

Olivia Leboyer
 Docteur en science politique, IEP de Paris
 Chargée de cours à l'IEP de Paris, Chercheur associée au PACTE

1913 : Rêveries militaires de Valéry Larbaud autour de petits soldats de plomb

Le romancier et poète Valéry Larbaud a écrit des textes d'une grande finesse sur les rêveries militaires : dans *Enfantines*, la nouvelle « La Grande Epoque » (1913) retrace les jeux guerriers et les fantasmagories de trois enfants, dont le petit Marcel, sensible et impressionnable (chapitre XIV « La guerre de trois cents ans »). Les stratégies enfantines, aussi subtiles que celles des adultes, expriment des aspirations un peu confuses et un rêve de grandeur encore conforme à l'idéal guerrier de l'époque d'avant la Grande Guerre. La Grande Epoque, c'est celle des grandes vacances et des récits héroïques qui subliment la réalité :

Le lendemain, les trois souverains s'installèrent chacun dans son royaume. Une brouettée de briques servit à tracer les frontières intérieures et à fortifier quelques points de la côte. On procéda au recensement de la population et à l'organisation de la justice. Une limace fut condamnée à mort et exécutée. (...) Maman fournit les morceaux d'étoffe nécessaire, et Françoise cousit les drapeaux. Le sien était rouge et blanc ; vert et mauve celui d'Arthur, et jaune et bleu celui de Marcel ; et les navires, en passant devant eux, les saluaient de trois coups de canon.¹

En filigrane, la brutalité des limites fixées par les adultes se fait sentir : fils d'un patron d'usine, le petit Marcel est autorisé à jouer avec les enfants du régisseur, mais pas avec les fillettes d'un simple ouvrier :

Enfant de patron, tu ne joueras pas avec les enfants d'ouvriers... Justement Marcel se souvient d'avoir entendu dire par son père, après une explication ennuyeuse :

« C'est ce que les (un nom très long, en *iste*) appellent : *la loi d'airain*.²

Dans le court texte *Questions militaires*³, écrit cette même année 1913, Valéry Larbaud s'interroge toujours sur le pouvoir de l'imagination. En quelques pages aussi précises

¹ Valéry Larbaud, *Enfantines*, « La Grande Epoque », 1913, VII « Les Grandes découvertes », Pléiade, pp. 450-453.

² Valéry Larbaud, *Enfantines*, « La Grande Epoque », 1913, XII « Ce qu'il faudrait oublier », Pléiade, p. 459.

qu'insolites, il livre une réflexion étonnante sur sa passion de collectionneur pour les petits soldats de plomb, figurines des plus précieuses à ses yeux et prétextes à la rêverie. Les couleurs des uniformes, les drapeaux, les inventions stratégiques pour livrer bataille comme on le ferait lors d'une partie d'échecs sont présentés comme autant de jalons pour une rêverie guerrière ancrée pour moitié dans le réel et pour moitié dans le fantasme d'une guerre idéalisée, qui serait enfin belle :

De plus, l'amateur sentait l'harmonie qu'il y avait entre les différents uniformes d'un même pays, ils pouvaient trancher vivement les uns sur les autres, ils ne se contredisaient pas, et ainsi, l'ensemble, le groupe des uniformes de telle ou telle armée, l'état-major enfin, devenaient encore plus évocateur d'une nation donnée à une époque donnée, qu'un uniforme pris séparément. Désormais, avec les couleurs ternes, avec le badigeon jaunâtre ou bleuâtre passé sur toute une armée, cette harmonie n'existe plus. Le collectionneur a toujours été pacifique. Ses pièces sont rangées dans leurs boîtes comme des bijoux ; il ne les essuie qu'avec les plus douces de ses brosses qui servent à enlever la poudre des joues. S'il lui arrivait de représenter des batailles avec ses pièces, c'était pour jouir de la vue des couleurs.⁴

Valéry Larbaud souligne la minutie du collectionneur, souvent obsessionnel. Ses pièces, rangées dans leur boîte, sont là pour être contemplées, manipulées avec le plus grand soin. Maniaque, rêveur, ce type de collectionneur voit dans les soldats de plomb tout un monde enfui, qu'il s'agit de ranimer par la force de la rêverie :

Enfin l'adepte parfait, l'initié, l'homme à barbe grise qui ne permet pas à ses enfants de jouer avec ses soldats – ne se préoccupe que de l'uniforme. Pour lui, l'histoire se résume en une série, prodigieusement compliquée, d'uniformes. Combien de gens, en dehors de ceux qui se sont particulièrement occupés de l'histoire des guerres de Napoléon, savent ce que c'était que le Bataillon Septinsulaire ? Eh bien, notre amateur vous décrira dans tous ses détails l'uniforme bleu, à lisérés jaunes, que portaient les soldats du Bataillon Septinsulaire. Lui montrer un uniforme, c'est le ramener à telle ou telle période plus ou moins agitée de la vie politique du monde.

La dernière phrase du texte, très frappante, nous servira de pivot pour étudier les liens, chez Larbaud, entre la guerre et l'imagination :

J'achèterai des pièces non peintes, je combinerai des têtes avec des corps, j'inventerai des uniformes, et j'aurai une armée à moi ! Oui, mon armée à moi, et mon drapeau, et mes maréchaux... » Au fond, c'est ce que nous désirons tous : avoir notre armée à nous.⁵

³ Valéry Larbaud, *Questions militaires*, in *Les Cahiers d'aujourd'hui*, août 1913.

⁴ *Ibid.*, *Pléiade*, p. 1123.

⁵ *Ibid.*, p. 1124.

Guerres du passé, dont on évoque le souvenir, guerres inventées, se confondent dans une même parade inutile, mais tellement importante aux yeux du collectionneur. La miniature, la pièce de collection, dérisoire, inerte, possède pour lui un vrai pouvoir :

Georges Coisel avait inventé un jeu de Petite Guerre, et peut-être en avait-il écrit les règles. En tout cas, il écrivait, pour quelques adeptes de ses amis, des descriptions de revues et de batailles imaginaires. (...) Mais sait-il quelle étroite parenté il peut y avoir entre le Jeu Royal et la création artistique ?⁶

Le collectionneur, obsédé par sa marotte, court de boutique en boutique pour chercher les pièces rares. Esthète, il préfère les belles figurines martiales d'autrefois aux figurines sans éclat des guerres « modernes ». Avec humour, Valéry nous fait part de ses investigations dans le milieu des collectionneurs :

C'est un sujet, en effet, qui intéresse beaucoup plus de personnes – qu'on ne le croit généralement, et c'est peut-être à Paris qu'il y a le plus grand nombre d'amateurs, non pas tant de *Kriegspiel*, que des figurines de plomb et d'étain qui servent de pions aux adeptes du *Kriegspiel*. Sans pouvoir apporter des faits précis à l'appui de ce que je vais dire, je crois pourtant que la Guerre Européenne a eu son contre-coup sur ces « petites guerres » dont H.G. Wells a fait le sujet d'un livre charmant. Une enquête à laquelle je me suis livré chez les principaux marchands de soldats de Paris m'a donné ce résultat assez inattendu : les « nouveaux uniformes » (ceux de la « Grande Guerre ») se vendent beaucoup moins que « l'Empire », et se vendraient beaucoup moins que les « vieux uniformes » (ceux de 1900-1915) si les fabricants, ayant su prévoir les desiderata des collectionneurs (et même des enfants) n'avaient produit des « vieux uniformes » en grande série. Non seulement « l'Empire » reste la grande époque aux yeux des collectionneurs, mais le Moyen-Age même, et le Louis XIV et le Louis XV ont un regain de popularité ; tandis que le bleu horizon, le khaki, le feldgrau, etc., ne trouvent que peu d'acquéreurs.⁷

En étudiant ces belles pages de Valéry Larbaud, écrites au moment charnière de 1913, nous nous penchons sur un imaginaire singulier, sensible, qui s'appuie sur la tradition, sur les rêveries militaires de la fin d'une époque.

Questions transversales

1) Chez Valéry Larbaud, l'imaginaire de la guerre et celui du jeu sont étroitement liés. Qu'il s'agisse d'enfants dans la nouvelle « La Grande Epoque » ou bien

⁶ *Ibid.*, pp. 1118-1119.

⁷ *Ibid.*, p. 1120.

d'adultes dans l'article « Questions militaires », Larbaud établit chaque fois une distance, une déréalisation partielle de l'imaginaire guerrier, en le plaçant sur le terrain des jeux de l'imagination. On pense, bien sûr, aux réflexions de Roger Caillois (qui était d'ailleurs un admirateur des écrits de Valéry Larbaud) dans *Les Jeux et les Hommes* (1957). A travers les jeux, les rites, quelque chose de profond s'exprime. Les jeux guerriers des enfants trahissent une autre sorte de guerre, plus masquée, entre les classes sociales. Le petit Marcel, dans ses tentatives pour inviter à jouer à la guerre les deux fillettes de l'ouvrier, tente vainement d'aller contre cette « loi d'airain » édictée par son père. Innocent, paré de belles couleurs, puisant dans l'héroïsme des superbes récits de guerres napoléoniennes, le jeu demeure un peu cruel. Le processus de déréalisation, de « virtualisation » de la guerre, étudié aujourd'hui par James Der Derian, en particulier dans *Virtuous War*, est ici mis en œuvre par l'écrivain de manière très consciente. En mettant à distance les réalités de la guerre, en les plaçant délibérément sur le terrain ludique et esthétique, il s'agit de dévoiler la part de fantasme que met en jeu l'imaginaire guerrier. Topique, classique, cet imaginaire est à la fois commun et singulier. D'où la déception du petit Marcel de la nouvelle quand il se rend compte que les aspects fédérateurs, galvanisants, du jeu guerrier n'ont pas réussi à combler la distance qui existe entre ses petits camarades et lui. L'imaginaire guerrier, en définitive, se révèle impuissant à relier pour de vrai les enfants entre eux. On peut supposer qu'il en est de même pour les adultes, dans les vraies guerres : une illusion de fraternité, pour une solitude et une épouvante réellement éprouvées. Souvent déceptifs, les textes de Larbaud laissent une impression de blessure, de faille, qui surprend : le déroulement des nouvelles semble lisse, doux, puis survient l'accident irréparable, qui laisse sa marque dans le souvenir et empêche de revivre les événements en pensée avec la même fraîcheur.

2) La nouvelle « La Grande Epoque » a été écrite en 1913 et le recueil dont elle fait partie, *Enfantines*, a été publié en 1918. La nouvelle prend donc soudain une autre résonance. Le temps de l'écriture et le temps de la réception sont disjoints. La portée du texte en est amplifiée. L'innocence dont il est question ici a quelque chose d'encore plus troublant, après la Grande Guerre. Comme si Larbaud nous parlait véritablement d'une recherche du temps perdu.

3) Dans « Question militaires », opuscule écrit (et publié dans *Les Cahiers d'aujourd'hui*) lui aussi avant la Guerre de 1914-1918, Larbaud nous entraîne dans les méandres de cerveaux occupés par une idée fixe : la collection de petits soldats de plomb. Très court, plein d'humour, le texte frappe également *a posteriori*. Il y est question de temps enfuis, morts, que l'imagination peut faire revivre, en leur redonnant leurs couleurs. Un badigeon, un assemblage de pièces, et voilà les grandes guerres de Napoléon ressuscitées dans son salon ! Là aussi, la nostalgie est très forte. Pas la nostalgie d'autres guerres, plus belles ou plus nobles, mais bien la nostalgie de ces guerres rêvées, sublimées, transposées, grâce à la puissance de l'imagination et du jeu.

Ces guerres-là n'ont jamais eu lieu, pas même dans le passé. Ce sont des batailles toujours déjà perdues, de beaux rêves innocents dont on n'est pas certain de retrouver l'élan. Par l'art du récit court, de la nouvelle, on peut néanmoins essayer. Avec finesse et humour, lorsque Valéry Larbaud nous parle de la passion pour les soldats de plomb miniature, c'est bien en réalité de sa passion pour l'art du récit bref qu'il nous parle. L'impact de ces rêveries, de ces images indélébiles, peut sembler dérisoire, en particulier après une période de guerre. Précisément, Larbaud nous invite à retrouver les sensations vives de l'enfance, par des évocations souvent déchirantes, et très justes. Courtes, percutantes, sous leur apparente douceur, les nouvelles de Valéry Larbaud nous saisissent comme par surprise.