

Nina IVANCIU  
Département des Langues Romanes et de Communication en Affaires  
ASE Bucarest

## L'USAGE DE LA PAROLE de Nathalie Sarraute Scénographie et ethos

*L'usage de la parole* est un recueil de dix textes relativement courts, dont j'ai choisi « Ne me parlez pas de ça » en vue de décrire le mode de constitution et d'action des subjectivités discursives à l'œuvre dès le titre. Celui-ci est le déclencheur du texte, par le biais d'un *je* qui explicite son projet ludique menant à de nombreux paliers d'interaction imbriqués, susceptibles de suggérer, face à l'histoire initiale, une multitude de variantes inscrites dans le double registre du réel et du virtuel discursifs.

Charnière et axe d'intelligibilité de la construction des dispositifs d'énonciation, ce *je* – sujet linguistique, est l'initiateur et le gérant du jeu fictionnel, dont les objectifs, l'un linguistique et interactionnel, l'autre psychique, s'interpénètrent. Ainsi, l'exploration des virtualités sémantiques de la séquence « Ne me parlez pas de ça », par sa mise en diverses situations de communication, est intimement liée à la recherche des « tropismes » qui président à la création des scènes dialoguées, ou en sont le produit, et servent de base au changement graduel des manières de paraître des « protagonistes ». Le constant va-et-vient entre langages et mouvements tropismiques nourrit les principes de mouvance et d'indétermination s'actualisant tant au niveau du dire que du dit.

L'ample problématique de la mise en place, sous forme ludique, du projet communicationnel du *je*, à visées cognitive et transformatrice, sera approchée sous l'angle de la pragmatique, même si son territoire n'est pas nettement balisé. L'article mettra tout d'abord à profit une série de notions de cette démarche, issues de ses versants linguistique (formel) et discursif, parmi lesquelles figurent, en principal, marqueurs de subjectivité, modalisateurs, interactants, actes de discours, rapports de place, lieux communs, qui concourent à la configuration interdépendante de deux « macro-notions » : la scénographie et l'ethos. Leur fonctionnement/interprétation débouchera forcément sur des considérations extralinguistiques, notamment d'ordre psychologique/psychosocial, centrées en particulier sur les « mouvements souterrains », les rapports de force et le psychodrame, mais aussi d'ordre idéologique. En ce qui concerne l'aspect idéologique, il faudra distinguer l'idéologie esthétique de Nathalie Sarraute, qu'elle affirme dans ses propres métadiscours sur sa pratique discursive et qui oriente le protocole de lecture, y compris l'horizon d'attente des lecteurs

(Rosier 2003 : 106), des idéologies forgées au fur et à mesure de l'avancement scriptural ; ces dernières créent sur la scène de l'interaction fictionnelle un véritable champ de bataille, dans la mesure où certains énonciateurs rejoignent (parviennent à rejoindre) les valeurs/les vues de leur auteur réel, alors que d'autres s'y opposent systématiquement.

Il va de soi que les facteurs psychologique et idéologique, en inévitable connexion, contribuent amplement à la configuration progressive de l'ethos discursif des acteurs du jeu constitutif du récit sarrautien. Parallèlement, le facteur langagier agit à son tour sur les deux autres et ouvre des brèches dans la forteresse défensive des opposants, dont les effets affectifs sont constamment guettés par *je*, qui les rend verbalement.

### **Titre : « Ne me parlez pas de ça »**

Propos anodin, sans source énonciative repérable linguistiquement, le titre suggère un échange communicationnel où l'un des interlocuteurs assume la position d'agresseur, pressant autrui d'agir langagièrement selon sa volonté. Il amorce donc, à travers l'allusion à une interaction, un schème d'interactivité où, à part les traces des subjectivités discursives, se préfigurent une imprécision situationnelle et un mode dialogique dicté par la négativité de l'acte de discours à valeur injonctive. Un *je* indéfini s'adresse impérativement à l'autre potentiel (individu ou groupe) dont le discours, non spécifié, ne lui convient pas, dans le but de le faire taire. L'emploi du pronom *ça* vient renforcer l'instabilité et débouche sur maintes possibilités interprétatives. Néanmoins, la « référence implicite » de *ça* (Rabatel 2000: 53) est explicitable par une concrétisation de la situation énonciative, en particulier suivant les dires (réels ou virtuels) du co-énonciateur – définissable, selon D. Maingueneau (1998: 40), comme un interlocuteur actif. L'usage de *ça* est ainsi censé promettre une idée de liberté référentielle et, en outre, imprègne la relation d'interlocution d'une certaine familiarité, ce qui rendrait encore plus blessante la performance de l'injonction visant à stopper l'expression d'autrui, si l'on prend en compte les patrons culturels de représentation psychologiques ou éthiques.

D'autre part, ce « seuil » du texte (G. Genette) réfère à un *je* qui, se posant comme locuteur et énonciateur<sup>1</sup> de la commande, assume tacitement la responsabilité des éventuels « dégâts » que sa franchise brutale provoquerait sur la scène mentale du destinataire, « dégâts » qui peuvent se répercuter à l'extérieur, sur leur relation. Notons encore que, malgré l'inscription formelle de l'interaction, l'échange échoue, vu le refus tranchant (sous-tendant l'injonction)

---

<sup>1</sup> Pour une distinction entre locuteur et énonciateur, voir O. Ducrot (1984) : le locuteur est présenté comme responsable de l'énoncé, « comme quelqu'un à qui l'on doit imputer la responsabilité de cet énoncé. C'est à lui que réfèrent le pronom *je* et les autres marques de la première personne » (p. 193) ; les énonciateurs « sont censés s'exprimer à travers l'énonciation [...] l'énonciation est vue comme exprimant leur point de vue, leur position, leur attitude, mais non pas, au sens matériel du terme, leurs paroles » (p. 204).

qui déstabilise son déroulement normal. Le pacte d'égalité qui devrait l'étayer est déjà rompu, suite à la contrainte de l'interlocuteur d'occuper une position de soumis à la volonté de *je*-locuteur. En plus, le titre – citation tronquée – montre un ethos d'agressivité et sous-entend un autre, indécidable, propre à celui que *je* interpelle ou invente, afin qu'il puisse exister lui-même: « 'Je' n'existe pas sans/hors relation. Il se définit et il est défini par ce qui est *autre* » (Calderon 2000 : 73).

Le schéma énonciatif que le titre induit et qui guide d'habitude les attentes du lecteur réel, sera développé et particularisé de plusieurs manières dans le récit, grâce à un jeu verbal singulier, « avec ses alternatives, ses péripiéties » (Sarraute 1980 : 128), que *je* initie et gère minutieusement.

### Scénographie et ethos : définitions

Partie intégrante de la « scène d'énonciation », la scénographie est, comme le précise Maingueneau, « la scène de parole que le discours présuppose pour pouvoir être énoncé et qu'en retour il doit valider à travers son énonciation même » (2002 : 64). Scène « énonciative particulière » (Jaubert 2003 : 290), la scénographie n'est donc pas l'équivalent d'un cadre préalable, indépendant du discours ; elle constitue « ce que l'énonciation instaure progressivement comme son propre dispositif de parole » (Maingueneau 2002 : 64). Liée à un ethos qui fait émerger une certaine énonciation et qui « se valide progressivement à travers cette énonciation même », la scénographie est « à la fois ce dont vient le discours et ce qu'engendre le discours ; elle légitime un énoncé qui, en retour, doit la légitimer, doit établir que cette scène dont vient la parole est précisément *la* scène requise pour énoncer dans telle circonstance » (Maingueneau 2002 : 65). Dans un contexte fictionnel écrit, la notion d'ethos est inséparable du discours du locuteur, elle représente, selon les termes de Maingueneau, « un effet du discours » et s'associe « à un processus *interactif* d'influence d'autrui » (2002 : 59-60). De plus, la fiction crée sa propre situation d'énonciation en mettant en scène « un locuteur et, avec lui, une interaction entre lui et son partenaire » (Helkkula 2003 : 228).

Le texte « Ne me parlez pas de ça » élabore, répétons-le, une multitude de plans d'énonciation qui sont tout autant des plans d'interaction explicitement démarqués, avec une prudence probablement simulée, du réel quotidien où « sortir du rang » risque d'être mal vu (interprété):

« Commençons donc par imaginer... car il n'est guère possible de le faire pour de bon *sans éveiller la méfiance*, sans faire naître le *souçon* que 'ça ne va pas dans notre tête', sans risquer de faire dire de nous que nous 'ne tournons pas rond'... » (Sarraute 1980 : 128 ; je souligne).

Le lecteur s'attend alors à ce que les scènes énonciatives, où les interactions revêtent la forme d'une enquête auprès « des gens, pris un peu au hasard », transgressent des contraintes codiques et légitiment, par contraste, un ethos individuel, émancipé.

Dans ce qui suit, l'accent sera mis sur le repérage des sources d'énonciation, sur leur inscription en discours, ainsi que sur la dynamique de leurs rôles tout au long du jeu interactif que le mouvement scriptural propose et qui engendre maintes scénographies, dont la hiérarchisation risque à tout moment de s'effriter.

### **Cadres énonciatifs et postures du *je***

La voix qui se dit *je* dès le début du récit, et qui s'érige ainsi en source énonciative primaire et amène avec/à travers ses paroles des (bribes de) propos étrangers, est le moteur d'une instabilité pragma-sémantique, qui affecte en quelque sorte la chance du lecteur de «*se repérer dans l'épaisseur*» de son «discours traversé par d'autres» (Jaubert 2003 : 282). Ce *je* protéiforme, corrodant la représentation narcissique du sujet unitaire, stable, s'instaure donc dans une situation énonciative fluctuante, mais aussi dans les scènes qu'il produit par divers actes discursifs. Cette subjectivité, sans autre carte de visite que son discours, feint d'interpeller un *vous* nécessaire, d'autant plus que le jeu-recherche requiert, par définition, un partenaire:

« Il y a un jeu auquel il m'arrive parfois de songer... C'est un de ceux dont on peut affirmer [...] que nous serions, vous et moi – si vous acceptiez d'y participer – les premiers et les seuls à y jouer » (Sarraute 1980 : 127).

Pour mettre en pratique son projet ludique, *je* a besoin d'un interlocuteur disposé à partager avec lui, pourrait-on inférer, une ouverture d'esprit et, corrélativement, un goût pour la singularité, ces traits justifiant peut-être son inclusion dans la classe de « nous ». Ce *vous*, imprécis comme *je* lui-même, ne réagit pourtant pas, et on se rend compte que le dialogue annoncé est faux, la règle de la réversibilité des interactants ne fonctionnant pas à ce premier niveau énonciatif.

*Je*-locuteur, repère-origine du simulacre de scénographie dialogique (elle déroge déjà aux lois de l'échange, tout en amorçant un cadre interactif), prête à la potentialité réceptive, en qualité de rapporteur, un ethos changeant, qui va de la réserve face à l'objectif du jeu - « Il n'y a là, me dites-vous, rien dont on doive se réjouir par avance » (p.127) - jusqu'à l'implication absolue. La transformation attitudinale est indiquée par le passage de *vous* – membre d'un groupe, distinct de *je* mais acquérant une série d'affinités avec lui : le point de départ du jeu « serait, vous vous y attendez, une certaine phrase, des paroles que peut-être *comme* certains d'entre vous j'ai entendu prononcer » (p.127 ; c'est moi qui souligne) – à un *nous* de la communion : « Commençons donc par imaginer [...] » (p.128) ; « Par un petit signe approbateur nous marquons [...] » (p.138) ; etc.

La coréférence de *je* et de *vous* avec *nous* serait un indice formel de la réussite de *je* dans son entreprise de persuader l'interlocuteur virtuel de jouer son jeu. Elle favorise aussi l'extension du principe d'instabilité. Si « la construction des valeurs référentielles fait partie intégrante de l'énonciation » (Atlani-Voisin

2000 :124), il n'est pas moins vrai que le statut fluctuant de ces protagonistes continue le processus d'infraction aux règles sous-jacentes à la conversation au quotidien. À ce même processus corrosif contribue largement le rôle de rapporteur « honnête » que *je* s'arroge dans sa relation avec *vous*. Les propos, pensées ou jugements qu'il prétend rendre ne sont, semble-t-il, que la mise en mots de ses propres fantasmes communicationnels, tissés par son souhait de gagner autrui à sa « cause » linguistique et, à la fois, psychologique. En plus, *je* réagit aux soi-disantes répliques de *vous* en recourant, par exemple, au stratagème de la concession, « pondérée avec l'introduction d'un connecteur adversatif (*mais*) dont la fonction argumentative est primordiale » (Kara 2004 : 49). La résistance, anticipée, de l'interlocuteur potentiel est acceptée explicitement et refusée indirectement par un argument hypothétique, susceptible de la contrecarrer :

« Il n'y a là, me dites-vous, rien dont on doive se réjouir par avance. Et vous avez raison. *Mais* ce qu'on ne peut nier, c'est que ce jeu [...] présenterait [...] l'avantage de nous changer un peu » (Sarraute 1980 : 127 ; je souligne).

Par ailleurs, lors de l'interaction simulée du cadre énonciatif primaire, si flou soit-il, *je* se conçoit en une position tacite de supériorité, et une autre, affichée, d'égalité. En tant qu'initiateur du jeu, il connaît les règles et les étapes de la quête, dans sa version ludique, ce qui lui confère le rôle d'autorité. Apparemment, il atténue la hiérarchie supposée par un impératif s'adressant non seulement à l'allocutaire mais aussi à lui-même. L'égalité qu'il infiltre (mime), par le biais de l'impératif (« Commençons donc par imaginer... » ; « Contentons-nous d'imaginer... » ; etc.), est une tactique supplémentaire pour convaincre *vous* de le rejoindre comme allié.

La variation sur les instances formellement allocutées, laissant transparaitre leur vacuité existentielle, ne s'arrête pas au glissement de la singularité indéfinie de *je* à une collectivité de complices, où *je* et *vous* agissent en synergie. L'oscillation entre mobilité et symbiose identitaires se prolonge par l'élargissement de la classe d'entités en relation de coréférence. Les pronoms personnels *je / vous / nous* sont souvent remplacés par *on*, dont la particularité est de référer à une subjectivité sans faire la distinction entre énonciateur, co-énonciateur et non-personne (Maingueneau 1998 :111). Ce gommage des frontières entre les positions de locuteur, d'allocutaire et de délocuté s'harmonise avec le principe d'instabilité et transforme les protagonistes en ce que Maingueneau appelle « instances frontières » (2000 : 80-91), qui font à tout instant la navette entre l'intérieur et l'extérieur du monde fantasmé. En d'autres mots, l'emploi énonciatif de *on* « permet soit d'opérer une distance qui maintient, dans le même temps, le blocage de la place énonciative [...] soit d'inscrire une trace subjective, lorsqu'il prend la place de la 'non-personne' » (Atlani-Voisin 2000 : 119).

Le mouvement discursif sarrautien, qui reconfigure sans arrêt les rôles à jouer, encourage en fait une *circularité* pronominale, *je, vous, nous* et *on* pouvant ainsi aisément coréférencer. Dès que *on* alterne avec *je / vous / nous*, il désigne tantôt le locuteur, tantôt (probablement) l'allocutaire :

«On peut [je peux] constater... c'est une remarque que je fais juste en passant... » (p. 130) ; « Il n'y a là, me dites-vous, rien dont on doive [nous devons ?] se réjouir par avance. [...] Mais ce qu'on [vous ? nous ?] ne peut nier, c'est que ce jeu [...] » (p. 127).

*On* cumule aussi les fonctions du couple locuteur / allocutaire – « On [nous] les entend murmurer... » (134) –, tout en insistant, dans un registre dépersonnalisé, sur la communauté d'idées (de vues) à laquelle *je* aspire, et, par voie de conséquence, sur la dissolution de l'identité individuelle. Et ce n'est pas tout. Les espaces énonciatifs seconds, enchâssés – qui déploient à différents degrés le jeu interactif selon les instructions de *je* –, ajoutent d'autres valeurs de *on*. Ce pronom y devient le substitut d'un délocuté (spécifique / indéterminé) :

« On [personnes du groupe de 'Ceux qui ne peuvent pas'] s'écarte avec des sourires indulgents » (p.133) ; « 'Ne me parlez pas de ça ', dites-vous... [...] Je le dis souvent. Oui, quand ce qu'on [interlocuteur absent, quelconque] me raconte ne me convient pas » (p.128).

Les métamorphoses formelles de *je*-locuteur, qui, en fait, matérialisent « certaines propriétés de la langue » (Atlani-Voisin 2000 : 125), et qui contaminent les autres entités énonciatives, se propagent dans la sphère des postures narratives de cette instance. Le lecteur l'identifie tout d'abord, répétons-le, à un repère-origine d'un espace communicatif virtuel, où il installe un allocutaire dont il sollicite l'adhésion au jeu – quête qu'il initie, avec des règles et une finalité singulières. *Ce meneur de jeu* n'est pas moins un *auditeur* attentif. Il se met à l'écoute des paroles étrangères, qu'il loge dans son discours et dont il use à sa façon. De même, la position de locuteur, ainsi que sa posture d'initiateur de l'interaction (feinte) avec *vous*, font *je* exercer aussi la fonction de *rapporteur* des dires, pensées, attitudes... de l'altérité.

Les propos entendus / choisis, supposés familiers « à certains d'entre vous », sont *mentionnés* pour être recontextualisés « en fonction de (...) son vouloir dire » (Rabatel 2003: 117). Intégré au nouveau contexte énonciatif, le syntagme « Ne me parlez pas de ça » stimule le jeu dont *nous* espère des réactions venues d'une zone personnelle latente que le moi social ignore par excès d'investissement des normes (usages) de la collectivité. Cette région souterraine appartient aux mouvements, sensations, états psychiques fugitifs..., que N. Sarraute nomme « tropismes »<sup>2</sup>.

Le plan énonciatif dérivé illustre le jeu-quête des mouvements à l'état naissant, tropismiques. La représentation « théâtrale » exploite peu à peu tous les prototypes du dialogue – didactique, dialectique ou heuristique et polémique (Bordas 2004: 133). Les questions-réponses y alternent avec le déploiement d'une logique justificative appuyée par la façade rassurante du moi social, dont l'évaluation négative incite à des recherches un peu plus poussées dans le for

---

<sup>2</sup> Cette terminologie n'est pas stable, ne peut pas l'être, l'approche de la réalité psychique mouvante obligeant à une foule d'approximations et de reformulations paraphrastiques: « substance fluide qui circule chez tout » ; « états en perpétuelle transformation » (Sarraute 1972 a : 35) ; « pré-langage : une sensation, une perception [...] quelque chose qui va à la recherche du langage, qui ne peut pas exister sans langage » (Sarraute 1972 b : 50).

intérieur, au-delà des conventions encombrantes. Les controverses d'ordre sémantique ou éthique, suscitées par le meneur de jeu, ou par les interactions entre « les personnes interrogées » – n'oublions pas qu'elles sont groupées en deux camps adverses –, activent la région affective voilée. Les états de celle-ci transparaissent à travers la manière non seulement de dire des joueurs mais aussi de se montrer psycho-physiquement aux yeux de *je*-rapporteur :

Certains « rentrent la tête dans les épaules, lancent autour d'eux des regards peureux... » (Sarraute 1980 : 138); « de légers sursauts, de faibles protestations... », « Un instant ils paraissent hésiter... » (p.139) ; « cette rougeur qui lui est montée au visage » (141).

Cette deuxième partie du jeu dialogique ressemble à certains égards au psychodrame groupal de Jakob-Lévy Moreno, où l'action dramatique vise à révéler les tendances profondes des « joueurs » et à produire un changement de la personnalité. Le meneur de jeu sarrautien, soucieux de détecter/provoquer le surgissement des tropismes, se charge de multiples « tâches » : il intervient à titre de garant du cadre ludique, choisit les gens à interroger et les sépare, selon la réponse, en deux groupes, « Ceux qui peuvent », respectivement « Ceux qui ne peuvent pas » interrompre un interlocuteur en lui disant impérativement « Ne me parlez pas de ça », veille au respect des règles, pour que la finalité souhaitée soit atteinte. En outre, il commente les réponses reçues, identifie et refuse fermement les ruses des acteurs, observe et rapporte les réactions (verbales, psychiques, physiques), interprète le sens de « Ne me parlez pas de ça » en l'opposant à celui de « Ne parlons pas de ça » ou de « Ne m'en parlez pas » (pp. 132-133). De plus, le meneur de jeu stimule, par pression ou empathie (p. 141), les propos bouleversant les manières toutes faites de sentir et de dire, permet aux groupes de sous-locuteurs / sous-énonciateurs de polémiquer entre eux, encourage les moqueries de « Ceux qui peuvent » à l'adresse des autres, « si soucieux de respecter les convenances » (p.138). Ces moqueries provoquent chez certains de « Ceux qui ne peuvent pas » des sursauts ou des protestations, si faibles soient-ils, propres à approfondir la recherche :

« 'Non, ce n'est pas ça...' Ah, ce n'est pas ça ? Pas ça, vraiment ? il nous faut faire un effort pour ne pas trop montrer notre avidité, pour contenir en nous l'espoir qui monte et leur demander [...] : Pas ça, dites-vous... Pas le respect des convenances ?... Mais alors, qu'est-ce que c'est ?... » (p. 139).

Notons que la technique de la répétition (de l'insistance) s'avère elle aussi efficace :

« Maintenant, le long de ces groupes immobiles promenons lentement comme un appareil détecteur cette même question : Vous est-il possible de dire : 'Ne me parlez pas de ça' ? Répétons-le, insistons : 'Ne me parlez pas de ça.' Pouvez-vous le dire ? » (p. 131)

Réitérée, la question déclenche des agitations du côté de « Ceux qui ne peuvent pas », qui réexaminent, rectifient, voire sollicitent l'appui du meneur de jeu, pour ajuster leur dire à ce qu'ils ressentent, en l'occurrence, pour être capables de prononcer la phrase sur un ton impérieux :

« - Attendez, c'est si difficile, à retrouver... Si vous pouviez nous aider...  
- Mais nous ne demandons pas mieux, tout ce que vous voudrez... - Il faudrait nous répéter... nous ne pouvons pas le dire nous-mêmes... » (p. 141).

Remarquons encore les interventions du meneur de jeu à titre de médiateur, au moment où la dispute qui éclate entre les deux groupes risque de détourner le jeu de ses objectifs majeurs :

« Il faut s'interposer : Non, je vous en prie, arrêtez. Personne jusqu'ici n'a su répondre... 'Parce qu'on en a ras le bol'...'Parce que c'est mal élevé'... ce ne sont pas des réponses, c'est reculer pour mieux sauter... » (p.135).

Il renonce de temps à autre à la position de commande et se plie aux besoins circonstanciels des acteurs :

«Après un assez long silence, de l'un et l'autre camp partent les mêmes protestations : Comment voulez-vous qu'on trouve... comme ça... Il faudrait voir dans quelles circonstances... [...] Il vous faut un cas précis, vous avez bien raison. [...] Il faut un cas-modèle » (p. 135).

L'alternance des rôles autorité/égalité, opposé/allié persiste, et la classe des coréférents s'élargit par l'inclusion, à côté de *nous*, de certains d'entre *eux*. « Ceux qui peuvent » se muent en complices et parfois en substituts de *nous*, en acquérant ainsi la position de stimulants dans la relation avec « les impuissants psychiques ». Leur transformation est remarquable, si l'on pense qu'au début ils ne faisaient qu'obéir aux instructions de *nous*. En qualité d'agents, *eux* s'approprient aussi les rôles de rapporteur, d'interprète, y compris d'évaluateur du groupe adverse et adhèrent au dessein de *je/nous* de dynamiser l'ethos «fortement typé » (Maingueneau 2000 : 82). C'est à *eux* que le meneur de jeu recourt également pour instruire les « timides », et ils ne le déçoivent pas :

« 'Ceux qui peuvent' voudront-ils avoir la bonté?... L'un d'entre eux prononce alors avec la plus exacte intonation qu'il nous soit possible de souhaiter : 'Ne me parlez pas de ça.' » (p. 141).

Le jeu ne s'arrête pas à ces interactions entre « Ceux qui peuvent » et « Ceux qui ne peuvent pas ». Il continue, car la phrase « Ne me parlez pas de ça » recèle beaucoup de virtualités énonciatives, matérialisées par la suite dans de brèves scénographies encore plus indécidables, mais dont la construction s'étaie sur les mêmes principes. L'instabilité référentielle y rejoint le mélange de particulier (de concret) et de général (d'abstrait), d'allocution et de délocution (*vous, il, flic, examinateur...*) sur un fond de stabilité des rôles (agresseur / agressé) (pp. 142-144). *Je* s'efface, la subjectivité étant marquée seulement par un *vous* incertain, inséré dans une histoire rapportée, et un *nous* communautaire : « notre patrie à tous » (p.143).

Le pronom *vous*, déployé dans les nouvelles situations, peut coréférer avec les représentants du « psychodrame » antérieur, mis dans des circonstances différentes où ils manifestent leur facette agressive et/ou en supportent les conséquences. Cette piste interprétative, jointe au thème de l'explosion induit par « ça explose » (p.144), expliquerait le retour à la scénographie dialoguée, où le

fantasme de la violence ne se contente plus d'une expression symbolique, à travers la simulation discursive. « Ceux qui peuvent », libérés de toute contrainte, renoncent alors à la mise en images/en scènes de leur instinct agressif, rompent le pacte intersubjectif de « comme si » et font s'effondrer les remparts du jeu. Le conflit verbal, partie du jeu poursuivant entre autres la communion à base d'« incorporation » (Maingueneau 1998 : 81), d'assimilation d'un ethos combatif, se transforme en une véritable lutte *corporelle*. L'énergie pulsionnelle déborde le niveau discursif, et on assiste à une scène textuelle régressive, la dernière, qui met en acte la destruction de l'espace ludique.

Le meneur de jeu, dépossédé par là de son statut, en coréférence cette fois-ci avec le pronom *on*, se contente d'un enregistrement des « faits » et d'un jugement sommaire, sur un mode général, dépersonnalisé, indice de son apparent désengagement de la tournure inattendue que prenaient les « événements », incompatibles avec son projet :

« *Soudain*, les yeux injectés de fureur, « Ceux qui peuvent » marchent sur « Ceux qui ne peuvent pas », ils crient... Mais *on voit* que ce n'est plus pour *jouer*, ce n'est plus pour *rire*... ils leur crient... *c'est à ne pas croire*... ils leur crient, à eux : 'Ne me parlez pas de ça' » (p. 144 ; je souligne).

Ce mouvement de reprise de la violence et de son déplacement (Asso 1995: 172) au plan « factuel » pourrait connoter l'incessant combat « contre l'Autre – non en tant que personnage, mais en tant que porteur de valeurs antagonistes » (Rykner 1991 : 121), dont la propagation doit être stoppée.

En résumé, *je*, instance mouvante, s'autodésigne par *nous*, s'incluant ainsi, à côté de *vous*, son co-énonciateur virtuel, dans une classe d'individus constituée à base d'affinités électives. Il prend en charge la gestion énonciative du texte et introduit, en plus d'une instabilité référentielle, une multitude d'altérités discursives doublées d'une incertitude croissante à l'égard de leurs identités, voire, parfois, à l'égard d'une distinction nette entre locuteur et énonciateur. Tout cela rend moins claire la ligne de démarcation entre l'énonciation primaire et les espaces énonciatifs qui en dérivent, entre les modalités intersubjectives (invitation, proposition, injonction...) attachées à chacun de ces niveaux énonciatifs, ou bien entre les citations/le rendu des pensées, perceptions, paroles, et l'interprétation personnelle.

Il faut maintenant examiner de plus près le statut modal de *je*, cet aspect contribuant de manière significative à la configuration de son ethos discursif.

### **Ancrage énonciatif et attitude modale**

Aux rôles de créateur et de gérant des plans d'interaction, *je* ajoute inévitablement la posture de sujet *modal* – par laquelle il exprime son attitude face aux discours qu'il (re)présente à titre de locuteur et d'énonciateur, ou bien seulement de locuteur, l'énonciateur étant un autre (individuel, collectif, déterminé, anonyme).

La première reprise citative apparaît, nous le savons, dès le titre du texte: « Ne me parlez pas de ça ». Cette séquence, faisant écho à un lieu commun<sup>3</sup>, inspire le jeu qui va connaître diverses scénographies, où le dialogue remplit la fonction d'une « trace externe de ce qui grouille dans l'intimité des personnages » (Rykner 1991 :112). La marque modale est absente de l'énonciation citante, elle serait du type « comme j'ai entendu »/« selon », évoquant la figure d'une altérité associée à un ethos combatif que *je* semble valider tout au long des scènes interactionnelles suggérées par la phrase en question. Il est ainsi locuteur et en même temps énonciateur prenant en charge la structure subjective de la séquence, ainsi que son double sens, illocutionnaire (injonction) et perlocutionnaire (action verbale sur l'interlocuteur de sorte qu'il mette fin à ses propos désagréables / ennuyeux).

Dans d'autres cas, face aux (bribes de) discours rendus, *je* prend ses distances, ce qui réduit son rôle énonciatif à celui de locuteur qui repousse plus ou moins discrètement le contenu repris. Remarquons ainsi les reformulations paraphrastiques « hétéro-centrées », en référence à une « instance codique » ou à « une instance doxique » (Kara 2004 : 51), chacune avec son point de vue sous-jacent, dont la mention allusive, au-delà de la mise en place d'une configuration polyphonique, ou plutôt à travers elle, reconstitue les stéréotypes d'un ethos collectif sur lequel *je* porte un jugement ironique. Apparemment acceptées, les normes, par exemple celles de la communication au quotidien, sont sapées en cachette, par des initiatives scénographiques qui viennent contredire le consentement affiché. Un exemple : au moment où *je* offre aux joueurs un « cas-modèle » de conversation, on reconnaît, dans les explications qu'il donne, ce qu'il faut et ce qu'il ne faut pas dire /faire, selon les usages coercitifs de la communauté à laquelle *je* appartient : deux personnes en présence « savent qu'il est impossible de garder le silence... » et, alors, « comme il se doit, à tour de rôle elles parlent » (Sarraute 1980 : 136).

Ces re-présentations (mentions) (Rabatel 2003) normatives profilent un cadre énonciatif qui va à l'encontre de celui que *je* crée personnellement. En fait, le meneur de jeu ne perd pas l'occasion de s'attaquer à tout type de discours *généralisant* qui engloutit le particulier. Voilà, à titre d'exemple, comment il s'en prend aux sentences culturelles dont la vérité présupposée irrécusable peut être aisément compromise à l'aide des « preuves factuelles » :

---

<sup>3</sup> Dans un sens premier, le lieu commun recouvre toutes « les formes de stéréotypes : clichés verbaux, stéréotypes comme schèmes collectifs figés, idées reçues » qui « participent d'une *doxa* » (Amossy 1998 : 61, 229). J.-P. Sartre, dans la préface à *Portrait d'un inconnu*, lui donne le sens de « lieu de rencontre entre les êtres ». Lors de son entretien avec A. Rykner, N. Sarraute (1990) rappelle ce sens et apporte quelques précisions : « Pour nous atteindre les uns les autres, nous n'avons d'autre moyen que ce lieu commun du langage. Mais mes 'lieux communs' sont à l'opposé du lieu commun habituel parce qu'ils sont toujours porteurs de quelque chose qui n'est pas si commun, si banal que ça. (...) Ce qui compte pour moi, ce sont les tropismes qui se dissimulent sous le lieu commun » (cf. Rykner 1991 : 175-176). Sous un angle relationnel, le « déjà-su » et le « déjà-dit » fournissent donc les éléments à partir desquels les interlocuteurs peuvent se mettre ensemble, entamer un dialogue, voire rechercher en commun quelque chose de nouveau, car en fait « le neuf est toujours une variation, une mutation plus ou moins créatrice à partir du vieux » (Molino 1998 : 56).

« [...] rien dans leur aspect n'aurait permis de prédire [...] leur réponse. On voit parmi 'Ceux qui ne peuvent pas' de gros rougeauds costauds et bien carrés, et, parmi 'Ceux qui peuvent', des maigrichons fragiles aux pâles visages émaciés. Ce qui *confirme* une fois de plus combien nous avons tort de continuer, malgré tant de mises en garde et de déceptions, à *juger, comme le souriceau de la fable*, les gens sur la mine » (p. 131 ; c'est moi qui souligne).

L'attitude *ironique* de *je* à l'adresse du contenu importé ne se limite pourtant pas à disqualifier la légitimité d'une « instance étalon » (Kara 2004 : 50). Elle participe aussi<sup>4</sup> de son intention globale, persévérante, de promouvoir auprès d'un « auditoire » de plus en plus large une scénographie issue d'un (autorisant un) ethos différent. Pour y aboutir, il mise sur une connivence minimale, réalisable par le biais du lieu commun, étendue peu à peu, dès que les « personnes » interrogées se prennent au jeu – un jeu difficile puisqu'il ne s'agit pas seulement de se jouer des manières d'être ou de dire stéréotypées, insérables dans un monde éthique familier. Il s'agit surtout de parcourir/expérimenter cette étape de la recherche en commun, afin de dépasser le cercle vicieux *conformisme/non conformisme* (cf. *infra*). Le projet ludique, menant à un ethos émancipateur, séduit petit à petit les acteurs, voire « Ceux qui ne peuvent pas », même si ce n'est que provisoirement:

« Sans même que nous intervenions 'Ne me parlez pas de ça' est envoyé... décidément 'Ceux qui peuvent' semblent s'être pris au jeu... 'Oui, c'est ça... il parle, ses paroles *coulent de source*... *elles jaillissent de sa source*... les voix *fiévreuses* de 'Ceux qui ne peuvent pas' *se mêlent* ... *la source de vie*... [...] elle *monte*... et brusquement un coup de sécateur, de serpe, de hache... regardez comme il s'affaisse, il se vide de son sang. » (p. 142 ; je souligne).

En bref, *je* prend une position à peu près stable à l'égard des propos rapportés plus ou moins allusivement, selon les échos de pensées (ou d'attitudes) que ces propos signalent. Cette instance énonciative alterne l'adhésion et la contestation (d'habitude) sur le mode ironique, sans y revenir pour une éventuelle rectification. En revanche, elle adopte une attitude plus flexible, changeante, lorsqu'elle a affaire aux paroles des protagonistes – installés soit dans la zone d'interaction virtuelle (*vous*), soit au niveau des interactions entre les membres des deux groupes –, ou bien à ses propres énoncés. Entre la distance totale par rapport à un discours (cognitif, déontique, volitif, évaluatif) et l'acquiescement inconditionnel, tous les degrés intermédiaires d'attitude sont parcourus au long de son énonciation. Illustrons d'abord la position de *je*-sujet modal à l'égard de son co-énonciateur virtuel, *vous*, et des sous-interlocuteurs, acteurs du jeu interactif actualisé. Pour ce qui est de sa relation au discours potentiel de *vous*, il passe de l'écart partiel – marqué par une acceptation pondérée du refus de l'allocutaire qui se méfie, paraît-il, du jeu proposé –, à une confusion identitaire qui affecte tous les registres (perceptif, cognitif, volitif, évaluatif, éthique) et débouche sur la construction de la communauté de *nous*.

---

<sup>4</sup> Pour une synthèse des buts de l'ironie (attaque, connivence auteur / lecteur, désir de liberté), voir, entre autres, C. Masseron (2004 : 202).

Quant au commentaire sur les direx des interactants instaurés dans les scénographies secondes, il oscille entre consentement et rejet. Ainsi, leur demande d'« un cas précis » trouve une approbation sans réserve, puisque cette sollicitation fait *je*-locuteur espérer qu'ils souhaitent embrasser son objectif transformateur. Par contre, il repousse franchement les justifications (prétextes) des deux groupes, qu'il trouve superficielles, ne traduisant pas « la source de vie ». Ajoutons-y le refus des équivalences sémantiques soutenues par certains de « Ceux qui ne peuvent pas » ayant hâte de changer de groupe (pp. 132-133).

Quand, au fil du récit, *je* commente ses propres paroles, il recourt souvent à des modalisateurs (verbes modaux : *pouvoir*, *sembler* ; mode *conditionnel* ; adverbess marquant l'approximation : *à peu près*, etc.), qui rendent tantôt une potentialité, tantôt une impression ou une hypothèse, une supposition épistémique, l'incertitude et l'hésitation étant caractéristiques d'une démarche inévitablement tâtonnante :

L'attitude modale dominante de *je*-locuteur, sous-tendant, paraît-il, toutes les autres, est de nature *volitive* : le désir de verbaliser des parcelles, si infimes soient-elles, de « la source secrète de notre existence » (Sarraute 1956 : 8), ou de « la substance même de notre vie » (Sarraute 1956 : 33), donc du fond universel des humains<sup>5</sup>. Cette aspiration ouvre sur un double rapport à autrui (représenté par son discours direct/indirect, parfois aussi par une description minimale de son apparence physique) : rejet, on l'a souligné, lorsque celui-ci se cantonne dans une position mimétique, rigide, étouffant « la substance même de notre vie » qui va à la recherche du langage, mais aussi empathie, identification, dès qu'il donne des signes de changement (p. 141).

La communion visée n'a la chance de se réaliser que *via* des efforts de *recadrage*, de réinvestissement d'une nouvelle signification de la relation du langage (des images qu'il crée) au ressenti. Le souhait de rechercher ensemble et de communiquer ce « quelque chose », qui n'existe pas sans langage, régit l'emploi des autres types de modalisateurs : *cognitifs* (le ton péremptoire d'un « je sais », ou « je suis convaincu », laisse la place à des doutes/suppositions) *normatifs*, (les « il faut »/ « il ne faut pas » figeant le sujet dans l'imitation sont remplacés par des instructions capables de conduire le moi à avoir accès à ses sensations/pensées embryonnaires), *évaluatifs* (les jugements positifs ou négatifs, plus ou moins marqués formellement, ne dépendent plus de la soumission à l'autorité d'un étalon, mais de l'adaptation aux prescriptions du nouveau jeu auquel *je* invite, voire contraint les acteurs à jouer).

Nous revenons ainsi à la notion d'ethos, « *manière de dire* qui renvoie à une *manière d'être* » (Maingueneau 1998 : 81), cette fois-ci pour analyser les tactiques discursives de *je* de se porter garant de – et de conforter – un

<sup>5</sup> N. Sarraute a beaucoup insisté sur l'interdépendance, dans son idéologie esthétique, entre le langage et le ressenti, ou « cette chose » (1972 b : 56) : « il y a quelque chose [...] qui ne peut pas exister sans langage » (1972 b : 50) ; « C'est uniquement ce mouvement et son influence sur les mots qui m'intéresse, son passage dans des mots » (1972 b : 55) ; « Des images très simples, destinées à faire surgir aussitôt des sensations familières [...], elles se sont développées en scènes imaginaires [...] qui devaient attirer à elles [...] ce qui sans elles serait resté un magma obscur et confus » (1972a : 36).

ethos « décontracté » (Maingueneau 1998 : 200). Cet ethos « décontracté » est en harmonie avec les mouvements tropismiques que *je* encourage, tout en s'acharnant à traquer l'ethos conventionnel et, à travers lui, les habitudes contractuelles dominant les interactions interpersonnelles. La reproduction de cet ethos conformiste et de la scénographie afférente s'accompagne inévitablement de son invalidation (de sa subversion). En revanche, les règles de la quête ludique convient les « enquêtés » à (les pressent de) se sensibiliser à une attitude *différente* à l'égard de la triade moi-langage-relation à autrui, abordée ci-dessous par le biais d'une autre triade : lieux communs-tropismes-*ethè*.

### Lieux communs, tropismes et *ethè*

On a déjà suggéré l'interdépendance entre lieux communs, tropismes et scènes d'interaction, dont l'exploration fictionnelle se solde avec un jeu sur les *ethè* familiers et, simultanément, avec l'insinuation d'un ethos moins expérimenté, décontracté, émancipateur.

La présence du lieu commun est indispensable à la fiction sarrautienne, étant d'ailleurs attestée par tous les textes qui composent *L'usage de la parole* : leurs titres sont des « expressions figées, mots définitifs, phrases-clichés, banalités *apparentes* » (Rykner 1991: 14 ; je souligne). En effet, la phrase « Ne me parlez pas de ça » n'est qu'en apparence banale. Plus précisément, sa banalité hors-contexte se mue en une originalité contextuelle, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, évidemment, parce qu'elle est à l'origine des interactions actualisables dans des situations où tout est permis de dire, surtout ce sur quoi on garde d'ordinaire le silence. Puis, l'injonction que la phrase véhicule s'avère l'instrument privilégié de relance du dialogue dans une direction tantôt polémique, tantôt dialectique (heuristique), ce qui complexifie son « statut ». La séquence importée passe successivement, avec des accents différents, de son usage initial de « lieu de rencontre entre les êtres », à une destination opposée – lieu de séparation – et, corrélativement, au rôle de révélateur d'un ethos, pour aboutir finalement à sa mission la plus intéressante – celle de stimulant de « l'innommé » –, à travers laquelle le « lieu commun » contribue au changement, promis par le meneur de jeu, « de nos habituels amusements ».

Mais quelles stratégies met en place *je* pour déplacer la phrase d'emprunt, insérable dans un « discours collectif de la doxa anonyme » (Bordas 2004 : 63), d'un « déjà-vu » à la singularité fictionnelle, ou bien pour la faire circuler d'une fonction à l'autre? Dans son supposé dialogue avec *vous*, *je*, à l'aide de la généralisation, l'inclut parmi les éléments d'une classe dont la familiarité facilite l'amorce de la communauté référée par *nous*. En même temps, la phrase devient le ferment de création d'un espace dérivé, dont les interactions font sa valeur osciller selon l'attitude des instances énonciatives qui s'y rapportent.

Son attribut « convivial » ne se perd pas lors du déploiement du jeu interactif. Grâce à « Ne me parlez pas de ça », expression connue, *je* peut interpeller les acteurs potentiels et commencer son jeu de questions-réponses. Mais, à la différence de l'énonciation primaire, où la parole est invalidée dans sa

fonction de communication à cause de la suppression de sa valeur d'échange (Boué 1997:128), à ce niveau second, *je* élabore un « vrai » dialogue. De « lieu de rencontre », l'expression se convertit en un lieu de dispute dès que les « personnes » interrogées doivent préciser l'emploi qu'elles en font ou n'en font pas, dans une situation d'interlocution, et le pourquoi de leur attitude. Elle contribue également à la dissimulation et au dévoilement des tropismes. « Ceux qui peuvent » lancer cette phrase injonctive cèdent à leur agressivité défensive, donnant forme à un ethos opposé aux prescriptions conversationnelles de la communauté, alors que « Ceux qui ne peuvent pas » le faire résistent à la pression tropismique personnelle et s'accrochent à une manière de dire laissant (entre)voir une manière d'être ou plutôt de paraître, respectueuse des modèles éthiques.

Par ailleurs, les dialogues, relancés chaque fois à partir de cette phrase, se concentrent sur la fonction majeure qui leur est attribuée : la recherche et la traduction des tropismes<sup>6</sup>. La mission centrale de dissimulation/découverte de « cette espèce de ressenti » (Sarraute 1972 b : 56) que la démarche sarrautienne – réhabilitant les facettes moins superficielles de la conscience – garantit aux lieux communs, « contraint » ceux-ci à se débarrasser peu à peu de leur étiquette de stéréotypes. Entraînée dans un jeu à finalité transformatrice, la citation « Ne me parlez pas de ça » est recontextualisée à plusieurs reprises et devient un allié de *je* dans son travail de sape des paradigmes idéologiques (valeurs, croyances, normes...) admis et de leur usage machinal, sans aucun égard pour les « mouvements indéfinissables qui glissent très rapidement aux limites de notre conscience » (Sarraute 1956: 8).

La promotion de ce matériau psychique universel ne peut se faire que par le biais du matériau verbal, par définition, des autres, dont le réemploi créatif, sous l'impulsion et en faveur du « ressenti », ébauche une alternative non seulement aux « *ethè* figés, relativement stables, conventionnels » (Maingueneau 2002: 59] – modèles que les membres de la communauté incarnent scrupuleusement dans les relations interpersonnelles –, mais aussi aux *ethè* non-conformistes, issus d'une poussée de rébellion, interprétables comme une imitation à l'envers. Sous un tel angle, les comportements interactifs – articulant du verbal et du non-verbal décrit – de « Ceux qui ne peuvent pas » « et de Ceux qui peuvent », en dépit de leur rapport visiblement antagoniste, puisent dans le même « profil communicatif » (Kerbrat-Orecchioni 1996 : 78). Ils lui sont attachés jusqu'à un certain point du jeu, bien que l'attitude des uns à son égard est le contre-pied de l'attitude des autres. Les premiers se présentent avec des traits symétriquement négatifs à ceux qu'étalent les seconds (selon l'isotopie soumission/insoumission aux règles de la conversation, y compris de la politesse) : respect/irrespect du territoire de l'interlocuteur, susceptibilité/indifférence à l'offense, gêne/aplomb, etc. Les réponses des deux groupes à la question s'ils sont capables d'interrompre impérativement tout interlocuteur qui leur

---

<sup>6</sup> Cette fonction du dialogue a été amplement analysée par les critiques littéraires (voir, entre autres, Boué 1997) et confirmée par N. Sarraute elle-même : « ces mouvements transformaient pour moi les dialogues qui n'avaient pas d'autre intérêt que de porter ces mouvements au-dehors, tout en les abritant sous la couverture des lieux communs de la communication » (1972 a : 36).

éveille un sentiment désagréable font donc modèle et contre-modèle éthique se succéder, tout en révélant des attitudes stéréotypées, assimilées dans l'absolu :

« Attendez que je cherche... Ah oui... 'Ne me parlez pas de ça...' comme ça, à brûle-point, à propos de ce que l'autre vous dit... quand il est évident qu'il ne se rend aucunement compte... [...] et sans lui donner d'explication. *Non, ça, ainsi, sans plus, je ne le dirais pas...* » (p. 129) ;

« 'Ne me parlez pas de ça' ? La surprise, presque de l'effroi se voit sur son visage. 'Comment ? Ainsi, *brusquement*, au milieu d'une conversation ? Mais voyons, c'est impossible » (p. 130) ; « Oui, quand ce qu'on me raconte ne me convient pas pour une raison quelconque... rien *ne m'oblige* à la donner. 'Ne me parlez pas de ça', c'est tout. Oui, *sans explication* » (pp. 128-129) ; « Nous ne pouvons pas dire ça parce que c'est *mal élevé*, parce que *ça ne se fait pas*. Parce c'est *impoli*. Parce que c'est une *goujaterie...* » (pp. 134-135) (je souligne).

Les « étiquettes » – clichés d'ordre moral – ne conviennent évidemment pas au meneur de jeu. Il est vrai que le non-conformisme de « Ceux qui peuvent » donne plus de chances à son projet et à l'émergence d'un ethos nouveau. Leur brutalité, moquerie ou sarcasme ne le satisfont pas, parce qu'elles ne se nourrissent pas de la dynamique propre à la « source secrète » mais plutôt d'une conscience cantonnée dans une opposition *forcée* à « l'autorité » de la courtoisie, et qu'ils investiraient néanmoins en cachette.

Appliqué à la conversation, l'ethos favorise, comme le soutient Maingueneau, la réflexion « sur le processus plus général de l'*adhésion* des sujets à un certain positionnement » (2002 : 60). Le meneur de jeu est le porteur et à la fois le garant d'un ethos particulier, qui s'insinue dans son projet de recherche et l'imprègne de traits provenant de « la source secrète » : mobilité, création, persévérance dans la quête et la verbalisation du « ressenti », pouvoir de persuasion, courage de refuser l'idéologie collective saturée de raisonnements et de prescriptions impérieux ou de clichés langagiers, sensibilité aux réactions verbales et non verbales des interlocuteurs.

Garant donc d'un ethos spécial, surgi de la région des mouvements psychiques insaisissables, vers laquelle il dirige subrepticement les joueurs, *je* laisse ces derniers se montrer avec leur ethos mais il les présente aussi lui-même. On peut ainsi constater une évolution comportementale à mesure que le « spectacle » avance. Dociles, silencieux, immobiles au début, rappelons-le, ils s'activent petit à petit : « Ceux qui ne peuvent pas » sont même disposés à tricher pour glisser vers le groupe de « Ceux qui peuvent », s'indignent de « l'impolitesse » de ces derniers, tout cela frayant les voies aux « regards croisés » – pleins de termes qui aplatissent la personnalité –, et, naturellement, aux disputes (p. 135).

D'un ethos passif, les acteurs passent à un ethos qu'inspire la propension au combat sans qu'ils se distancient pour autant des expressions toutes faites. Le meneur de jeu ne laisse pas leur rivalité stérile continuer. Pour les persuader de poursuivre la recherche du « ressenti », voire de profiter de la portée « thérapeutique » du jeu, il leur offre deux situations d'interlocution, où la nécessité de lancer la phrase-*talisman* « Ne me parlez pas de ça » n'est pas en rapport avec les règles et les formules généralisantes qui les rendent, mais avec

l'impulsion universelle de se protéger de ce qui menace son confort intime. Les réactions consécutives à la première situation hypothétique présentée, faisant naître une nouvelle scène d'interlocution (pp. 136-139), où les joueurs sont mis à choisir entre supporter le rabâchage de leur interlocuteur ou y mettre fin, sont prévisibles, ne se distinguant pas trop des comportements antérieurs. Il y a pourtant quelques variations intéressantes. Remarquons en ce sens l'attitude de « Ceux qui peuvent » à l'égard de la fidélité du groupe adverse aux principes éthiques valorisés : leurs ricanements cèdent bientôt pour faire place à l'amusement, indice probable de la distance qu'ils prennent face à l'« autorité », au pouvoir des normes surinvesties. Ils adhèrent ainsi pour de bon au meneur de jeu. Leurs taquineries servent dès lors, nous l'avons vu, à influencer le profil de « Ceux qui ne peuvent pas », qui semblent bouger, sortir pour un temps de l'inertie émotionnelle due à la raideur des principes dont l'incorporation dans l'absolu les voue à des relations interpersonnelles frustrantes.

La deuxième situation, construisant une scène de « mauvais rêve » (pp. 139-140), a plus de force persuasive, l'ethos désinvolte, libérateur des modèles ainsi que des anti-modèles de manières convenables de paraître et de dire, gagne du terrain par un investissement tacite des facettes imperceptibles de la psyché, et la quête ludique est couronné de succès. L'image rapportée des acteurs en porte la trace : l'un de « Ceux qui peuvent » prononce « Ne me parlez pas de ça » « avec la plus exacte intonation qu'il nous soit possible de souhaiter: » (p. 141), « les voix fiévreuses de 'Ceux qui ne peuvent pas' se mêlent... » (p. 142), et la source de vie *monte*.

Le succès du jeu de dévoilement langagier du « pré-langage » ne dure pourtant pas, sa précarité étant induite par une complicité discrète entre le principe de l'instabilité et le thème de l'agression, qui insiste à travers les scènes interactives créées ultérieurement, flottant dans l'anonymat/l'indétermination. Dès que la violence latente passe de la figuration réjouissante, en scénographies-barrières, retenant au niveau du faire semblant sa vérité meurtrière, à la mise en acte, le « tout est permis » est projeté illicitement dans l'univers factuel. La poussée du tropisme abolit alors les règles de l'espace ludique protecteur et aboutit à la scène finale, d'une intensité émotionnelle qui tourne à la cruauté physique. Le récit de l'ex-meneur de jeu se référant au choix actionnel des « puissants », qui détruisent le spectacle plaisant de l'imaginaire, est accompagné, répétons-le, d'un bref commentaire d'où l'on peut déduire qu'il s'en détache (et s'il ne faisait que simuler le détachement ?): « Mais on voit que ce n'est plus pour jouer, ce n'est plus pour rire... ».

Aux termes de ce parcours, il faut dire que l'analyse, se plaçant entre formalisme linguistique, pragmatique discursive, psychologie et idéologie esthétique, a essayé de faire voir l'imbrication singulière du verbal et du psychique dans et par le récit sarrautien. L'action du premier, notamment à travers les lieux communs, mène aussi bien à la dissimulation qu'au dévoilement des états situés au-dessous de la conscience, alors que la poussée de ces derniers dynamise le langage qui parvient à transgresser les modèles familiers d'expression/d'interaction pour capter la vivacité du ressenti à l'état naissant.

L'idéologie scripturale valorisant ce mode singulier de relation du verbal à l'émotionnel influe sur/se matérialise dans le fonctionnement des

registres du récit (paliers énonciatifs avec les scènes d'interaction afférentes, nature et rôles des figures énonciatives, images que les interactants se font les uns des autres) selon deux principes corrélés : l'instabilité et l'indétermination. En plus, la verbalisation, lors du processus interactionnel, des mouvements affectifs favorise l'émergence d'un ethos particulier, qui s'en nourrit et entre en conflit avec les conventions régissant l'échange hypocrite au quotidien. L'étude a mis en relief les tentatives de cet ethos nouveau pour l'emporter sur l'ethos « typé », en principal par le biais de la polémique s'installant entre les interlocuteurs – acteurs d'un psychodrame où ils apparaissent comme porteurs de l'un ou de l'autre. A ce propos, l'article a souligné le dynamisme de l'articulation triadique sarrautienne : tropismes – échanges verbaux – ethos.

Une dernière remarque : le travail a pris comme axe d'intelligibilité du récit et comme point de jonction entre les espaces énonciatifs construits textuellement la voix qui se dit *je*, dont l'existence n'est que linguistique. Par sa mouvance, ses multiples fonctions, ainsi que par ses stratégies discursives (modalisateurs, actes de discours directs et indirects, répétition, tactiques de persuasion, etc.), cette figure de la subjectivité se porte garante d'un ethos et d'une scénographie s'inspirant des mouvements affectifs embryonnaires, recherche la complicité des interlocuteurs qu'ils s'inventent et, en parallèle, repousse tout comportement verbal réduisant l'être humain à son moi social collé aux schèmes collectifs figés.

## Références bibliographiques

- AMOSSY, Ruth (1998), « Du cliché et du stéréotype. Bilan provisoire ou anatomie d'un parcours », in *Le cliché. Interlangues/littératures*, textes réunis par Gilles Mathis, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail : 21-28.
- ASSO, Françoise (1995), *Nathalie Sarraute. Une écriture de l'effraction*, Paris, PUF.
- ATLANI-VOISIN, Françoise (2000), « Énonciation fictionnelle et constructions référentielles. Réflexions à partir du *Bavard* de Louis-René Des Forêts », *Langue française*, 128, Paris, Larousse : 113-125.
- BORDAS, Éric, BAREL-MOISAN, Claire, BONNET, Gilles, DÉRUELLE, Ande, MARCANDIER-COLLARD, Christine (2004 [2002]), *L'analyse littéraire. Notions et repères*, Paris, Nathan.
- BOUÉ, Rachel (1997), *Nathalie Sarraute. La sensation en quête de parole*, Paris, L'Harmattan.
- CALDERON, Jorge (2000), « Le mot à l'œuvre: *Ouvrez* de Nathalie Sarraute », *Tropos*, vol. 26 : 65-76, <http://www.fci.msu.edu/TROPOS/Calderon.pdf>
- DUCROT, Oswald (1984), *Le dire et le dit*, Paris, Minuit.
- HELKKULA, Mervi (2003), « La scène d'énonciation dans *À la recherche du temps perdu* », in *L'analyse du discours dans les études littéraires*, Amossy Ruth et Maingueneau Dominique (éds.), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail : 227-237.

- JAUBERT, Anna (2003), « Genres discursifs et genres littéraires : de la scène d'énonciation à l'empreinte stylistique », in *L'analyse du discours dans les études littéraires* : 281-293.
- KARA, Mohamed (2004), « Reformulations et polyphonie », *Pratiques* : 123-124 : 27-54.
- KERBRAT-ORECCHIONI, Catherine (1996), *La conversation*, Paris, Seuil.
- MAINGUENEAU, Dominique (1998), *Analyser les textes de communication*, Paris, Dunod.
- (2000), « Instances frontières et angélisme narratif », *Langue française*, 128 : 74-95.
- (2002), « Problèmes d'ethos », *Pratiques*, 113-114 : 55-67.
- MASSERON, Caroline, de AURICCHIO, Agnès, PERRIN-SCHIRMER, Claude (2004), « La polyphonie des discours argumentatifs : propositions didactiques », *Pratiques*, « Polyphonie », 123-124 : 171-211.
- MOLINO, Jean (1998), « La culture du cliché : Archéologie critique d'une notion problématique », *Le cliché. Interlangues / littératures* : 35-56.
- RABATEL, Alain (2000), « Valeurs représentative et énonciative du 'présentatif' c'est et marquage du point de vue », *Langue française*, 128 : 52-73.
- (2003), « Entre usage et mention : la notion de 're-présentation' dans les discours représentés », *L'analyse du discours dans les études littéraires*, Amossy Ruth et Maingueneau Dominique (éds.), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail : 111-121.