



CHAPITRE IV

L'EVASION DE L'ANGOISSE ET DU MONDE REEL

Henri Dumazeau a déclaré : "La Condition Humaine n'est pas autre chose qu'un moment d'une enquête fiévreuse où, dans des circonstances exceptionnelles, des êtres exemplaires cherchent le sens de leur existence en essayant de briser leur solitude."¹ Tout homme est seul, enfermé en soi, mais par l'effort, il doit dépasser sa condition humaine, arriver à s'échapper du monde. Il y a des moyens différents employés selon les personnages : Ferral voit le sens de la vie dans la volonté de puissance; Clappique se réfugie dans le mensonge et le jeu; Gisors se réfugie dans la sécurité de la drogue. Tous réagissent dans la fuite.

A. La Volonté de Puissance

Ferral est un personnage caractérisé par la volonté de puissance. Il est né dans une des grandes familles de la République. Son portrait physique est décrit conformément à son étiquette de capitaliste et d'impérialiste :

"En dépit de ses cheveux rejetés en arrière, de son costume chiné, de sa chemise de soie grise, son visage gardait quelque chose de 1900, de sa jeunesse ... il n'avait renoncé qu'au monocle. Les moustaches tombantes presque grises, qui semblaient prolonger la ligne tombante de la bouche, donnaient au profil une expression de fine brutalité; la force était dans l'accord du nez busqué et du menton presque en galoche..."²

¹ Henri Dumazeau, La Condition Humaine de Malraux, p. 51.

² André Malraux, La Condition Humaine, p. 70.

Ferral est "fils d'un jurisconsulte illustre, agrégé d'histoire à vingt-sept ans, directeur à vingt-neuf ans de la première histoire collective de la France, député très jeune ..." ¹ Au Parlement, il avait été "président de la Société d'Énergie électrique et d'Appareils, qui fabriquait le matériel électrique de l'État Français; il avait ensuite organisé la transformation du port de Buenos Aires..." ² Tout montre que, très jeune, il a occupé les plus hauts postes. Il a aussi appartenu à la haute finance puisque sa famille est liée aux cercles dirigeants de la III^e République. Il est ainsi animé avant tout par le goût du pouvoir.

Malheureusement sa chute politique l'en a écarté. Malgré cela, il ne se décourage jamais; au contraire, il reste lucide, courageux, travailleur et toujours ambitieux. Il a donc choisi de quitter la France pour constituer en Indochine une vaste puissance industrielle et financière, "le Consortium Franco-Asiatique". Il est président de ce Consortium. Il "possédait à Shanghai une puissance et un prestige plus grands que ceux du consul général de France..." ³

Le seul but de son séjour en Chine est d'asseoir la position de ce Consortium et de s'élancer de là vers Paris. Il attend de l'argent des colonies d'Asie. Il s'occupe d'en gagner pour redevenir un homme puissant, pour monter et surveiller Paris. Il croit qu'il peut dominer autrui par la puissance de l'argent.

En fait, Ferral est contraint d'entreprendre ses affaires chinoises pour donner des débouchés nouveaux à sa production d'Indochine. Il ne joue à Shanghai qu'une partie d'attente; il vise la France. Il ne pense qu'à Paris. Il rêve de rentrer en France assez fort pour acheter l'Agence d'Information Havas, qui a une grande influence sur l'opinion publique par l'intermédiaire de la presse. Cette agence répondra à son programme de "reprendre le jeu politique, et parvenir prudemment au ministère, jouer l'union du ministère et d'une

¹ Ibid., p. 74.

² Ibid., p. 76.

³ Ibid., p. 74.

opinion publique achetée, contre le Parlement. Là était le pouvoir ..."¹ Le Consortium Franco-Asiatique lui sert ainsi de tremplin politique pour conquérir le pouvoir.

Malraux trace le portrait physique et moral de Ferral dans son passé et dans ses rêves de politicien. Ferral veut "être le premier à Rome." Toutes ses actions se réfèrent à son effort, à son avidité de pouvoir. Gisors l'a défini comme un homme qui est fasciné par l'illusion du bon plaisir car il veut la toute-puissance, non la puissance, pour échapper à la condition humaine. Il s'est poussé en avant, entraîné au "grand jeu" parce que cette "maladie chimérique, dont la volonté de puissance n'est que la justification intellectuelle, c'est la volonté de déité : tout homme rêve d'être dieu."²

Pour étudier cette "volonté de déité" on pourra se rapporter aux analyses de Sartre que "Être homme, c'est tendre à être Dieu; ou si l'on préfère, l'homme est fondamentalement désireux d'être dieu."³ Le désir d'éternité le pousse à rêver d'être dieu.

On peut dire que le financier Ferral est le type même du grand bourgeois conquérant, qui bâtit et dirige tout un consortium. Pour dominer les autres, il commence par se dominer lui-même : il n'hésite pas à mettre orgueilleusement à l'épreuve sa force de caractère.

Pour composer cette image, Malraux fait une allusion à son effort et à son souci constant des détails : "Cette boîte (de cigarettes) depuis qu'il avait décidé de ne plus fumer, était toujours ouverte sur son bureau, comme pour affirmer la force de son caractère."⁴ De même, il repousse l'opium, feignant seulement d'en prendre une ou deux pipes, pour braver l'opinion.

¹ Ibid., p. 77.

² Ibid., p. 194.

³ cité par Bernard Roussel, André Malraux: la Condition Humaine,

p. 108.

⁴ André Malraux, la Condition Humaine, p. 96.

L'homme d'action comme Ferral estime l'intelligence pour une seule raison : elle est avant tout pour lui "la possession des moyens de contraindre les choses ou les hommes."¹ Par ce désir de puissance, il s'impose dans tous les domaines, en affaires, en politique, dans les relations humaines et même en amour. Sa vie parmi les autres est toujours tentative de domination. Il veut agir sur autrui et ne s'engage que pour sentir son existence. Sa nature et son combat présent "l'enfermaient dans l'érotisme, non dans l'amour."² La théorie de la jouissance sadique révèle son caractère : il ne conçoit pas qu'on puisse mourir pour un idéal, car pour lui la valeur est la vie elle-même.

Ferral juge la condition humaine insupportable mais ne pense pas à la transformer; il ne pense qu'à s'en évader. Il veut toute la victoire dans tous ses actes et n'accepte aucune révolte. L'amour est donc pour lui un moyen d'évasion. C'est pourquoi il ressent un mépris aussi intense que la colère pour avoir ^{été} ridiculisé par Valérie, une femme qu'il regarde comme objet de plaisir. Il est trop hautain pour éprouver un amour partagé. Il ne goûte que les illusions amères de l'érotisme.

Il est à remarquer que Ferral, grand brasseur d'affaires, est quelquefois moins intéressé par le succès matériel que par le risque et le goût du triomphe sur autrui. Tout est jeu pour lui. Un des adversaires a dit que Ferral veut toujours qu'une "banque soit une maison de jeu."³ Il joue le "grand jeu" à Shanghai. Il utilise des crédits américains, des influences françaises et des complicités dans la bourgeoisie chinoise des affaires pour soutenir le Consortium.

Malheureusement, la révolution chinoise éclate et il a peur que tous ses projets soient mis en péril. Il se sent seul, désarmé, vulnérable, à cause de la menace qui pèse sur ses entreprises. Il médite nerveusement sur le mauvais état de ses affaires. Il doit chercher des marchés chinois pour écouler la production de son

¹ Ibid., p. 191.

² Ibid., p. 101.

³ Ibid., p. 276.

Consortium d'Indochine, toujours en développement. Il confronte le problème des fluctuations du crédit, qui rendent sa position très précaire. Il décide donc d'être du côté des adversaires de la Révolution, des généraux gouvernementaux, et de Chang-Kaf-Shek. Il emploie Chang-Kaf-Shek pour écraser le communisme et pour stabiliser la situation politique face aux Américains et aux Français en Chine. Enfin, Ferral doit faire appel à son gouvernement car

— l'auteur a souligné—"l'approche de la faillite apporte aux groupes financiers une conscience intense de la nation à laquelle ils appartiennent."¹ Il lui faut plusieurs centaines de millions pour sauver le Consortium Franco-Asiatique. Ainsi il lui faudra solliciter l'appui des banquiers et du gouvernement français, ce qui est une démarche difficile.

Ferral ne perd pas encore espoir. Il demande l'aide du Ministère des Finances qui lui fait rencontrer les représentants des grands établissements français de crédit. Il veut défendre ce Consortium, mais les représentants du Gouvernement français ne sont pas de son avis; ils trouvent la situation politique trop instable. Ferral est mis au courant de ces difficultés. Il se trouve vaincu et en "position humiliée" en face de ces représentants, ces hommes "dont il avait toujours méprisé la personne et les méthodes."² Il est aussi exaspéré car toute son œuvre va s'effondrer et le Consortium cessera aussitôt d'exister. Il voit s'écrouler l'œuvre de sa vie. Tout le sens de sa vie lui échappe, comme le monde qu'il prétendait conquérir.

Nous avons longuement analysé la volonté de puissance en présentant Ferral. Nous pouvons conclure que la vraie raison de l'échec de son projet, c'est le désir de monter toujours plus haut, en voulant la toute-puissance. Il veut dominer tout et dans ce but l'amour pour lui est devenu érotisme avec tous ses désirs d'humilier son partenaire. Pourtant, il accueille l'échec avec une certaine grandeur; cet échec lui révèle que la clef employée pour son évasion n'ouvrait pas la bonne porte. La volonté de puissance ne lui dévoilera pas le sens de la vie, et tous ses actes le ramèneront finalement à la solitude.

¹ Ibid., p. 130.

² Ibid., p. 274.

B. La Mythomanie et le Jeu

La mythomanie et le jeu offrent deux autres voies possibles d'évasion. Pour les analyser nous allons présenter Clappique, un personnage intéressant et original. Voici comme Malraux le décrit : "... voix bouffonnante inspirée de Polichinelle ... nasillarde, mais amère, ... un Polichinelle maigre et sans bosse ... qui tenait un discours bouffon ..."¹ Il parle avec "tous les muscles de son visage en coupe-vent ..."² Après cette présentation, il nous est possible d'ajouter quelques précisions, grâce à l'analyse que Gisors nous donne du personnage.

Le baron Clappique est un ancien antiquaire. Il est présenté d'abord par son aspect extérieur; après quoi vient le tempérament avec toute son originalité. "De quelque façon qu'il fût habillé - il portait un smoking, ce soir - le baron de Clappique avait l'air déguisé."³ Il commence à raconter quelques histoires drôlatiques sur des amours; il fait allusion à "sa mère hongroise" à "son père français" et à son "pp'etit(sic) grand-père habitant un château..."⁴ Il paie les consommations avec un billet de 100 \$ et laisse le reste à une Russe en gardant pour lui 10 \$ seulement.

Son goût d'inventer des autobiographies montre qu'il aime vivre dans le faux, se tromper lui-même et se créer son personnage fictif. Toute la personnalité de Clappique flotte dans l'irréel. Il cherche à se fuir dans l'imaginaire et ne vit que dans ses rêves, et par ses rêves.

Interrogé par Kyo sur la mythomanie de Clappique, Gisors répond : "Sa mythomanie est un moyen de nier la vie, ... et non pas d'oublier ..."⁵ Clappique n'a qu'un but : se fuir dans le mensonge,

¹ Ibid., p. 26.

² Ibid.

³ Ibid.

⁴ Ibid., p. 26.

⁵ Ibid., p. 39.

et dans sa folie.

Gisors découvre chez Clappique un caractère de bouffon. Fait plus grave, sous le bouffon, il n'y a rien. L'homme en lui n'est qu'un fantoche. "Sa douleur n'a pas plus d'importance, pas plus de sens, ... ne touche rien de plus profond que son mensonge ou sa joie, il n'a pas du tout de profondeur."¹ Ainsi pour Clappique "rien n'existe, tout est rêve."² Gisors insiste et précise :

"...au fond de Clappique n'étaient ni la douleur, ni la solitude, comme chez les autres hommes, mais la sensation... Clappique ne pouvait vieillir : l'âge ne le menait pas à l'expérience humaine mais à l'intoxication ... où se conjugueraient enfin tous ses moyens d'ignorer la vie."³

Clappique trouve ainsi une satisfaction psychologique malade dans le mensonge.

Incapable de dominer les autres et de se dominer lui-même comme Ferral, Clappique se réfugie non seulement dans l'illusion mais encore dans le jeu. Il entre dans une maison de jeu quelques instants avant l'heure du rendez-vous avec Kyo au "Black Cat". Il ne faut pas manquer Kyo parce que ce rendez-vous est une question de vie ou de mort pour Kyo.

Bien qu'il ait résolu de ne pas manquer Kyo, il ne peut pas résister à sa passion du jeu. Il s'attarde dans cette maison de jeu au lieu d'aller prévenir Kyo du danger qui le guette. Il se laisse fasciner par la boule du croupier, la boule qui lui semble être le destin ; s'il joue à la roulette, c'est le destin du héros. Il reste là et se trouve coupé de sa volonté véritable; de fait, lui qui aime Kyo et veut le sauver oublie l'heure du rendez-vous.

En ce même instant, tous les traits viennent se joindre pour composer son caractère. Cette fascination du jeu, ce plaisir du risque proviennent de l'illusion. Pendant le jeu de boules, Clappique "assouvissait ensemble, pour la première fois, les deux Clappique qui le formaient, celui qui voulait vivre et celui qui voulait

¹ Ibid., p. 40.

² Ibid., p. 39.

³ Ibid., p. 223.

être détruit."¹ Et il découvre que "le jeu est un suicide sans mort."²

Un trait précis : ce qui est sûr c'est que Clappique fuit devant lui-même. Par une suprême illusion il voit dans la boule "par quoi il étreignait son propre destin, le seul moyen qu'il eût jamais trouvé de se posséder lui-même."³

Cette forme d'évasion d'un joueur engendre deux forces opposées : celle qui le pousse à vaincre et celle qui l'entraîne secrètement à sa propre destruction. Et si elle le pousse à vaincre, c'est-à-dire à réussir à se métamorphoser, à créer des mensonges, aux yeux des autres et de lui-même, à s'éloigner du monde réel, cette réussite est provisoire. Quelquefois bien qu'il n'ait presque rien bu, il s'enivrait de son mensonge, de l'univers fictif qu'il se créait lui-même. Il se voyait entrer de plus en plus dans le monde du mensonge, et

"quand il disait qu'il se tuerait, il ne se croyait pas, mais puisqu'elle (la femme dans un des petits bars d'une rue) le croyait, il entra dans un monde où la vérité n'existait plus. Ce n'était ni vrai, ni faux, mais vécu. Et puisque n'existaient ni son passé qu'il venait de s'inventer, ni le geste élémentaire et supposé... rien n'existait."⁴

En refusant le monde réel, Clappique entre de plus en plus dans un autre monde sans issue et plus malheureux. Il ne parvient pas en fait à s'échapper de la réalité. Il ressent violemment l'anxiété de la solitude :

"Il était parvenu à échapper à presque tout ce sur quoi les hommes fondent leur vie : amour, famille, travail; non à la peur. Elle surgissait en lui, comme une conscience aiguë de sa solitude..."⁵

Clappique sort enfin du "cercle", et quitte la maison de jeu pour rentrer dans sa chambre. Il ne peut pas oublier le drame de cette nuit. Il se regarde dans la glace avec une conscience angoissée.

¹Ibid., p. 204.

²Ibid., p. 206.

³Ibid., p. 205.

⁴Ibid., pp. 209-210.

⁵Ibid., p. 218.

Il commence d'abord à transformer sa voix en se parlant, car chez lui, le mythomane n'oublie jamais ses dons et ses triomphes :

"- Tout de même, mon bon, dit-il au Clappique du miroir, pourquoi filer, au fond ? Combien de temps tout ça va-t-il encore durer ? Tu as eu une femme : passons, oh ! passons ! Des maîtresses, de l'argent ; tu peux toujours y penser quand tu as besoin de fantômes pour se foutre de toi. Pas un mot !" ¹

Il admire une fois encore son pouvoir : il a "des dons ... de la fantaisie, toutes les qualités nécessaires à faire un parasite." ² Il peut être tout : "le valet de chambre chez Ferral, ... le gentilhomme-clochard, la police et le suicide ..." ³ Sa pensée est confuse ; il ne se sent pas le courage de renoncer à sa mythomanie ; il se met ensuite à transformer son visage en toutes sortes de mimiques : "Il transforma son visage, bouche fermée et tirée vers le menton, yeux entrouverts, en samouraf de carnaval." ⁴ Son propre jeu le rend victime de plus en plus douloureuse de sa propre angoisse que "les paroles ne suffisaient pas à traduire." ⁵ Alors :

"... il commença à grimacer, se transformant en singe, en idiot, en épouvanté, en type à fluxion, en tous les grotesques que peut exprimer un visage humain. Ça ne suffisait plus : il se servit de ses doigts, tirant sur les coins de ses yeux, agrandissant sa bouche pour la gueule de crapaud de l'homme-qui-rit, tirant ses oreilles. Cette débauche de grotesque dans la chambre solitaire, avec la brume de la nuit massée à la fenêtre, prenait le comique atroce de la folie. Il entendit son rire - un seul son de voix, le même que celui de sa mère ; et, découvrant soudain son visage, il recula et s'assit, haletant." ⁶

Heureusement, pour sortir de cette situation tragique, Clappique réussit à se déguiser en matelot et peut ainsi fuir Shanghai. L'affaire des fusils du Shan -Tung vient d'être découverte. A titre de complice, Clappique est prévenu par König : il doit s'enfuir dans les vingt-quatre heures.

¹ Ibid.

² Ibid.

³ Ibid.

⁴ Ibid., p. 219.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

Le baron mythomane court vers le port, rôde le long des quais et aperçoit un paquebot français en partance. Il n'a ni passeport, ni argent. Il doit s'embarquer sur ce paquebot sans se faire prendre par la police chinoise. Un balai sur l'épaule, et en uniforme de marin, il saute à bord clandestinement; dans les deux heures, il s'y installe aussi naturel que n'importe quel balayeur.

Le voilà entré dans un nouvel état. Il veut s'identifier le plus possible au matelot. Il ne joue plus sa comédie habituelle; il tremble de peur et sait que son destin est en train de se décider. Il veut éprouver d'abord la valeur de son déguisement. Le regard de dédain du marchand qui le prend pour un vrai marin jette Clappique dans la certitude. Il peut se fier à son nouvel état; dès lors, son déguisement devient pour lui son être véritable. Il fait un second essai en allant au bar, et il y cherche son image dans les regards des clients. Les consommateurs et le patron ne soupçonnent rien; ils le considèrent comme un Clappique-matelot. D'habitude, il ne joue la comédie que pour un interlocuteur unique, cette fois il réussit à tromper tout le monde. "L'acceptation générale de son nouvel état civil l'envahissait lui-même."¹

Désormais, il ne s'agira plus que de s'abandonner à son pouvoir de mime. Pour la première fois de sa vie, il échappe à lui-même, se sent devenir un autre. Il découvre ce qu'est vraiment le déguisement, et c'est pour lui une révélation de son état d'âme. Il sent alors grandir en lui une personnalité nouvelle, ce qui lui apporte un bonheur profond.

L'analyse de la mythomanie de Clappique jusqu'ici nous a permis de découvrir que Clappique voudrait réaliser sa vocation : non pas seulement imaginer une histoire, mais la vivre. Il voudrait vivre une autre vie, plusieurs vies, pour changer d'être, pour échapper aux contraintes qui pèsent sur lui. Il voudrait s'inventer lui-même et non être condamné à se subir tel qu'il est. Il n'a jamais

¹ Ibid., p. 248.

vraiment existé par lui-même mais son existence dépendait d'autrui. Il croyait exister par les regards d'autrui. C'est pour cela qu'en tout temps, il cherche le refuge dans l'imaginaire, dans les changements de voix ou d'attitudes, et le déguisement lui fournit enfin un nouvel état. Dans cette dernière métamorphose "il rencontrait tout à coup, par accident, la réussite la plus éclatante de sa vie."¹

C. La Drogue

La troisième tentative pour dépasser le monde et entrer dans un univers nouveau se présente dans la drogue. Malraux nous montre ici Gisors, sous l'influence de l'opium et de ses effets brillants.

Gisors est resté un esthète mais il a aussi son propre problème. Il connaît la vie mais ne la supporte pas. Il est envahi par la souffrance de la solitude. Sa philosophie de la vie de chaque jour n'est qu'une mince couverture sous quoi s'abritent l'angoisse et l'obsession de la mort. C'est à l'opium qu'il demandera de le délivrer du cours de l'existence humaine, ou du moins de lui fournir des moments d'oubli. Quand il ne peut pas échapper à lui-même dans le rêve, voilà la drogue qui va créer pour lui un rêve de sérénité et de paix : "La pipe était là : la paix."²

Ce monde de rêve est, d'après lui, plus vrai que le monde réel, "parce que plus constant, plus semblable à lui-même, sûr comme une amitié, toujours indulgent et toujours retrouvé : formes, souvenirs, idées, tout plongeait lentement vers un univers délivré..."³ L'opium est ainsi la seule source d'où jaillissent les souvenirs épurés, les images choisies, tout ce qui pourra dissiper son angoisse. Le but de la drogue ce n'est que de délivrer de l'angoisse. Elle emporte Gisors vers un univers libre car, avec la pipe "la libération est là, tout près."⁴

¹ Ibid.

² Ibid., p. 263.

³ Ibid., p. 62.

⁴ Ibid., p. 263.

Plus nous suivons la réflexion de Gisors, plus nous trouvons qu'il pense toujours la vie en fonction de l'angoisse. Il regarde l'angoisse comme l'étoffe qui constitue le monde où s'agitent les humains. Et il poursuit tout naturellement, "il ne faut pas penser la vie avec l'esprit mais avec l'opium."¹ L'opium ne lui enseigne qu'une chose : hors de la souffrance physique, il n'y a pas de réel. Il sent alors combien la vie est absurde, et, par l'opium, il veut être libéré de tout, même d'être homme.

Le fumeur Gisors recherche avec effort la "bienveillante indifférence" de l'évanouissement du monde. Les fleurs s'y perdent dans un certain accablement du monde, "un accablement sans amertume amené par l'opium à une pureté suprême."² L'amour paternel ne réussit pas à délivrer Gisors de sa solitude. Cette incapacité le jette dans la drogue : "il ne savait pas se fuir dans un autre être; il savait se délivrer; il y avait l'opium."³

Le vieux théoricien Gisors s'appuie ainsi totalement sur l'efficacité de l'opium. Mais après la mort de son fils, tout lui paraît vain. Il se trouve devant une vérité toute simple : "il faut neuf mois pour faire un homme et un seul jour pour le tuer."⁴

En un instant, Gisors décide de renoncer à la drogue devant le corps de son fils. Elle n'est plus un moyen efficace comme autrefois. L'angoisse est là très forte; elle ne le quitte plus; elle le suivra de très près jusqu'à la fin de sa vie. Malgré l'inefficacité de la drogue et les belles résolutions qu'il a prises, Gisors retourne une fois encore à son vice. Mais cette fois, il ne lui demande que de sceller son refus de toute action, et de le détacher du marxisme.

Finalement, l'opium n'est pas une véritable évasion. Il ne donne pas un résultat satisfaisant à l'opiomane. Il n'est qu'une échappatoire courte et provisoire.

¹ Ibid., p. 282.

² Ibid., p. 62.

³ Henri Dumazeau, La Condition Humaine de Malraux, p. 54.

⁴ André Malraux, La Condition Humaine, pp. 282-283.

Les trois tentatives d'évasion: la volonté de puissance, la mythomanie et l'opium, comme trois clés, paraissent devoir ouvrir devant nous la psychologie profonde des trois héros : Ferral, Clappique et Gisors, qui n'arrivent pas à se délivrer de l'angoisse et de la solitude. Elles ne sont pas de bonnes solutions car, avec ces clés, les portes ouvertes nous mettent en face de leur échec.

La vie est restée perpétuellement tragique mais elle doit avoir un sens. Il existe sûrement d'autres moyens dont l'homme peut se servir pour découvrir ce sens de la vie. Malraux poursuit ses recherches et y fait participer ses personnages. Nous allons les suivre à travers cette réflexion. Le chapitre suivant va nous montrer l'homme dans une recherche plus profonde du sens de la vie.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย