

"Qu'est-ce que le sacré ?
C'est ce qui unit les âmes."
Goethe (169)

A/ Le Collège de Sociologie

Le Collège de Sociologie fut fondé par Georges Bataille, Roger Caillois et Michel Leiris dans les premiers mois de 1937, ses conférences s'échelonnèrent de novembre 1937 à juillet 1939 (170). Son but initial était d'analyser les manifestations du sacré dans la vie sociale et ceci principalement dans les groupes fermés, telles que les communautés, les sectes, les organisations terroristes, etc., (171). Cette recherche se voulait être dans le prolongement de l'anthropologie Durkheimienne et Maussienne mais la volonté d'action qui anima ce "groupe d'ardents iconoclastes" (172) dévoila rapidement le projet de glisser "d'une volonté de connaissance à une volonté de puissance" (173). Il ne sera pas question dans cette partie de revenir en détail sur cette période, que l'on pourrait qualifier d'ambiguë, d'autres l'ont fait remarquablement (174). Toutefois, nous nous devons de souligner, d'une part, l'expérience commune à ces trois hommes, c'est-à-dire celle d'avoir côtoyé le surréalisme et, d'autre part, le fait que Caillois et Bataille se rencontrèrent chez Lacan (175). Ce qui nous intéresse plus particulièrement ici, c'est, d'une part, que le Collège de Sociologie fut une étape importante pour l'évolution de la pensée de Caillois et, d'autre part, que sa position intellectuelle atteignit à ce moment-là, semble-t-il, le point culminant de son éloignement de l'art. D'ailleurs son combat contre les émotions esthétiques ne semblait plus devoir à ses yeux

mobiliser son énergie. En effet, à lire ses textes d'alors, nous avons l'impression que toute trace de ce conflit a disparu. Et pourtant, sa *hiérarchie des êtres* (176) va peut-être nous permettre de mieux saisir son parcours esthétique dans le domaine des arts plastiques.

Dans ce texte, Roger Caillois reprit la dichotomie entre les maîtres et les esclaves qu'il devait à sa lecture de Nietzsche. Il serait malséant de conclure trop rapidement, comme certains l'ont fait (177), que Caillois se rapprochait ainsi des théories fascistes et qu'il souhaitait une société dominée par la puissance physique et prônant une ségrégation raciale. Apparemment Caillois n'a pas cessé de combattre le fascisme et le nazisme (178) ainsi que "toute espèce de détermination de caractère collectif ou extérieur, telles que race, nationalité, religion, classe, fortune, naissance, etc " (179). Sa distinction ne fut-elle pas plutôt alors celle qui séparait les êtres dont la rigueur intellectuelle pouvait leur faire accepter un ascétisme de ceux qui préféreraient prendre le parti du moindre effort aussi bien moral qu'intellectuel, c'est-à-dire d'un côté, les partisans de l'ordre et de la distinction, de l'autre, ceux de la facilité et de la confusion (180) ?

L'intérêt intellectuel que manifesta Roger Caillois dans ses premières études sur le sacré devait bientôt laisser la place à une sorte de fascination pour le sacré lui-même. Caillois définit alors le principe du plaisir suivant la règle exogamique : il qualifia sa consommation comme un tabou égal à celui de l'inceste (181). Cette attitude radicale relevait d'une ambition démesurée de revivifier une société minée alors, selon lui, par toutes les faiblesses et de ce fait mal préparée à résister au fascisme. Il désirait alors la réactiver grâce à l'attitude du clerc qui, par sa frigidité agissant comme un congélateur artificiel, serait en mesure d'inverser le sens de l'entropie, c'est-à-dire d'augmenter le rendement social (182).

La volonté de resacraliser la société (183) qui anima le Collège, impliquait entre autre "la restauration des différences hiérarchiques" (184). Caillois entendait séparer les maîtres des esclaves en fonction de leurs attitudes face au principe du plaisir : les premiers en seraient uniquement les producteurs, les seconds les consommateurs. Partant de l'affirmation que celui qui s'abandonnait aux jouissances du plaisir perdait de ce fait la possession de lui-même, Caillois en concluait que les maîtres domineraient puisqu'ils auraient le pouvoir de donner le plaisir sans l'éprouver (185).

Il n'est pas sans importance de noter que la fondation souhaitée dans le *Programme pour un Collège de Sociologie* d'une "communauté morale" (186), régit par les maîtres, semblait être pour Caillois "plus universaliste que la démocratie (...), à plus forte raison, l'ordre s'oppose davantage encore sur ce point au fascisme nationaliste" (187). C'est donc le souci d'un ordre universel qui paraît alors accompagner cette austérité et qui amena Caillois à se déclarer insensible à la beauté de la rose (188). Il se réclamait en effet de ces maîtres qui devaient abandonner aux esclaves "la jouissance de la richesse, des femmes, des chefs-d'oeuvre de l'art"(189).

A cette époque, on peut donc prétendre que le refus du plaisir fut ce qui amena Caillois à se détourner radicalement de l'art puisqu'il est difficile de ne pas reconnaître que l'art est de l'ordre du désir et de refuser le principe du plaisir sur lequel il se règle (190). Caillois donc choisit, avec le Collège de Sociologie, le camp du sacré comme il préféra la science à l'art lorsqu'il était chez les surréalistes.

Malgré cette évidente mise à distance de l'art, la position de Caillois vis-à-vis de celui-ci paraît cependant des plus troublantes. Quand il déclarait que la consommation du plaisir était tabou, ne pouvait-on en déduire que l'objet du plaisir, et notamment l'oeuvre d'art, était lui-même tabou ? Il est bien

entendu que c'est le plaisir qui était interdit mais ce que Caillois laissait aux esclaves, entre autre la contemplation des oeuvres d'art, ne pouvait-il pas être considéré comme interdit aux maîtres ? Nous ne pouvons faire semblant d'ignorer que Caillois a toujours refusé un caractère sacré à l'art mais pas davantage qu'il n'a cessé de graviter autour de lui, comme si ce dernier, tout à la fois, le fascinait et le repoussait; ces deux actions, le *tremendum* et le *fascinans* définissant précisément pour lui le sacré (191).

Ceci nous amène à nous demander si, malgré ses dénégations, Caillois ne considérerait pas malgré tout l'art comme appartenant au domaine du sacré. Cet ancien surréaliste qui avouait bien volontiers toute l'influence que continuait d'exercer sur lui ce mouvement, n'a-t-il pas été marqué plus qu'il ne le laissait entendre, par l'avènement annoncé par Breton d'un mythe nouveau surgissant dans la poésie et l'art contemporain (192) ? Il nous semble donc utile de déceler les relations éventuelles entre l'art et le sacré. Il nous faudra pour cela aussi bien les étudier dans leurs manifestations au niveau du totem que d'aborder les domaines des rites et des mythes, ainsi que ceux des jeux et de la magie qui semblent être des terrains propices à leurs rencontres. Nous espérons que la recherche effectuée nous permettra ainsi de cerner plus précisément l'attitude de Caillois dans ce domaine.

B/ ART ET SACRE

1. Totems et tatouages

Caillois, lors de ses recherches sur le sacré, se mit à étudier la signification du totem au sein des sociétés primitives.

Son approche du totémisme fut celle de l'anthropologue. Le totem représente, pour lui, la personnalité de la phratrie et "se réfère à l'une des données cosmiques fondamentales" (193). Caillois décrit les emblèmes totémiques comme étant "des signatures , manifestant des vertus mystiques dont la rivalité et la collaboration conservent le monde et entretiennent la société"(194). Force est cependant de constater que Caillois ne s'aventura pas dans les rencontres possibles entre l'art et le sacré au niveau du totem. Pourtant la bibliographie que Caillois donne dans *L'Homme et le Sacré* (195) montre qu'il utilisa *Totemism and exogamy* où Frazer décrit le totémisme comme étant "la nourrice de la peinture et de la sculpture" (196). Une telle définition aurait dû pourtant intéresser Caillois qui compara plus tard si volontiers les dessins des ailes des papillons à des emblèmes héraldiques pour ensuite établir une concurrence entre ces ailes et les oeuvres d'art. D'autant plus que Durkheim, pour sa part, lui indiquait que les totems furent souvent comparés aux blasons héraldiques en se référant à Shoolcraft, entre autre, pour lequel le totem est "un dessin qui correspond aux emblèmes héraldiques des nations civilisées, et que chaque personne est autorisée à porter comme preuve de l'identité de la famille à laquelle elle appartient" (197). Cette occasion "manquée" par Roger Caillois, sûrement de façon délibérée, n'en est pas moins hautement symptomatique du point de vue qui nous intéresse, car le totem ouvre la voie, par les représentations qui en découlent, au dessin et à la peinture (198). Ces dessins d'ailleurs pouvaient se retrouver jusque sur le corps humain : "les images totémiques ne sont pas seulement reproduites sur les murs des maisons, les parois des canots, les armes, les instruments et les tombeaux; on les retrouve sur le corps même des hommes" (199).

L'existence du tatouage semble remonter à la préhistoire. Des archéologues ont découvert dans des cavernes toutes sortes d'outils à tatouer (aiguilles en bois de renne, os et silex taillés) ainsi que des godets contenant des colorants minéraux (200); Robert Ganzo pense que le tatouage apparut à cette époque

afin de remplacer les peintures qu'on utilisait pour se camoufler lors des chasses et des guerres. Il servit par la suite à bien d'autres activités. Dans le monde primitif, le tatouage désigne le niveau social de l'individu et s'ajoute alors à celui de la tribu. Si trois mille ans avant notre ère, les égyptiens utilisèrent la scarification comme procédé thérapeutique, leurs prêtres l'utilisèrent eux comme emblème magique, sa protection étant même supposée conférer l'invulnérabilité, comme c'est le cas encore aujourd'hui à Bangkok avec un *S* tatoué sur la main (201). Par ailleurs, selon Hérodote, son caractère sacré imposait le respect et sauva Pâris de ses poursuivants, lui qui avait été tatoué dans le temple d'Héraclès et en était devenu intouchable (202).

Durkheim établit donc une relation entre l'image totémique et le tatouage, et souligna même l'importance de cette forme de représentation. Caillois y fit allusion dans *L'Homme et le Sacré* en le présentant comme "signe" de "cette qualité qui affecte dans son essence la personnalité de chacun" (203). Bien qu'il reconnut, dans *Un mannequin sur le trottoir* (204), les tatouages modernes comme révélant "une nostalgie de la peinture universelle" (205) et qu'il mentionna l'existence de tatouages recouvrant entièrement le corps, ces *irezumi* réservés aux criminels japonais, montrant ainsi l'importance de cette pratique et sa diversité, Caillois, qui toute sa vie oeuvra dans la croyance d'un univers fini, étrangement ne s'attarda pas sur ce point de rencontre entre le profane, l'art et le sacré.

2. Mythes, rites et fêtes

Roger Caillois s'intéressa beaucoup au fait, que pour les primitifs, leur société aussi bien que la nature se trouvent immobilisées par le sacré et ses interdits, ce qui les obligent à les revivifier afin de ne pas déperir. Il s'agit alors pour eux de revivre la période appelée "Le Grand Temps Mythique", règne du chaos et de l'âge d'or, "le lieu idéal des métamorphoses et des

miracles" (206), celui où les Ancêtres divins décidèrent de fixer les formes et de dicter les lois qui allaient préserver un nouvel état : le cosmos. Il est sans doute intéressant de le souligner : les interdits dont le but est de préserver l'*ordo rerum*, notion reprise par Caillois de Mauss (207), se révèlent "impuissants à maintenir l'intégrité de la nature et de la société" (208). Ils n'assurent que la cohésion du cosmos et sont incapables de lui fournir l'énergie nécessaire à sa survie. Il devient alors indispensable de "faire appel à la vertu créatrice des dieux et revenir au début du monde, se tourner vers les forces qui ont alors transformé le chaos en cosmos"(209).

Caillois découvre que la fête permet, par son gaspillage, ses destructions de nourriture, sa violence et par la transgression des interdits sexuels, de renouer avec le chaos et l'âge d'or : "La fête, écrit-il, se présente en effet comme une actualisation des premiers temps de l'univers, de l'*Urzeit*, de l'ère originelle éminemment créatrice qui a vu toutes les choses, tous les êtres, toutes les institutions se fixer dans leur forme traditionnelle et définitive" (210). La fête représente donc la période sacrée par excellence et ce sont les mythes et les rites qui vont faire revivre les ancêtres divins : "Il s'agit, en effet, de rendre présents et agissants les êtres de la période créatrice, qui, seuls, ont la vertu magique capable de conférer au rite l'efficacité désirable" (211).

Il remarqua alors que les primitifs emploient divers procédés en vue de leur réactualisation. Tout d'abord, il y a la récitation des mythes qui "suffit à provoquer la répétition de l'acte qu'ils commémorent" (212). Puis la pantomime des ancêtres, réalisée par des membres de la tribu qui deviennent ainsi acteurs, aidés en cela par le port de masque, et qui peut prendre parfois l'apparence d'"une véritable représentation dramatique" (213). Et enfin, le fait de retracer les peintures rupestres qui représentent les ancêtres : "en leur rendant leurs couleurs, en les retouchant périodiquement (il ne faut pas les refaire d'un coup complètement:

on romprait la continuité), on rappelle à la vie les êtres qu'elles figurent, on les actualise, pour qu'ils assurent le retour de la saison des pluies, la multiplication des plantes et des animaux comestibles, le foisonnement des esprits-enfants qui rendent les femmes enceintes et garantissent la prospérité de la tribu" (214). Souvenons nous qu'à ce propos Marcel Mauss accordait la même importance à la couleur qu'au dessin dans les conseils qu'il donnait dans son *Manuel d'ethnographie* (215) concernant l'étude des différents dieux et esprits : "Il faudra, écrivait-il, transcrire tout cela sous forme d'histoire en reproduisant tout ce qui est l'imagerie divine, ne pas omettre les couleurs, la couleur est aussi importante que le dessin" (216).

Ces peintures, citées dans *L'Homme et le Sacré*, se trouvent en contact direct avec le mythe, "le foyer jamais éteint du sacré" comme le décrit André Chastel(217). Wundt, cité dans les écrits de Mauss (218), souligne, de son côté, la caractéristique commune à l'art et au mythe : il les reconnaît tous les deux comme étant issus du domaine de la fantaisie, de l'activité imaginaire. Mauss toutefois n'engage pas son lecteur à suivre Wundt sur ce terrain car "nous craignons, écrit-il, que Wundt ne soit prisonnier des vieilles divisions de la *Volkerpsychologie* : la langue rattachée à l'intellect, le mythe et l'art à la fantaisie, les droits et les mœurs à la volonté" (219). Quoiqu'il en soit Caillois, quant à lui, ne chercha nullement à établir une relation entre l'art, le mythe et ses rites, alors que Mauss, lui, n'hésita pas à déclarer que "tout rite est une espèce de langage. C'est donc qu'il traduit une idée" (220).

Bataille, pour sa part, au temps du Collège de Sociologie, croyait pouvoir trouver dans le mythe le moyen efficace de vivre totalement sa propre existence (221). Il affirmait sa préférence pour le mythe aux dépens de l'art et de l'artiste qui renonçait, selon lui, à représenter "un monde vrai" à cause de l'importance qu'il accordait à son "moi" ainsi qu'à sa carrière(222). L'intérêt de Bataille pour l'anthropologie influença toute une partie de son

oeuvre et l'amena naturellement à s'intéresser aux transgressions du sacré. Il se référa même à l'ouvrage de Caillois sur le sacré (223) dans sa comparaison entre les oeuvres d'art et les transgressions effectuées lors des fêtes : "Une oeuvre d'art, écrit-il, un sacrifice, participent, si l'on m'entend, d'un esprit de fête débordant le monde du travail et, sinon la lettre, l'esprit des interdits nécessaires à la protection de ce monde" (224). Il s'appuya aussi sur la notion de "potlach" défini par Mauss (225) afin d'établir son concept de la notion de dépense (226). Il n'est pas impossible de plus qu'il faille chercher l'origine de son intérêt pour l'érotisme dans la croyance primitive qui reconnaît l'acte sexuel comme étant une "puissance fécondante" et qui, selon Caillois, "développe une énergie capable d'accroître, d'exciter toutes celles qui se manifestent dans la nature : l'orgie de la virilité, dont la fête est l'occasion, aide donc à la fonction de celle-ci par le seul fait qu'elle encourage et ranime les forces cosmiques" (227). Quand Bataille apprit que la fête perdait de son pouvoir lorsque la victime humaine était remplacée par une effigie, comme c'est le cas encore dans les carnivals (228), il alla même jusqu'à réclamer un sacrifice humain afin de sacraliser sa société secrète *Acéphale* (229). Et si Bataille, dans *L'Apprenti-sorcier* (230), en appela au mythe pour revivifier la société, ce fut peut-être dans l'espoir de s'approprier un des moyens utilisés par les primitifs pour accéder au réservoir des énergies, celui du "Grand Temps mythique".

Roger Caillois remarque en outre que la colonisation a amené les sociétés primitives à abandonner leurs fêtes et leurs croyances : "la société a perdu son lien et s'est désagrégée" (231). Et que les notions de pur et d'impur ont évolué au profit du domaine profane qui "s'élargit d'autant et embrasse maintenant la presque totalité des affaires humaines", et il en conclut que maintenant "rien n'engage plus l'homme entier" (232). Il tente alors de découvrir ce qui pourrait remplacer la fête qui donnait l'occasion à l'homme de satisfaire ses instincts "refoulés par les nécessités de l'existence organisée" (233). Dans *Bellone* ou la

pente de guerre (234), il effectue aussi le rapprochement entre le "paroxysme collectif" atteint lors de la fête et celui occasionné par la guerre. Le premier lui apparaît comme "une volonté de communion" à l'opposé de "la volonté de nuire" du second (235). Ainsi la perte du sacré ouvre, selon lui, la porte aux débordements destructeurs de la guerre : "Monde non sacré, sans fêtes, sans jeux, par conséquent sans repères fixes, sans principe de dévouement et sans licence créatrice, monde où l'intérêt immédiat, le cynisme et la négation de toute norme non seulement existent, mais sont érigés en absolus à la place des règles que supposent tout jeu, toute noble activité et honorable compétition : qu'on ne s'étonne pas s'il s'y rencontre peu de choses qui ne conduisent pas à la guerre" (236). Ici donc Caillois établit un autre lien, cette fois avec le jeu; le jeu qui justement, pour Bataille, rejoint l'art à sa genèse (237).

3. Les jeux

Comme nous l'avons vu Roger Caillois n'a voulu considérer les peintures rupestres que sous l'angle de leur caractère sacré : elles représentent le fruit de mythes et de rites. Mais quand ceux-ci, écrit Benveniste (238), se trouvent séparés, alors apparaît le jeu : le rite seul devient un simulacre en l'absence du pouvoir "des paroles sacrées" du mythe, il n'est plus que représentation ludique sans effet sur la réalité et il en va de même pour le mythe lorsqu'il n'est plus accompagné de son rite : privé de son action corporelle, il n'est plus désormais que "simple jeu de mots".

Lorsque Caillois publie en 1946 "Le jeu et le sacré" (239), qu'il mettra en appendice dans la réédition de 1950 de *L'Homme et le Sacré*, il consacre celui-ci à la critique du livre de Huizinga intitulé *Homo Ludens* (240). Bataille réagira lui aussi à ce livre dans *Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux ?* paru dans *Critique* en 1951 (241). Les cinq années qui séparent leurs

réactions s'expliquent par le fait que Caillois avait pris connaissance de *Homo Ludens* dans sa traduction espagnole paru en 1943 alors que Bataille avait dû attendre jusqu'en 1951 sa version française (242). Ce petit texte de Caillois trouvera son développement lorsqu'il rédigera *Les Jeux et les Hommes* (243) qui paraîtra en 1958.

Bataille, Caillois et Huizinga s'accordent tous trois à reconnaître au jeu une fonction d'opposition au monde utilitaire. Il n'appartient pas, écrit Huizinga (244), à la catégorie du travail mais il demeure une qualité qui est peut-être plus spécifique à l'homme, et insiste Bataille, loin de l'animalité (245). Pour Caillois, il répond surtout au besoin que l'homme éprouve de contredire l'incessante mise en garde contre les gestes aux conséquences néfastes. Le travail à l'instar du sacré lui dicte constamment sa conduite, et l'homme, figé ou mal à l'aise dans ce monde qu'il ne domine pas, se doit de rétablir l'équilibre. Le jeu devient alors cette "activité libre et qui ne l'engage qu'autant qu'il en a convenu d'avance" (246). Il lui permet ainsi de mieux supporter les contraintes de la civilisation.

Si le jeu diffère du travail ce n'est cependant pas à cause du sérieux que l'on attribue plus volontiers au second. Bataille et Caillois approuvent tous deux Huizinga quand il défend le sérieux du joueur. Qu'il s'agisse du comédien, du sportif ou de l'enfant, chacun d'entre eux subit volontairement, comme le dit Caillois, "une dépense d'énergie à l'intérieur d'un espace et d'un temps déterminés, et suivant des conventions plus ou moins arbitraires. Pourtant le sérieux n'en est pas absent. Il est au contraire indispensable" (247). Roger Caillois est ainsi amené à définir le jeu comme étant une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive (248).

a/ Classification des jeux

Dans *Les jeux et les hommes*, Caillois propose de classer les jeux en quatre catégories (249) : *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* et *Ilinx*. L'*Agôn* rassemble tous les jeux à caractère agonistique. Le joueur ne peut se reposer que sur sa propre personne. Il s'agit pour lui de battre ses adversaires et celui qui y participe doit avoir "l'ambition de triompher grâce au seul mérite dans une compétition réglée" (250). Les jeux qui appartiennent à l'*Alea* se distinguent nettement de ceux de l'*Agôn* par le fait que leurs résultats ne sont plus liés à la volonté du joueur mais au fruit du hasard. Le joueur se retrouve seul face à son angoisse issue d'un jeu qui se déroule sans lui. Il préfère ainsi "s'abandonner aux puissances qui lui échappent" plutôt que d'essayer de dominer l'action du jeu. L'*Alea* se définit alors par "la démission de la volonté au profit d'une attente anxieuse et passive de l'arrêt du sort" (251). La troisième catégorie de jeux, *Mimicry*, concerne le joueur qui a "le goût de revêtir une personnalité étrangère" (252). Il faudra pour cela qu'il "imagine qu'il est un autre que lui" mais surtout, s'il veut être un bon comédien, il doit réussir à paraître aux yeux des autres ce qu'il s'efforce d'être. Le personnage incarné peut aussi bien être réel que fictif, le joueur ne doit pas simplement se contenter d'imiter, il faut qu'"il invente un univers fictif" (253). Sont concernés par cette catégorie aussi bien l'enfant qui imite l'adulte et tout divertissement qui nécessite pour le joueur d'être masqué ou travesti, comme par exemple le carnaval, que "l'identification au champion" (254), où dans ce dernier cas, le spectateur est pris d'une "contagion physique" qui le "conduit à esquisser l'attitude" du sportif (255). Quand un jeu peut se définir par la recherche du vertige, il correspond alors au dernier groupe : l'*Ilinx*. A l'exemple des jeux de foire où le joueur recherche pour son corps et son esprit des perceptions qui lui sont étrangères afin de s'échapper de la réalité : "il contente l'envie de voir passagèrement ruiné la stabilité et l'équilibre de son corps, d'échapper à la tyrannie de sa perception, de provoquer la déroute de sa cons-

cience" (256). Mais celle-ci intègre aussi "les exercices des voladores mexicains" (257), que l'on pratique encore de nos jours sous le nom de "saut à l'élastique", que ceux des "derviches tourneurs" qui "recherchent l'extase en tournant sur eux-mêmes, selon un mouvement qu'accélèrent des battements de tambour plus précipités" (258), ainsi que de nombreuses danses, comme la valse, en un mot toutes les activités physiques qui procurent la panique et l'hypnose de la conscience : "la voltige, la chute ou la projection dans l'espace, la rotation rapide, la glissade, la vitesse, l'accélération d'un mouvement rectiligne ou sa combinaison avec un mouvement giratoire" (259).

Il est à noter que Caillois ne reprend pas à son compte la distinction qu'avait faite Bataille quelques années auparavant entre le jeu mineur et le jeu majeur (260) dans son article *Sommes-nous là pour jouer ou pour être sérieux ?* Georges Bataille y considérait la plupart des jeux comme "le reflet de cette triste humanité qui préfère le travail à la mort" (261). Ils les désignait mineurs parce que leur but était la recherche d'une détente de l'esprit dans un monde sans passion gouverné par le travail. Lui au contraire proposait d'élever l'homme au-dessus de ce monde utilitaire et puisque le jeu mineur correspondait à la vie pratique, c'est-à-dire à la sphère du profane (262), le jeu majeur, qui lui ouvre l'accès au sacré (263), allait être celui qui la niait le plus totalement, et qu'est-ce qui pouvait aller le plus à l'encontre de l'intérêt, si ce n'est le fait de risquer sa vie. Plus le jeu irait dans ce sens, plus il gagnerait en valeur et en passion.

Aucune des quatre catégories décrites par Caillois ne met en péril la vie du joueur, seules les jeux de hasard, issus de l'*Alea*, où l'argent domine, peuvent conduire à la mort par honneur ou par désespoir. Jamais il ne sera question de *jeu suprême* et de *risque de mort*. D'ailleurs Caillois ne mentionne pas, dans son étude, le "jeu" de la roulette russe (264) qu'il connaissait sûrement fort bien puisque, d'après Leiris, Bataille l'a pratiqué

un temps (265). Bien au contraire, pour Caillois, les satisfactions de l'*homo ludens* proviennent du sentiment de sécurité propre au jeu. Quand il joue, l'homme ressent moins le poids de la civilisation et possède davantage le sentiment de la liberté. Il a le pouvoir de déterminer à l'avance les risques qu'il va entreprendre : "On est ainsi conduit à définir le jeu comme une activité libre où l'homme se trouve dégagé de toute appréhension à l'égard de ses gestes" (266).

b/ L'art et le jeu

Pour Huizinga, la solitude que l'artiste recherche dans son atelier semble indiquer l'absence du jeu dans les arts plastiques. Son action ne se déroule pas en public (267), l'artiste est plutôt comparable à un ouvrier soucieux de son travail qui ne peut se laisser aller à des fantaisies ludiques lorsqu'il crée ses oeuvres. Il qualifie même de "téméraire" (268) l'esprit qui serait amené à déclarer que les peintures rupestres ont une origine ludique.

Georges Bataille sera justement celui qui effectuera "ce bond téméraire de l'esprit". Dans son livre, *Lascaux ou la naissance de l'art* (269), s'il y admet l'importance du rôle de la magie dans l'élaboration des oeuvres primitives, il se refuse à comparer l'homme de Lascaux à un primitif moderne ou bien à un enfant et ceci parce qu'il ne subit pas l'immobilité forcée du premier, ni l'assistanat du second. Ce qui l'amène à critiquer l'explication systématique de ces peintures par la magie, comme les préhistoriens en ont pris l'habitude. Ceux-ci affirment en effet volontiers que la fonction de ces peintures ne peut être que celle d'un moyen magique utilisé dans le but de capturer les animaux représentés. Bataille fait remarquer, pour sa part, que la magie semble être étrangère à la figure de la "licorne" ainsi qu'à "la scène du puits" (270). Que peut-on dire en effet sur elles qui autoriserait à les qualifier de magique ? Bataille se demande

aussi comment il est possible d'expliquer qu'une peinture apparaisse si on ne conçoit pas qu'elle soit précédée par des exercices exécutés "au hasard et par jeu" (271). La présence des "Macaronis", ces traces de doigts colorés sur la paroi, lui confirme également l'origine ludique de ces premières tentatives picturales (272).

Toutefois, si nous en arrivons à admettre que "le premier signe sensible" (273) de l'homme a bel et bien comme origine le jeu, puisque Huizinga lui-même, bien qu'il qualifie de *téméraire* celui qui pense que les peintures rupestres sont issus du jeu, en vient à admettre qu'il arrive à l'art de puiser et même parfois de naître de l'esprit ludique (274) et que Marcel Mauss considère que l'art et le jeu sont deux "moyens imaginaires de créer des émotions" (275), ceci ne nous autorise pas pour autant à considérer comme démontré que l'art continue à entretenir par la suite un rapport étroit avec celui-ci car Mauss ajoute en effet qu'un point essentiel les sépare : la recherche exclusive du Beau qui qualifie l'art (276). Caillois semble suivre Mauss sur ce point quand il distingue à son tour l'art et le jeu en considérant leurs résultats : "c'est en effet une caractéristique du jeu qu'il ne crée aucune richesse, aucune oeuvre. Par là , il se différencie du travail ou de l'art" (277).

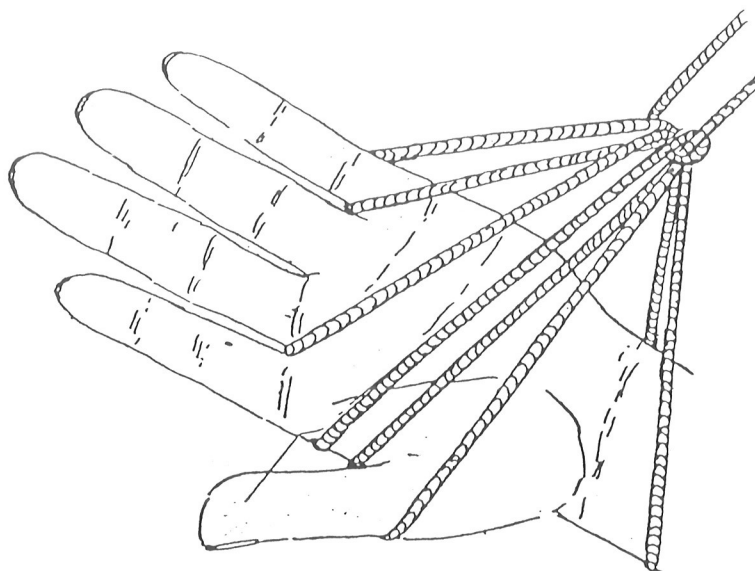
Mais Caillois n'en retenait pas moins que certains jeux pouvaient influencer l'art. Ils appartenaient alors, selon lui, à la catégorie de l'*Alea* : les jeux de hasard. Mais il ne leur attribuait une telle qualité que "chez des populations relativement oisives, dont le travail est loin en tout cas d'absorber l'énergie disponible et où il ne règle pas l'ensemble de l'existence quotidienne" (278). Plus étrangement Caillois se risqua à reconnaître un rapport entre l'oeuvre d'art et l'échiquier (279). Il définit ce dernier comme étant le contraire d'un espace réel et le jeu d'échec comme une activité où la raison gouverne le déroulement de la partie. Mais il déclare sans plus s'étendre que la comparaison est possible et il ajoute que "l'effort a d'abord

consisté à définir un point d'équilibre et de perfection simple, après quoi il ne reste que la ressource de compliquer, ce qui n'est jamais difficile" (280).

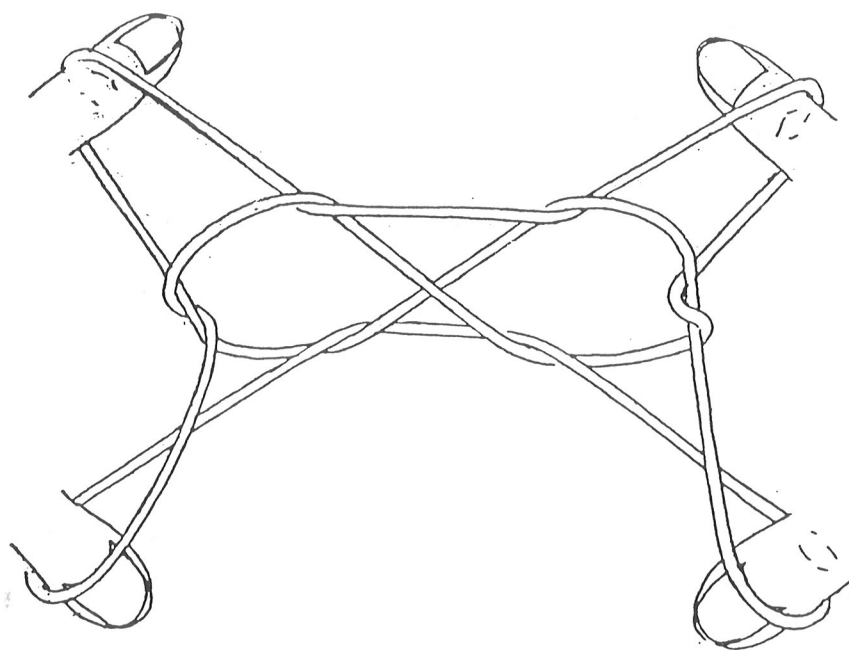
c/ Rencontres entre l'art, le sacré et le jeu

Une question se pose en ce qui concerne certains jeux d'enfants qui se matérialisent sous forme de dessins ou de peintures. Les jeunes Dogons, écrit Marcel Griaule, s'amuse sur la place du village, lieu sacré (281), à tracer "dans la poussière, d'un seul trait, une ligne compliquée qui se coupe dans tous les sens. Le suivant doit repasser son doigt dans les mêmes traces en opérant en sens inverse. La difficulté consiste à ne pas se fourvoyer aux croisements"(282). On pourrait associer une telle pratique à une sorte de Land art interactif mais ce serait aller bien vite et oublier qu'il manque à ces réalisations éphémères la volonté d'une transposition.

La présence de cette dernière par contre paraît moins contestable dans les jeux de ficelles, appelés aussi cat's cradle (283). Marcel Griaule nous décrit ce jeu comme étant "un exercice de mémoire visuelle et tactile" (284). Les deux mains du joueur, parfois une seule est requise, tiennent une ficelle nouée à ses extrémités. Il doit, avec cette boucle ainsi tenue, formé des figures précises : ailes-de-roussette, cul-d'hyène, paillotte du Peul, patte-d'oiseau, etc,... L'apprentissage de ce jeu débute par l'observation des joueurs. Il est nécessaire que le néophyte retienne la suite des combinaisons effectuées jusqu'à ce que la figure recherchée apparaisse. Quand celle-ci surgit, le joueur est alors satisfait d'avoir pu transposer la réalité entre ces mains. Pour Marcel Griaule, l'esprit du joueur est "réservé à la spéculation désintéressée, aux rêves irréalisables et, pour tout dire, à l'activité esthétique" (285). Il ne faudra pas pour autant sous-estimer les aspects mythiques et religieux concernant ces mêmes



"Paillotte du peul"



"Ailes-de-roussette"

jeux (286).

Plus intéressant encore à nos yeux vont être les peintures que les jeunes Dogons doivent effectuer lors de leur passage dans le monde adulte. Juste après la cérémonie de la circoncision, l'enfant fait une retraite dans un abri rocheux où il se consacre à peindre des masques sur les parois. Le choix précisément de ce sujet, d'après les travaux de Marcel Griaule (287), résulte de l'importance psychologique de cet objet rituel dans la société, il représente l'état d'homme auquel doit aspirer chaque enfant. Le monde des masques le rapproche du monde de l'adulte dans lequel il va pénétrer. Ce monde lui est encore inaccessible lors de sa retraite, mais déjà l'enfant peut exprimer ses désirs et ses préoccupations à travers ses peintures. De ce fait on peut dire qu'elles appartiennent à l'art tout autant qu'au sacré car le masque représente alors le *fascinans* et le *tremendum* (288). L'enfant est mis momentanément à l'écart de la société et déclaré impur comme le sont "les femmes indisposées, les accouchées ou encore les guerriers au retour des expéditions"(289) et c'est bien le jeu qui réunit ici alors l'art et le sacré. Lorsque l'enfant sortira de sa retraite, il sera définitivement un homme et non plus un être sans valeur sociale; il pourra alors rejoindre l'awa, la Société des Masques (290).

Nous sommes donc ici en présence de jeux où l'art et le sacré se côtoient, voire s'entremêlent. Nous est-il pour autant permis de penser que le jeu associé au sacré devient créateur d'oeuvres d'art ?

d/ Jeu et sacré

Dans leurs travaux, les ethnologues Marcel Mauss, Van Gennep et Marcel Griaule ont montré que l'origine des jeux est souvent de l'ordre du sacré. Roger Caillois, à la suite de l'enseignement qu'il reçut de Mauss, reprit pour son compte ces exemples de jeux d'origines sacrées : jeux de cordes , cerfs volants , mât de

cocagne (291) et s'est également intéressé aux jeux oraux, en particulier à l'énigme.

L'énigme joue dans le sacré un rôle important en tant qu'élément ludique dans le sacré. Ce genre de jeu est à inscrire dans le cadre des rites religieux se présentant sous une forme de compétition. Il s'agit alors de résoudre ou d'aborder le mieux possible les mystères de la vie. Huizinga voit dans ce jeu sacré qui se déroule lors de ces concours culturels d'énigmes, la naissance de la philosophie (292). Mais il n'est plus question ici d'un jeu innocent sans conséquence sur la vie : celle-ci est maintenant en jeu. L'énigme "sur la tête" appartient à ce que Bataille qualifie de jeu majeur. Elle naît d'un mélange de jeu, parce qu'elle est compétition, et de sacré, par le risque de mort qu'elle entraîne : "la vie de celui qui répond est intéressée à la solution, elle constitue l'enjeu de la partie" (293). L'énigme sacrée n'est pas le seul jeu oral qui se doit de suivre un rituel. Il en est de même des devinettes que l'on pose aux enfants Dogons la nuit tombée. Il leur est interdit de pratiquer ces jeux oraux durant la journée car sinon ils se verraient accusés "d'insulter la mère de Dieu" (294).

De plus Roger Caillois établit un parallèle entre les jeux de hasard et le sacré. Il qualifie l'argent qui est en jeu d'"élément sacré" (295) et constate que le résultat obtenu a le pouvoir d'influencer l'existence du joueur. Le jeu strictement de hasard est une invention de notre civilisation, il n'existe pas, dans le monde primitif, de jeu de hasard qui ne soit accompagné d'un jeu d'adresse (296) ou bien alors il n'est plus véritablement un jeu de hasard, mais un moyen magique lié à la divination (297). Roger Caillois rapproche aussi la fête primitive de nos jeux de hasard par le fait qu'ils sont tous les deux des "activités type de risque et de dilapidation" (298).

La fête, quant à elle, est le moment où jeu et sacré se trouvent liés ensemble. Les membres de la phratrie assistent à la

venue des esprits sans appréhension tant ils sont conscients qu'il s'agit en fait de déguisements revêtus par certains des leurs. Ceci est à rapprocher des épreuves d'initiation durant lesquelles le jeune primitif doit combattre un monstre représenté par un vulgaire mannequin. Dans les deux cas les protagonistes de ces scènes reconnaissent le simulacre sans que cela les empêche, bien au contraire, de ressentir pleinement leur ferveur religieuse : "On voit que le jeu et le sacré sont ici comme de connivence : l'émotion religieuse intense s'accompagne d'une représentation que l'on sait factice, d'un spectacle que l'on joue sciemment, mais qui pourtant n'est aucunement tromperie ou divertissement" (299).

Les connivences entre le jeu et le sacré se manifestent également dans l'espace. Leur pratique spécifique à chacun réclame un lieu privilégié, séparé du monde habituel : stade, casino, gymnase pour l'un, temple et église pour l'autre. Leurs étroites connexions apparaissent encore davantage lorsqu'ils partagent le même lieu comme, par exemple, dans les grands temples d'Amérique centrale où se déroulaient les jeux de balles (300) ou bien encore sur la place du village où on laisse les enfants jouer en présence du totem protecteur. A l'intérieur de ces différents lieux, il est requis du joueur comme de l'officiant un sérieux et des gestes précis et convenus agissant suivant une structure rigoureuse.

Nous pourrions donc nous croire autorisé à penser que le jeu et le sacré, de par leurs formes comparables, véhiculent un contenu similaire : "sacré et ludique se rassemblent dans la mesure où ils s'opposent tous les deux à la vie pratique" (301). Mais Caillois lui-même nous met en garde contre une telle conclusion : "si l'on considère non plus les formes, mais l'attitude intime de l'officiant et des fidèles, je vois aussi qu'il s'agit de sacrifice et de communion, qu'on se trouve en plein sacré et aussi loin du ludique qu'il est possible de le concevoir" (302). Le jeu appartient au monde humain, il est surtout forme dont le but est de distraire, de reposer, il n'a

donc le plus souvent pas de conséquence sur la vie pratique (303). Le sacré, quant à lui, est contenu pur créant chez qui l'approche une tension intérieure (304). Il est cette force étrangère à l'homme qui a le pouvoir d'agir sur la vie de celui-ci aussi bien de façon bénéfique que dramatique.

A la suite de Benveniste, nous avons déjà remarqué que le sacré, vidé de son contenu, pouvait alors se transformer en simple jeu : "toute manifestation cohérente et réglée de la vie collective ou individuelle est transposable en jeu quand on retranche la motivation de raison ou de fait qu'il lui confère l'efficacité" (305). Seule la puissance du contenu du sacré créait cette tension et cette angoisse chez l'homme, tandis que le jeu au contraire lui permettait de libérer les instincts que le sacré avait refoulés. Nous nous trouvons ainsi en présence d'une symétrie : le sacré domine la vie qui, elle-même, commande le jeu quand le besoin s'en fait ressentir : "on se sent aussi soulagé quand on passe de l'activité sacrée à la vie profane que lorsqu'on passe des préoccupations et vicissitudes de celle-ci au climat du jeu" (306).

Nous en sommes donc au point où il nous faut admettre que pour Caillois, malgré tous les rapprochements qu'il accepte de faire et parce qu'il ignore délibérément ceux qu'il pourrait faire et dont il a parfaitement connaissance, l'art est à distinguer radicalement du jeu : la raison essentielle en étant que le jeu ne crée rien. Comme par ailleurs, nous avons vu clairement que pour lui l'art est rigoureusement du domaine du profane, il nous reste à nous interroger sur les rapports éventuels que Caillois a pu établir entre l'art et la magie. Celle-ci, selon Cazeneuve, se distingue en effet du sacré (307). Le sacré est l'utilisation, "tout en la rendant inoffensive", du *mana*, du *numineux* (308), cette force surnaturelle qui peut s'avérer dangereuse, à des fins bienveillantes. Le *mana* est alors élevé "à la dignité du sacré" et la religion est le moyen de "se concilier ses bonnes volontés par des prières ou des offrandes" (309). Tandis que la magie, elle,

tente de manipuler la "puissance extraordinaire" du mana, de la soumettre en son pouvoir.

4. la magie

A propos de l'utilisation du masque dans la société, Caillois remarque que sa fonction magique disparaît quand apparaît la civilisation. L'objet sacré se transforme en objet esthétique : "Sa fabrication comme son utilisation ne relève plus de la magie, mais de l'art"(310). Roger Caillois paraît là signaler que l'art a bien des origines magiques mais qu'il faut se garder de toute confusion entre art et magie. Freud, dans *Totem et tabou* (311), estime lui que l'art a certainement comme origine des "intentions magiques" (312). Lors de ses études sur les tribus totémiques australiennes, Frazer, de son côté, constate que "l'art est le simple auxillaire de la magie" (313). Il est l'instrument dont se sert le magicien : "au cours des cérémonies magiques célébrées en vue de multiplier ou d'influencer leur totem, ils construisaient souvent de grandes images de l'animal totem" (314). Frazer en conclut que "la magie peut être appelée, avec une apparence de raison, la mère nourricière de l'art" (315). Il semblerait donc entendu que pour eux l'art, et ce même si la genèse du dessin s'effectue par le jeu, possède des origines magiques et que ces débuts sont à chercher au service de la magie. Salomon Reinach nous confirme dans cette hypothèse. Les "images d'animaux gravées ou peintes sur les parois des cavernes de France", il les qualifie de moyens pour "exorciser", qualité qu'il semble retrouver dans leur emplacement et leurs sujets : "C'est pourquoi ces dessins se trouvent dans les parties les plus éloignées, les plus inaccessibles des cavernes et qu'on ne trouve pas *parmi ces dessins, d'images d'animaux de proie redoutés*" (316).

L'homme s'est toujours persuadé que l'image est capable d'influencer le cours des choses. C'est ainsi que l'on peut expliquer la peur religieuse face à la représentation de l'être

humain comme nous l'indique Frazer : "L'interdiction biblique d'exécuter une image d'un être vivant quelconque n'a pas été dictée par un parti pris de principe contre les arts plastiques : cela avait uniquement pour but de détourner les hommes de la magie que la religion hébraïque abhorrait" (317). La sentence pouvait aussi s'abattre sur l'enfant innocent qui se voyait interdire de dessiner à même le sol : " Lorsque'un chasseur Gilyak suit dans la forêt la piste d'un gibier, il est interdit à ses enfants, restés à la maison, de tracer des dessins sur le bois ou sur le sable; autrement les sentiers de la forêt se trouveraient embrouillés, comme le sont les lignes du dessin, et le chasseur ne retrouverait plus le chemin du retour" (318).

Bien sûr, la magie n'est pas qu'interdiction. Son utilisation peut être positive. L'exemple qui suit est rapporté par Viviana Pâques, il concerne le dessin magique lorsque celui-ci apporte son concours à la future union d'un homme et d'une femme : "Au Soudan, les jeunes filles décorent de dessins les murs des cases des jeunes gens. Elles dessinent suivant la demande, des cuillers, des calebasses pour solliciter la nourriture, des aniamus, des figures géométriques. Ces dessins sont chargés de symboles; ils reproduisent des motifs traditionnels toujours les mêmes et cependant, en les traçant, les jeunes filles expriment leurs sentiments et leur personnalité. Ces formules constituent une sorte de déclaration écrite qui a le pouvoir de capter et de retenir l'intérêt et l'amour du jeune homme. Celui-ci juge les jeunes filles sur ces dessins et choisira pour amie celle dont l'oeuvre révèle qu'elle connaît le mieux les aspects de la réalité cachée et sait le mieux les exprimer" (319).

Reinach nous précise par ailleurs que l'expression "la magie de l'art" utilisée par les modernes n'a pas lieu d'être : "Entendu au sens propre, qui est celui d'une contrainte mystique, exercée par l'homme sur d'autres volontés ou sur les choses, cette expression n'est plus admissible" mais il ajoute "qu'elle était autrefois rigoureusement vraie, du moins dans l'opinion des

artistes" (320). Nous trouvons les traces de cette croyance dans les écrits de Baudelaire quand il rédige son compte-rendu de l'exposition universelle de 1855 : "La peinture est une évocation, une opération magique (si nous pouvions consulter là-dessus l'âme des enfants !), et quand le personnage évoqué, quand l'idée ressuscitée, se sont dressés et nous ont regardés face à face, nous n'avons pas le droit, -du moins ce serait le comble de la puérilité -,de discuter les formules évocatoires du sorcier"(321). De même, Freud déclare, d'une part, que la magie est la technique de l'animisme et, d'autre part qu'elle est le siège de la toute-puissance des idées. Cette dernière caractéristique créant le lien entre la magie et l'art : "l'art est le seul domaine où la toute-puissance des idées se soit maintenue jusqu'à nos jours" (322) et il n'hésite pas à conclure : "C'est avec raison qu'on parle de la magie de l'art et qu'on compare l'artiste à un magicien"(323).

Dans l'*Esthétique généralisée*, alors qu'il se demande comment la beauté d'une oeuvre d'art peut réunir l'assentiment commun de personnes si différentes, Caillois, devant ce mystère, en appelle d'abord au "sortilège" tout en questionnant : "Mais comment être assuré que le sortilège joue pour tous ou même pour la plupart, pour toujours ou même pour longtemps ?"(324). La magie serait-elle alors, pour lui, toujours présente dans les oeuvres d'art ce qui serait en contradiction avec ses propos sur le masque ? Nous sommes d'autant plus amenés à nous poser cette question qu'il définit la peinture de Picasso comme étant "une sorcellerie aussi destructrice" (325).

Lors d'une enquête sur l'art magique, André Beton donna à Roger Caillois, et à d'autres, l'occasion de s'expliquer sur cette notion. Caillois commence sa réponse en faisant la critique d'une citation de J.A.Rony citée par Breton dans son questionnaire : "La civilisation n'a dissipé la fiction de la magie que pour exalter , dans l'art, la magie de la fiction" (326). Caillois y dénonce "une dégradation du sens du mot magie"(327) qui est tour à tour employé

"dans son sens plein" puis dans le sens d'un "envoûtement esthétique" (328). Poser la question de l'art magique, sans préciser au préalable de quel art magique il s'agit, relève, pour lui, de l'imprécision : "S'agit-il d'oeuvres dont j'attends personnellement un effet magique ? Mais je ne crois pas à la magie. D'oeuvres fabriquées en vue d'obtenir un effet magique par des gens qui croyaient à la magie ? Les ouvrages ethnographiques en sont pleins. Des illustrations d'un quelconque *Musée des Sorciers* ? De tableaux représentant quelque cérémonie magique ? D'objets enfin auxquels il peut m'arriver en effet de prêter par jeu une signification magique à cause de leur caractère étrange ou inexplicable ? "(329).

Roger Caillois semble donc confirmer que lorsqu'il emploie le terme magique à propos de l'art il ne s'agit en fait que d'une image poétique : "La magie des sorciers est-elle comparable par quelque aspect à la magie, disons d'un coucher de soleil ou de quelque oeuvre d'art ? Ne s'agit-il pas d'une simple métaphore qui traduit notre émerveillement dans les deux cas ?"(330). Il constate de plus que les notions d'art et de magie se sont davantage mêlées lorsque les artistes se sont intéressés à l'art primitif et il s'étonne que ceux-ci aient cru pouvoir utiliser ces masques et statuettes sacrées pour établir leur indépendance en matière de création: "En faveur de la liberté absolue de la création plastique et contre les servitudes qui, bien interprétées, aboutissent à créer un style, comme celles de la syntaxe pour le langage, on invoquait des oeuvres en apparence issues d'une fantaisie spontanée, totale, mais dérivant en réalité d'une soumission à des contraintes d'ordre incomparablement plus strict (et d'ailleurs presque toutes extérieures à l'art)" (331). Il rappelle alors que la fonction des masques primitifs est essentiellement d' "assurer la métamorphose effective des sorciers qui les coiffent" (332) et que celui qui prendrait l'initiative de modifier leur conception risquerait de se voir ôter la vie.

Caillois insiste donc pour qu'on distingue soigneusement la

magie de l'art : "Art et magie sont complémentaires, par conséquent irréductibles. Il ne saurait avoir entre eux que des rapports accessoires. Il faut choisir entre la liberté d'esprit que permet le détachement esthétique et que d'ailleurs il suppose, et le formalisme rigoureux et immuable qu'implique la croyance à la magie" (333). Tant que la magie domine, elle ne laisse pas de place à l'esthétique, elle occupe tout le terrain. L'objet doit avoir été en quelque sorte "désaffecté" pour que l'on puisse adopter devant lui une attitude esthétique : "On ne peut apprécier esthétiquement une oeuvre magique qu'à condition de cesser de croire à la force qu'elle est censée véhiculer : sans quoi, c'est l'évidence même, on ne s'intéresse pas d'abord à sa beauté, mais à sa qualification lithurgique" (334). Tandis que Caillois sépare l'art et la magie en invoquant leur nature distincte, Bataille souligne pour sa part leur différence quant à leurs effets : "Il y a une cause de malentendu dans la tendance à voir dans l'oeuvre d'art une possibilité de conséquence dans le monde réel autre que son effet le plus saisissable qui est d'agir sur la sensibilité" (335).

*

Nous avons donc été amenés à constater que Caillois trace une frontière qui se veut définitive : l'art apparaît seulement quand l'objet est désaffecté de sa qualité sacré ou magique. Caillois rejoint en cela la pensée de Malraux lorsque celui-ci déclare que l'art autonome est issu de sa séparation avec le domaine du sacré (336). Il faut bien en effet reconnaître que tant que le sacré ou le magique domine, il est l'englobant et ne laisse pas de place à l'idéal esthétique. Mais Caillois va plus loin puisqu'il semble même reprocher à la beauté d'avoir remplacé le sacré (337) et il paraît accuser les musées d'être responsables en partie du pouvoir de désacralisation des oeuvres d'art. Il prend comme exemple un chrétien face à un tableau représentant une scène biblique au Louvre, et qui contrairement à son habitude dans une

église, ne lui montrera aucun signe de dévotion : "c'est que le musée est endroit laïc voué à la beauté" (338). Il dénonce aussi l'erreur que certains ont de croire que les artistes contemporains ont un rôle à jouer dans les églises et qu'il est dangereux, pour le sacré, de leur confier la réalisation de "fresques et émaux, vitraux et calvaires" (339) car c'est encourir le risque que l'art de l'artiste soit davantage apprécier que la représentation divine : "le peintre, j'en ai peur, n'aura fait qu'étendre jusqu'à l'intérieur du sanctuaire la puissance profanatrice du musée" (340). Caillois se surprend même alors "à retrouver (ou à compléter) les raisons qui ont pu inspirer Savonarole à Florence, à Byzance les Iconoclastes" (341).

Cependant son hostilité à l'égard de l'art qui atteint sans doute son paroxysme à l'époque du Collège de Sociologie, ne peut-elle pas être considérée comme la reconnaissance implicite d'un certain pouvoir magique à l'art puisqu'à entendre Caillois, il suffit de se laisser aller à la contemplation d'une oeuvre d'art pour courir le risque de perdre la possession de soi-même et toute volonté ? De même nous avons déjà souligné l'ambiguïté de Caillois lorsqu'il définit l'art comme étant tabou. Certes, il distingue irrévocablement l'art du sacré et du magique mais il n'en demeure pas moins que son attitude vis-à-vis de l'art rappelle curieusement celle qu'il décrit comme écartelée entre l'aspect terrifiant qui repousse (*tremendum*) et le charme qui ne cesse d'attirer (*fascinans*).

Par la suite Caillois prit ses distances avec les opinions qu'il avait exprimées au temps du Collège de Sociologie. La guerre lui montra le danger monstrueux d'une, soit disant, élite fascinée par la volonté de puissance : "ces forces noires que nous avions rêvé de déclencher s'étaient libérées toutes seules, leurs conséquences n'étaient pas celles que nous avions attendues" (342). Il est à noter que Caillois lors de la dernière année de l'existence du Collège eut des ennuis de santé qui l'empêchèrent de participer aux conférences, celles-ci étant

essentiellement données par le duo Caillois-Bataille, ce dernier se vit contraint d'exécuter de véritables numéros de ventriloque, parlant aussi bien pour Caillois que pour lui-même (343). Par ailleurs, si on peut envisager que son étude sur *Les jeux et les Hommes* signifiait implicitement la fin du Collège de Sociologie (344) puisque Caillois y jetait "les fondements d'une sociologie à partir des jeux" (345) et non plus du sacré, il semble que Caillois abandonne la sphère du sacré de façon plus définitive lorsqu'il publie trois ans plus tard son premier roman (346) : *Ponce Pilate* (347). En effet, d'une part, il qualifiait, dans *Puissances du roman* (348), ce genre littéraire comme étant du domaine du profane, et donc en abandonnant l'essai pour la fiction il se séparait irrémédiablement du sacré qui, selon lui, condamnait le roman. D'autre part, le contenu même de celui-ci allait à l'encontre du sacré puisque Caillois imaginait que Pilate condamnait Barabas et sauvait ainsi Jésus du martyre, ce qui avait pour conséquence de rendre impossible l'avènement du christianisme.