + qq'un + adjectifs polysémiques (pouvant décrire un goût ou un tempérament)> révèle l'emballement enjoué avec lequel Alice développe son raisonnement, et sur lequel le narrateur insiste dans l'incise. Dans *Through the Looking-Glass*, une fois que les Cavaliers rouge et noir ont exprimé clairement leur attachement aux Règles de la Bataille (« the Rules of Battle »⁹ avec des majuscules, comme si *The Rules of Battle* était le titre d'un ouvrage sur le combat de cavaliers, à moins que cela ne soit une sous-partie des règles du jeu d'échecs), Alice essaie de déterminer en quoi elles consistent, « one Rule seems to be, that if one Knight hits the other, he knocks him off his horse, and if he misses, he tumbles off himself – and another Rule seems to be that they hold their clubs with their arms, as if they were Punch and Judy »¹⁰. Il convient de souligner ici que la majuscule à « Rule » est conservée, alors que c'est Alice qui prononce les mots – et non plus l'un des Cavaliers : ceci révèle donc bien qu'Alice a compris qu'il s'agissait de règles officielles, et qu'elle s'attache à décrypter ce monde ludique.

Abondance de règles semble nuire pourtant ; la dernière occurrence du mot « game »¹¹ dans *Alice in Wonderland* réactive de façon inquiétante la polysémie du terme : « Beautiful Soup! Who cares for fish, Game, or any other dish? »¹², unique fois où il est employé dans le sens de « gibier ». Cette polysémie sous-jacente dévoile combien cette généralisation de jeux réglés est liée à une généralisation de l'*agôn*¹³ et combien cet *agôn* peut violemment dégénérer. Ce qui est en jeu avec le jeu *agônistique* est l'autorité sur son adversaire, son rival. C'est ainsi que le Roi de Cœur invente une nouvelle règle lors du procès du Valet de Cœur dans *Alice in Wonderland* : « *All persons more than a mile high to leave the court* »¹⁴ ; explicitement, il cherche à exclure Alice du tribunal physiquement. Implicitement, cependant, c'est Alice en tant que joueur adversaire qu'il cherche à exclure, à soumettre à son autorité, à son pouvoir d'élaborer de nouvelles règles. Toutefois, Alice lui dénie ce pouvoir de trois manières : « 'Well, I shan't go at any rate,' said Alice: "besides, that's not a regular rule: you invented it just now." 'It's the oldest rule in the book,' said the King. 'Then it ought to be Number One,' said Alice »¹⁵. Elle refuse l'autorité du Roi, en opposant sa volonté à la sienne

⁸ Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 94.

⁹ Lewis CARROLL, *Through the Looking-Glass*, *op. cit.*, p. 263.

¹⁰ *Ibid.*, p. 263-264.

¹¹ Terme employé 22 fois dans *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass*.

¹² Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 115.

¹³ Terme utilisé par Roger Caillois dans *Les Jeux et les Hommes* pour désigner l'esprit de compétition.

¹⁴ Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 129.

¹⁵ *Ibid.*, p. 130.

(« ‘Well, I shan’t go at any rate’ ») ; par ailleurs, Alice réfute la règle qu’il vient d’énoncer, en l’invalidant comme règle non « régulière » : par ce polyptote d’apparence redondant, Alice dénonce la création par un individu de règles en apparence universelles mais dans les faits particulières ; enfin, elle démonte la logique du Roi. La compétition pour l’autorité est donc virulente ; les joueurs cherchent à éliminer leurs adversaires, telle la Reine de Cœur qui vocifère sans cesse « Off with his head! » ou « Off with her head! »¹⁶. Il semble que toute infraction à une règle peut avoir des conséquences particulièrement néfastes...

Cependant, si l’on observe de plus près la préface de *Through the Looking-Glass*, on ne peut que se rendre compte que l’infraction à la règle en est l’un des principes organisateurs. Suivre jusqu’au bout la logique de la prolifération du jeu semble mortifère ; or, ces œuvres bien au contraire, semblent se jouer du jeu.

Se jouer du jeu

Alors que Donald Rackin affirme avec force que le chaos le plus total prédomine dans les *Alices*, que les jeux présentés dans ces ouvrages sont dénués de règle, sont circulaires et sans fin¹⁷, il convient de remarquer qu’il n’y a pourtant pas de chaos dans les ouvrages de Lewis Carroll, mais un savant équilibre entre le *ludus* défini par Roger Caillois comme « le goût d’inventer des règles et de s’y plier obstinément »¹⁸, et la *paidia*, « puissance primaire d’improvisation et d’allégresse »¹⁹, « exubérance heureuse que traduit une agitation immédiate et désordonnée, une récréation primesautière et détendue, volontiers excessive, dont le caractère impromptu et déréglé demeure l’essentielle, sinon l’unique raison d’être »²⁰. Jean-Jacques Lecercle souligne dans *Le Dictionnaire et le Cri* combien le Nonsense est combinaison des deux pôles ; le Nonsense se définit par une syntaxe régulière, un raisonnement rigoureux et, dans le même temps, met en scène et joue avec ces règles²¹. Il faut ainsi analyser les jeux présentés dans les *Alices* non pas uniquement comme *ludus*, mais comme le résultat d’un mélange entre *ludus* et *paidia*, et donc comme autant de jeux sur les jeux. Les règles du jeu sont en effet dans le même temps mentionnées et détournées. Prenons l’exemple de la course à la Caucus.

‘What is a Caucus-race?’ said Alice (...).

‘Why,’ said the Dodo, ‘the best way to explain it is to do it.’ (And, as you might like to try the thing yourself, some winter day, I will tell you how the Dodo managed it.)

First it marked out a race-course, in a sort of circle, (‘the exact shape doesn’t matter,’ it said,) and then all the party were placed along the course, here and there. There was no ‘One, two, three, and away,’ but they began running when they liked, and left off when they liked, so that it was not easy to know when the race was over. However, when they had been running half an hour or so, and were quite dry again, the Dodo suddenly called

¹⁶ *Ibid*, pp. 75, 84, 86, 88, 91, 98, 135 (et « Off with his whiskers! » p. 126).

¹⁷ « Their games are essentially ruleless, circular, and without end – games undoubtedly, for ‘mad people’ » (Donald RACKIN, “Blessed Rage: Lewis Carroll and the Modern Quest for Order”, p. 400 in Donald J. GRAY (ed.), *Alice in Wonderland – Lewis Carroll – Authoritative texts of Alice’s Adventures in Wonderland, Through the Looking-Glass, The Hunting of the Snark; Backgrounds; Essays in criticism*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., 1992).

¹⁸ Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard, 1967, p. 78.

¹⁹ *Ibid*, p. 75.

²⁰ *Ibid*, p. 77.

²¹ « Le Nonsense est à la fois *paidia* et *ludus* » ; « Le Nonsense tient les deux termes du paradoxe : il fait comme s’il était langage policé, logique bien conduite, littérature noble, mais son « comme si » réside dans l’établissement de règles (...). Il joue à fabriquer des règles, à être en jeu » (Jean-Jacques LECERCLE, *Le Dictionnaire et le Cri*, Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 1995, p. 181).

out ‘The race is over!’ and they all crowded round it, panting, and asking, ‘But who has won?’

This question the Dodo could not answer without a great deal of thought, and it sat for a long time with one finger pressed upon its forehead (the position in which you usually see Shakespeare, in the pictures of him), while the rest waited in silence. At last the Dodo said, ‘Everybody has won, and all must have prizes.’²²

Si le narrateur explique comment jouer, comment tester ce jeu (« try »), le Dodo se refuse à en expliciter les règles, le faire remplaçant le dire. Si le Dodo délimite le domaine du jeu, par rapport au domaine du non-jeu, il précise cependant que la forme de la piste de course n’importe guère. Si le signal habituel de début « One, two, three, and away » est cité, c’est pour mieux le nier. S’il y a un signal de fin « The race is over! », pourtant les joueurs arrêtent de courir quand ils en ont assez. Si la question du gagnant se pose immédiatement après le signal de fin, il faut un certain temps au Dodo pour déterminer qui a gagné, et la réponse inhabituelle tombe : tout le monde a gagné. C’est de la même manière que les règles du jeu de croquet sont détournées : les joueurs ont bien une place déterminée à rejoindre, même s’ils ont beaucoup de difficultés à s’y rendre²³. L’équipement requis pour jouer au croquet – balles, maillets, arceaux – est bien sur le terrain, mais est vivant, non stable, et même parfois récalcitrant : « it *would* twist itself round and look up in her face, with such a puzzled expression that she could not help bursting out laughing »²⁴ ; le « would » radical mis en avant par l’utilisation des italiques oppose la volonté du maillet à celle du joueur. L’alternance des tours, pourtant mentionnée par le narrateur, sous-entendant que des tours existent, n’est pas respectée : « The players all played at once without waiting for turns, quarrelling all the while, and fighting for the hedgehogs »²⁵. Pour reprendre les termes de Roger Caillois, Lewis Carroll ne se contente pas de mettre en scène des jeux de type *ludus*, mais il y insuffle un élan de *paidia*. Ainsi, il actualise l’esprit du jeu, qui, pour Jacques Henriot, « suppose un détour par rapport à l’objet, une manière de le prendre, une distance »²⁶. Grâce à cette combinaison de *ludus* et de *paidia*, le lecteur est à la fois conscient des règles et de leurs subversions, de l’énergie ludique et de ses restrictions ; le lecteur est bien à la fois « dedans et dehors ».

Or cette dialectique est également visible au niveau des seuils des *Alices* ; Lewis Carroll insère du jeu dans les jeux de ses œuvres, mais au-delà, il insère du jeu dans leurs seuils, de manière à instaurer un pacte ludique, et par conséquent, à inviter le lecteur à se faire lui-même joueur. Les seuils d’*Alice in Wonderland* et de *Through the Looking-Glass*, par définition lieux de passage entre l’extérieur et l’intérieur, sont, ainsi que Gérard Genette l’expose dans *Seuils*, des « lieu[x] privilégié[s] d’une pragmatique et d’une stratégie, d’une action sur le public (...), d’un meilleur accueil au texte et d’une lecture plus pertinente – plus pertinente, s’entend, aux yeux de l’auteur et de ses alliés »²⁷. Ainsi, c’est bien grâce à la disjonction systématique que Lewis Carroll installe entre titre, préface ou poème liminaire, et *incipit* que le pacte ludique est créé. Les attentes du lecteur des *Alices* sont une à une trompées, pour que le lecteur pénètre dans le jeu carrollien et devienne joueur.

²² Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 23-24.

²³ « ‘Get to your places!’ shouted the Queen in a voice of thunder, and people began running about in all directions, tumbling up against each other; however, they got settled down in a minute or two, and the game began. » (Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 87)

²⁴ *Ibid.*, p. 87.

²⁵ *Ibid.*, p. 87-88.

²⁶ Jacques HENRIOT, *Le Jeu*, Paris: PUF, 1969, p. 66.

²⁷ Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris: Seuil, 1987, p. 8.

Le titre du premier conte, souvent abrégé en *Alice in Wonderland*, est en fait *Alice's Adventures in Wonderland* : dès le début du conte, la construction <N₁'s N₂> pose Alice comme le protagoniste connu et même présumé des aventures à venir. En effet, cette construction impose au lecteur une relation préconstruite, déjà soudée, entre N₁ et N₂, alors qu'une construction <N₂ of N₁>, « The Adventures of Alice in Wonderland » construirait en discours le lien entre N₁, l'élément repère, Alice, et N₂, l'élément repéré, « adventures ». Or, le frontispice du livre présente une scène du procès du Valet de Cœur ; aucun personnage féminin pouvant répondre au nom d'Alice n'est représenté, sauf une Reine malgracieuse et apparemment acariâtre. L'image est divisée en outre par un axe horizontal, qui sépare le haut et le bas de l'image, sans pour autant être axe de symétrie. Cet axe souligne au contraire une asymétrie, et un vide : alors que dans la partie haute de l'image le Roi et la Reine trônent, dans la partie basse, il n'y a que le Valet qui ait une importance équivalente et personne n'est debout à ses côtés²⁸ ; le lecteur ne peut que se demander où est l'Alice mentionnée dans le titre. Suite à ce frontispice, le lecteur lit un poème liminaire, dans lequel l'histoire à venir est décrite comme étant « a childish story » et un « tale »²⁹, annonçant le genre explicitement. Par ailleurs, le prénom d'Alice réapparaît dans la dernière strophe, rétablissant un lien avec le titre de l'ouvrage, mais se posant en rupture avec le frontispice. Le lecteur s'attend donc à lire un conte, dont le personnage principal sera Alice, à moins qu'elle n'en soit absente... Or, si le conte débute bien par le prénom de la protagoniste tant attendue, il ne débute pas par l'amorce habituelle « Once upon a time », mais par « Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do: once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, 'and what is the use of a book,' thought Alice 'without pictures or conversation?' »³⁰. Non seulement une des conventions du conte est subvertie, mais dès les premières lignes, le lecteur est invité à repenser à l'importance des images, qui sont présentées comme centrales dans un ouvrage : le lecteur est ainsi subtilement invité à reconsidérer le rôle du frontispice. La ligne de non-symétrie au cœur de la construction de cette image, ainsi que le regard diagonal que pose la Reine sur le Valet rappelle la diagonale qui divise certaines cartes à jouer – les figures – en deux ; par ailleurs ce frontispice n'a pas de profondeur, mais au contraire, est bidimensionnel³¹, tel une carte à jouer. La clé de lecture d'*Alice in Wonderland* est donc donnée au lecteur : il s'agit de lire en jouant et de jouer en lisant.

C'est de la même façon qu'est instaurée une disjonction entre titre, préface et incipit dans *Through the Looking-Glass*. Les lecteurs du deuxième volume connaissent déjà généralement le premier *Alice*, et même si le prénom n'apparaît pas dans le titre, le second volume se présente comme la suite du premier. En effet, le titre « Through the Looking-Glass » est construit sur le même modèle que le titre du premier chapitre d'*Alice in Wonderland*, « Down the Rabbit-Hole », <préposition de mouvement + article défini + nom composé>. Si le premier volume était « Alice's Adventures Down the Rabbit-Hole », le deuxième est « Alice's Adventures Through the Looking-Glass ». Cette fois-ci, Alice est d'ailleurs présente dans le

²⁸ Le Lapin et le garde de trèfle de la partie haute ont pour équivalent les deux gardes de la partie basse ; les jurés assis dans le box de la partie haute, ont pour équivalent les avocats au barreau assis à table devant les tartes ; il y a donc un déséquilibre dans la composition de ce frontispice entre le Roi-Juge et la Reine en haut et le seul Valet en bas.

²⁹ Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. xii.

³⁰ Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 1.

³¹ Michael Hancher compare l'illustration du procès dessinée par Carroll et celle dessinée par Tenniel pour arriver à la conclusion suivante : « By minimizing depth Tenniel draws attention to the two-dimensional geometry of the picture, which is quartered as neatly as the royal coat of arms on the arras behind the King and Queen. » (Michael HANCHER, *The Tenniel Illustrations to the "Alice" Books*, Athènes: Ohio State University Press, 1985, p. 35-36)

frontispice, aux côtés du Cavalier blanc. Or, dans la liste des personnages reproduite après le frontispice, aucune pièce n'est appelée Alice, alors que la description des coups sous l'échiquier placé en avant-propos signale que le pion blanc, que l'auteur nomme entre parenthèses Alice, va remporter le jeu d'échecs en onze coups. En outre, l'alternance des pions rouges et blancs n'est pas respectée, mais le mouvement des pièces et l'échec et mat qui clôt la partie suivent bien les règles du jeu d'échecs, ainsi que Lewis Carroll le précise dans la préface rajoutée en 1897³².

Tous ces décalages, débordements successifs seraient-ils symptomatiques de l'invocation du jeu idéal chez Carroll dont parle Deleuze dans *Logique du Sens* ? Et par conséquent, est-on en présence d'un texte de jouissance tel que Barthes le définit ? Lewis Carroll ne construit pourtant pas un monde dominé par une dissolution totale des règles, mais par leur subversion. Ainsi que Jean-Jacques Lecercle le montre,

le texte nonsensique a pour objet l'exploration des frontières de la langue ; sa liberté provient de l'oubli temporaire de ces frontières ; elle trouve sa limite dans la reconnaissance préalable des lois du langage et de leur nécessité ; le plaisir du texte nonsensique est dû à ce mouvement contradictoire.³³

Si *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* sont textes de jouissance, ils le sont alors dans un sens que Barthes rejette, ainsi qu'il l'expose dans *Roland Barthes par Roland Barthes*, où il affirme : « je veux une jouissance sonore immédiate et refuse l'ennui du dressage, car le dressage empêche la jouissance – il est vrai, dit-on, en vue d'une jouissance ultérieure plus grande »³⁴. Si *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* sont textes de jouissance, ils le sont car la jouissance est liée au dressage ; le débordement des cadres suppose leur construction préalable.

La fin du jeu : la transmission du plaisir ludique

Or, si le lecteur doit admettre l'existence de règles, de manière à pouvoir les détourner par la suite, il est une règle qui n'est pas détournée, celle selon laquelle un jeu a une fin. Dans *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass*, il n'y a pas de dissémination du jeu dans le domaine du non-jeu, ou celle-ci est discréditée, au niveau de la structure de ces œuvres. Une telle dissémination sonnerait en effet le glas du jeu³⁵. Dans *Through the Looking-Glass*, Alice devient Reine, gagne la partie, et pourtant, il y a de façon temporaire continuation du jeu au-delà de la fin du jeu. Cette continuation génère cependant uniquement de la frustration ; la fête qui est censée célébrer la transformation d'Alice de pion à reine est dénuée

³² « As the chess-problem, given on a previous page, has puzzled some of my readers, it may be well to explain that it is correctly worked out, so far as the *moves* are concerned. The *alternation* of Red and White is perhaps not so strictly observed as it might be, and the 'castling' of the three Queens is merely a way of saying that they entered the palace: but the 'check' of the White King at move 6, the capture of the Red Knight at move 7, and the final 'checkmate' of the Red King, will be found, by any one who will take the trouble to set the pieces and play the moves as directed, to be strictly in accordance with the laws of the game » (Lewis CARROLL, *Through the Looking-Glass*, *op. cit.*, p.147).

³³ Jean-Jacques LECERCLE, *op. cit.*, p. 12-13.

³⁴ Roland BARTHES, *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris: Seuil, 1995 [1975], p. 71.

³⁵ Si Elizabeth Sewell soutient que dans *The Hunting of the Snark* et *Sylvie and Bruno*, Lewis Carroll repousse les limites du jeu de plus en plus loin de manière à pouvoir gérer l'existence selon les modalités du jeu, et donc pour avoir un sentiment (certes illusoire) de maîtrise sur l'existence (Elizabeth SEWELL, *The Field of Nonsense*, Londres: Chatto and Windus, 1952, p. 175), dans les *Alices*, le jeu est délimité.

de plaisir car Alice ne peut déguster aucun des mets qui lui sont présentés³⁶. Dans *Alice in Wonderland*, si Alice est consciente dès la première rencontre avec le couple royal qu'elle est en présence de cartes à jouer, puisqu'elle se rassure en se disant : « Why, they're only a pack of cards, after all »³⁷, à ce moment, elle est à la fois dans le jeu et hors du jeu, elle sait qu'elle joue mais garde cette réflexion pour elle-même et ainsi, comme Henriot le suggère, se trouve pleinement dans le balancement caractéristique du jeu. En revanche, elle ne garde pas cette pensée pour elle à la fin du procès du Valet de cœur mais lance : « You're nothing but a pack of cards! »³⁸. Le changement de « only » à « nothing » couplé avec le changement de la pensée intime à l'expression ouverte de la facticité du jeu et des éléments qui le composent révèle son démantèlement complet. Alice est donc désormais hors jeu, et en effet, suite à cette scène, la petite fille se réveille et n'est plus au pays des merveilles.

Cela signifie-t-il que le plaisir du jeu ne peut exister que dans l'expérience évanescence et toujours limitée du jeu ? Il semble pourtant qu'*Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* proposent au lecteur une autre fin au jeu, la transmission du plaisir ludique. Cette transmission s'opère tout d'abord d'un volume à l'autre. Le lecteur est témoin de la transformation patente d'Alice entre *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass*. Si au tout début du premier *Alice*, la petite fille s'ennuie et n'arrive pas à se décider à tresser une guirlande de pâquerettes, dans le second volume, elle est déjà joueuse ; la façon dont elle s'adresse à son chaton Kitty est loin d'être convenue. Alice dresse la liste des bêtises que le chaton a commises en imaginant les protestations du chaton pour en arriver à la punition que devrait subir Kitty. La conclusion à laquelle arrive alors Alice est digne du pays des merveilles :

'That's three faults, Kitty, and you've not been punished for any of them yet. You know I'm saving up all your punishments for Wednesday week – Suppose they had saved up all *my* punishments!' she went on, talking more to herself than the kitten. 'What *would* they do at the end of a year? I should be sent to prison, I suppose, when the day came. Or – let me see – suppose each punishment was to be going without a dinner: then, when the miserable day came, I should have to go without fifty dinners at once! Well, I shouldn't mind *that* much! I'd far rather go without them than eat them!³⁹

Cet extrait révèle une succession de renversement : on passe de « all your punishments » à « all *my* punishments », le changement de proforme soulignant le changement de coupable ; on passe d'une punition d'ordre qualitatif – l'utilisation de l'article zéro <Ø prison> étant un schéma de détermination fondamentalement qualitatif – à une punition quantitative « fifty dinners » ; on passe de « go without fifty dinners at once » soulignant le manque à « eat them », soulignant au contraire le trop plein. Or les renversements sont utilisés de façon récurrente dans *Alice in Wonderland*. C'est ainsi que – pour ne donner qu'un exemple – lorsque Alice prend le thé chez le chapelier, elle commet l'erreur de croire en l'équivalence de « I say what I mean » et « I mean what I say ». Le Chapelier dénie cette équivalence et cherche à lui montrer qu'il ne faut pas réduire ces deux expressions à une seule. Le Chapelier et le Lièvre de Mars se mettent alors à lancer une série d'expressions et à les renverser :

³⁶ Et c'est parce que ces mets lui sont *littéralement* présentés qu'Alice ne peut pas les déguster : « 'You look a little shy ; let me introduce you to that leg of mutton,' said the Red Queen. 'Alice – Mutton; Mutton – Alice.' (...) 'it isn't etiquette to cut any one you've been introduced to. Remove the joint!' » (Lewis CARROLL, *Through the Looking-Glass*, *op. cit.*, p. 296-297)

³⁷ Lewis CARROLL, *Alice in Wonderland*, *op. cit.*, p. 84.

³⁸ *Ibid.*, p. 135.

³⁹ *Ibid.*, p. 154-155.

‘Not the same thing a bit!’ said the Hatter. ‘You might as well say that “I see what I eat” is the same thing as “I eat what I see”!’

‘You might just as well say,’ added the March Hare, ‘that “I like what I get” is the same thing as “I get what I like”!’⁴⁰

Alice semble ainsi avoir tiré toutes les leçons de cette conversation, et désormais, explore toutes les possibilités offertes par les renversements de perspective.

La transmission du plaisir ludique ne se limite cependant pas uniquement à Alice, le lecteur aussi se fait joueur. La fin d’*Alice in Wonderland* présente une Alice qui transmet son expérience du pays des merveilles à sa sœur, qui est à ce moment-là la figure du lecteur dans le texte, puisqu’elle endosse le rôle du lecteur-auditeur des aventures d’Alice. A son réveil, Alice s’exclame : « Oh, I’ve had such a curious dream! »⁴¹ et s’attache à raconter à sa sœur le contenu de ce rêve. Or le lecteur n’a pas accès à ce récit ; un discours narrativisé résume les propos d’Alice. Pourtant, une fois le récit d’Alice terminé, le narrateur utilise à nouveau le discours direct pour rapporter la réaction de la sœur d’Alice : « It was a curious dream, dear, certainly: but now run in to your tea; it’s getting late »⁴². L’importance de la transmission du jeu semble à ce moment extrêmement réduite ; c’est en deux lignes seulement que l’ensemble du livre est relaté, le narrateur ne permet pas réellement à Alice de réinterpréter son expérience ; le passage du present perfect employé par Alice au prétérit employé par la sœur semble souligner la volonté de limiter l’impact du jeu. Le jeu appartiendrait à un passé totalement révolu. Or, après le départ d’Alice, sa sœur rêve à son tour des créatures qu’Alice a mentionnées et ne reproduit pas à l’identique les aventures d’Alice, puisque Alice a disparu de cette partie du rêve ; elle s’imagine presque être désormais dans le pays des merveilles (« she (...) half believed herself in Wonderland »⁴³). Il semble donc que cette recreation du rêve d’Alice révèle bien au contraire combien la fin du jeu est la transmission ludique⁴⁴. Le lecteur, conscient de la fin du jeu carrollien, peut par conséquent néanmoins le prolonger au-delà de ses limites structurelles, et ainsi maintenir le plaisir du jeu grâce au plaisir de la relecture.

Conclusion

A quel jeu joue-t-on alors dans *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* ? Si de nombreux jeux parsèment la diégèse, si le pays des merveilles et le monde du miroir semblent régis par un certain nombre de règles ludiques, le lecteur n’est pas enfermé dans un seul jeu de société qui expliquerait le fonctionnement des œuvres. Malgré la présence d’un échiquier en prologue à *Through the Looking-Glass*, ce conte ne peut pas être décrypté en se référant à un manuel de jeu d’échecs. En effet, on ne joue pas aux échecs, ni au croquet, ni aux cartes, ni aux devinettes, ni à un jeu de société, mais on joue à jouer, à contourner les règles du jeu pourtant posées comme catégoriques au préalable. Le lecteur est entraîné dans ce mouvement de construction-débordement dès le seuil des œuvres : il ne reste pas seulement « *lu* », pour reprendre la terminologie de Michel Picard, soit lecteur passif, qui s’abandonne aux émotions

⁴⁰ *Ibid*, p. 71.

⁴¹ *Ibid*, p. 136.

⁴² *Ibid*, p. 136.

⁴³ *Ibid*, p. 137.

⁴⁴ C’est ainsi que Véronique Hague montre que le rêve de la sœur d’Alice n’est pas reproduction figée du rêve d’Alice, mais est « synthétisé par la subjectivité de la sœur » et par conséquent, « est destiné à montrer au lecteur la façon dont il est possible de prolonger l’œuvre à travers la lecture ». (Véronique HAGUE, « “Re-création vs. récréation” ou le mythe comme processus de reprise », p. 34, in Sophie MARRET, Lawrence GASQUET et Pascale RENAUD-GROBRAS (dir.), *Lewis Carroll et les Mythologies de l’Enfance – Actes du colloque international Lewis Carroll (17 et 18 octobre 2003)*, Université de Rennes 2 Haute Bretagne, Rennes : PU de Rennes, 2005)

et à l'identification primaire, mais se fait jouant, « *lectant* »⁴⁵. C'est bien grâce à cette transformation du lecteur en joueur que la continuation du plaisir du jeu et de la lecture ludique au-delà de la fin des livres est rendue possible : la fin du jeu carrollien ne réside pas seulement dans le contournement de règles préétablies, mais aussi dans la transmission du plaisir ludique.

Bibliographie

- BARTHES Roland, *Le Plaisir du Texte*, Paris: Seuil, 1973, 105 p.
—, *Roland Barthes par Roland Barthes*, Paris: Seuil, 1995 [1975], 192 p.
CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard, 1967, 374 p.
CARROLL Lewis, *Alice in Wonderland*, Londres: Puffin Books, 1997, 352 p.
—, *Through the Looking-Glass*, Londres: Puffin Books, 1997, 352 p.
—, *Lewis Carroll – The Annotated Alice – The Definitive Edition Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Introduction and Notes by Martin Gardner, Londres: Allen Lane The Penguin Press, 2000, 336 p.
DELEUZE Gilles, *Logique du Sens*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1969, 391 p.
GENETTE Gérard, *Seuils*, Paris: Seuil, 1987, 426 p.
HAGUE Véronique, « « Re-création vs. récréation » ou le mythe comme processus de reprise », pp. 27-36, in Sophie MARRET, Lawrence GASQUET et Pascale RENAUD-GROSBRAS (dir.), *Lewis Carroll et les Mythologies de l'Enfance – Actes du colloque international Lewis Carroll (17 et 18 octobre 2003)*, Université de Rennes 2 Haute Bretagne, Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2005.
HANCHER Michael, *The Tenniel Illustrations to the "Alice" Books*, Athènes: Ohio State University Press, 1985, 152 p.
HENRIOT Jacques, *Le Jeu*, Paris: Presses Universitaires de France, 1969, 112 p.
—, *Sous couleur de jouer – La métaphore ludique*, Paris: Librairie José Corti, 1989, 319 p.
LECERCLE Jean-Jacques, *Le Dictionnaire et le Cri*, Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 1995, 320 p.
PICARD Michel, *La Lecture comme Jeu – Essai sur la littérature*, Paris: Les Editions de Minuit, 1986, 319 p.
RACKIN Donald, "Blessed Rage: Lewis Carroll and the Modern Quest for Order", pp. 398-404, in Donald J. GRAY (ed.), *Alice in Wonderland – Lewis Carroll – Authoritative texts of Alice's Adventures in Wonderland, Through the Looking-Glass, The Hunting of the Snark; Backgrounds; Essays in criticism*, New York: W. W. Norton & Company, Inc., 1992.
SEWELL Elizabeth, *The Field of Nonsense*, Londres: Chatto and Windus, 1952, 198 p.

⁴⁵ Michel PICARD, *La Lecture comme Jeu – Essai sur la littérature*, Paris: Les Editions de Minuit, 1986, p. 112 et 214.