



Le numéro 13 de la *Revue Roumaine d'Études Francophones* se propose d'explorer les notions de jeu et de spectacle à travers la notion de pluralité, dans leur capacité à infléchir des discours autres, à provoquer des réflexions sur la fabrique de procédés et de phénomènes littéraires, linguistiques et culturels. Praticiens, théoriciens, critiques interrogent les particularités du jeu théâtral, professionnel ou amateur, les dispositifs ludiques dans la dramaturgie ou le discours romanesque, le rôle octroyé au spectateur, les figures qui assurent la communication entre différents niveaux narratifs.

Dana MONAH

ISSN 2065-8087

JEU(X) ET SPECTACLE(S)

Revue Roumaine d'Études Francophones No. 13/2021



Revue Roumaine d'Études Francophones
No.13/2021

Publication annuelle de l'Association Roumaine des Départements
Universitaires Francophones (ARDUF)

JEU(X) ET SPECTACLE(S)



 JUNIMEA

Le roman comme jeu chez Milan Kundera

JIN Wan¹

Si le roman est un divertissement raffiné pour le lecteur, qui lui permet de s'évader, voire d'oublier temporairement ses problèmes quotidiens grâce à un plaisir esthétique vécu comme une belle échappée hors du monde réel, l'écriture du roman est aussi un jeu pour l'auteur. Dans *L'art du roman*, Kundera évoque quatre appels du roman, « l'appel du jeu », « l'appel du rêve », « l'appel de la pensée » et « l'appel du temps »². Dans une autre typologie du roman qu'il dresse en parcourant les diverses étapes de cette histoire, le réalisme incarné par Balzac lui sert de pivot entre « le premier temps » et « le troisième temps ». Son panthéon personnel des romanciers comporte « le roman du premier temps » avec Sterne, Cervantès, Rabelais, Diderot. Selon lui, « *Tristram Shandy*, de Laurence Sterne, et *Jacques le Fataliste*, de Denis Diderot, deux romans [sont] conçus comme un jeu grandiose³ ». Kundera a la nostalgie du premier temps du roman, quand « le grand roman européen était un divertissement⁴ » et les romanciers « ne voulaient pas simuler le réel, ils voulaient amuser, épater, surprendre, ensorceler. Ils étaient ludiques et c'est là que résidait leur virtuosité⁵ ».

Corrélativement, la création littéraire de Kundera se caractérise à la fois par la forme et le contenu ludique. À titre d'exemple, *La Valse aux adieux* est vaudevillesque, associée à une forme théâtrale de divertissement. La mise en abyme, la transgression libre des divers niveaux narratifs et la présence fréquente du romancier dans *L'Immortalité* sont une belle

¹ Université Sun Yat-sen, Guangzhou, Chine.

² Milan Kundera, *L'Art du roman*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essai », 1986, p. 26-28.

³ *Ibid.*, p. 27.

⁴ *Ibid.*, p. 116.

⁵ *Ibid.*, p. 115.

démonstration du ludisme kundérien. Dans *La Lenteur*, un personnage nommé Kundera rêve d'« écrire un roman où aucun mot ne serait sérieux. Une Grande Bêtise Pour [S]on Plaisir⁶ », ce qui pousse l'écriture carnavalesque, ludique à son paroxysme.

Kundera se qualifie de romancier (et rien d'autre que romancier⁷) et d'« hédoniste piégé dans un monde politisé à l'extrême⁸ » ; le ludisme dans sa création romanesque sera un point de convergence de deux identités chères à lui : il lui permet de combiner parfaitement son tropisme philosophique et son esprit de jeu, son humour. In fine, Kundera se retire de la sphère publique pour profiter de la pure jouissance et d'une liberté scripturale maximale dans sa création ludique. Il partage le plaisir du jeu et de la réflexion lucide tout en sachant que le monde n'offre qu'une multitude d'illusions, à travers ses romans.

L'homo ludens se heurte au monde d'agélastes

Le jeu devient un moyen de s'entendre avec le monde dépourvu de sens, un art de vivre pour l'homme à la fois hédoniste et lucide. Cet esprit ludique s'incarne dans les personnages kundériens qui affichent d'entrée de jeu une attitude non-sérieuse, humoristique et ironique. Ce genre de personnage, appelé « homo ludens », se multiplie dans le monde romanesque de Milan Kundera. L'*homo ludens* est celui qui joue avec le monde comme moyen de révolte, ou celui qui s'adonne au jeu pour acquérir la pure jouissance. Chez Kundera, l'*homo ludens* se heurte au réel et au monde d'*agélastes* (ceux qui ne savent pas rire ou plus précisément ceux qui ne comprennent pas l'humour). L'*homo ludens* est représenté aussi dans les jeux d'amour par les personnages donjuanesques. Ses personnages s'adonnent à divers jeux tels que le jeu de rôle (« Le jeu de l'auto-stop »), le jeu de chasse (« Personne ne va rire »), le jeu de la séduction et le jeu de la conquête (pour les personnages donjuanesques).

⁶ *Id.*, *La Lenteur*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 2005, p. 110.

⁷ *Id.*, *Les Testaments trahis*, Paris, Gallimard, coll. Folio essai, 1993, p. 185.

⁸ *Id.*, « L'introduction à une variation, préface à Jacques et son maître », in *Jacques et son maître*, Paris, Gallimard, 1981, p. 13-14.

Dans le jeu de rôle, le rôle fictionnel se substitue graduellement au rôle social qu'on assume dans la vie réelle. Ce jeu se fonde sur l'ambiguïté identitaire permettant de s'évader de la banalité et sur l'écart préexistant entre les deux rôles. Le plaisir s'intensifie lorsque les deux se confondent et que leur frontière se déstabilise. Dans le jeu érotique notamment, en s'identifiant à son rôle, en s'imaginant être un autre, on s'autorise à vivre autrement, à déroger à la règle, ce qui provoque un sentiment d'excitation. Tel est le cas pour le jeune couple dans « Le jeu de l'auto-stop ».

Le protagoniste de « Personne ne va rire » relève de l'*homo ludens* pour qui « le sens de la vie, c'est justement de s'amuser avec la vie⁹ ».

Sous le couvert des actes fantaisistes et ludiques, le protagoniste essaie de garder ses critères du Beau et du Vrai par le jeu qu'il joue avec tout le monde et pour lequel il paye un tribut lourd.

Si le protagoniste se console en se disant que toute cette affaire est plus comique que tragique, c'est parce qu'il se voit lui-même comme un autre (dans ce genre de farce, plus le héros est malchanceux, plus les spectateurs le trouvent comique). En cela il garde son esprit de jeu en oubliant que lui-même est l'auteur et le protagoniste d'un drame plein d'humour noir.

Édouard (« Édouard et Dieu ») et le professeur Avenarius (*L'Immortalité*) se comportent en joueurs par leur refus des valeurs codifiées. Ils partagent l'attitude cynique de ne pas prendre le monde au sérieux. Édouard élabore sa propre théorie du « vivre avec » dans un monde dévasté où le mensonge est indispensable et pertinent pour montrer sa lucidité sur l'absurdité :

Et prendre au sérieux quelque chose d'aussi peu sérieux, c'est perdre soi-même tout son sérieux. Moi, je *dois* mentir pour ne pas prendre au sérieux des fous et ne pas devenir moi-même fou¹⁰.

⁹ *Id.*, « Personne ne va rire », in *Risibles amours*, Paris, Gallimard, coll. Folio., 1970, p. 29.

¹⁰ *Id.*, « Édouard et Dieu » in *Risibles amours*, *op. cit.*, p. 311.

Quant au professeur Avenarius, il se révolte contre *Diabolium* qui « se caractérise par une totale absence du sens de l'humour ¹¹ » et considère le monde comme un jeu. L'attitude de ne pas prendre le monde au sérieux et d'« en faire un jouet »¹² par pur plaisir se concrétise dans son acte inexplicable et excentrique de crever des pneus. Dans ce même esprit de non-sérieux, le personnage Ramon dans *La Fête de l'insignifiance* déclare : « Il n'y avait qu'une seule résistance possible : ne pas prendre [le monde] au sérieux¹³ ». L'attitude ludique s'interprète comme un geste de révolte contre l'absurdité et le vide de sens.

La métalepse et la métafiction

L'esprit ludique se manifeste par la transgression et la réflexivité dans deux procédés que Kundera emploie fréquemment : la métalepse et la métafiction. La métalepse est un processus représentationnel paradoxal, qui fonde le contrat de lecture non plus sur la vraisemblance, mais sur un savoir partagé de l'illusion. La présence de l'auteur dans sa propre œuvre fictionnelle en tant que figure d'intervention montre ce paradoxe fictionnel entre l'acte représentationnel de création et l'invraisemblance de l'univers représenté. Ce genre de présences insolites et incohérentes dans les récits illustre la notion de « métalepse » comme « transgression, figurale ou fictionnelle, du seuil de la représentation¹⁴ », redéfinie par Genette dans *Métalepse*. En ne respectant plus l'étanchéité des frontières narratives, en brisant la distinction entre la fiction et la réalité et en créant un espace d'ambiguïté, la métalepse ouvre le champ du possible.

¹¹ *Id.*, *L'Immortalité*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1990, p. 486. Le néologisme *Diabolium* s'apparente à l'*agélaste*, celui qui ne sait pas rire ou plus précisément celui qui ne comprend pas l'humour.

¹² *Ibid.*, p. 505.

¹³ *Id.*, *La Fête de l'insignifiance*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 2014, p. 85.

¹⁴ Gérard Genette, *Métalepse, de la figure à la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique, 2004, p. 14.

La pratique de « briser le quatrième mur » est l'exemple le plus patent qui concrétise ce genre de transgression entre les acteurs et les spectateurs. Le « quatrième mur virtuel » désigne un « mur » imaginaire situé sur le devant de la scène, séparant la scène des spectateurs et « au travers » duquel ceux-ci voient les acteurs jouer. Ce concept fut pour la première fois formulé par Denis Diderot : « Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas¹⁵ ». L'expression « briser le quatrième mur » fait référence aux comédiens qui s'adressent directement au public. De cette manière, des effets d'échange et de transgression entre la scène et la salle sont créés, ce qui rend possible l'interaction entre les spectateurs et les acteurs et permet de traverser la frontière qui sépare le réel de la fiction.

Le terme « métafiction » a été proposé par William Gass en 1970 pour qualifier certaines œuvres postmodernes qui proposent une réflexion sur elles-mêmes et qui interrogent le pouvoir de la fiction. D'après Jean-Paul Sermain, la métafiction relève de « l'opération de réflexion, de détachement, de critique à l'égard de la fiction, qui engage à l'attitude de l'écrivain et la participation du lecteur : mode d'écrire et de déchiffrement¹⁶ ». Elle transmet un esprit d'autocritique et la volonté d'adopter une flexibilité d'esprit afin de comprendre la complexité du réel.

Bien qu'il existe plusieurs typologies de métalepses¹⁷, nous étudierons les procédés de Milan Kundera en fonction du sujet qui

¹⁵ Denis Diderot, « De la poésie dramatique » Chapitre XI, « De l'intérêt », in *Écrits sur le théâtre, Entretiens sur Le Fils naturel suivi de Discours sur la poésie dramatique*, Paris, Pocket, coll. Agora, 2003, p. 201.

¹⁶ Jean-Paul Sermain, *Métafictions (1670-1730) - La réflexivité dans la littérature d'imagination*, Paris, Honoré Champion, coll. Les dix-huitièmes siècles, 2002, p. 23. En fait, le terme « métafiction » est inventé en 1970, ce titre d'ouvrage pourrait s'expliquer par le constat de Patricia Waugh, « Although the *term* metafiction might be new, the *practice* is as old (if not older) than the novel itself. » *Metafiction, the Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, London/ New York, Routledge, p. 4.

¹⁷ À titre d'exemple, basé sur le travail théorique de Gérard Genette et celui de Marie-Laure Ryan qui distingue « métalepse rhétorique » et « métalepse ontologique », Monika Fludernik divise le mode métaleptique en « métalepse auctoriale », « métalepse du narrateur personnalisé », « métalepse du lecteur »,

intervient et transgresse divers niveaux narratifs, à savoir l'intervention de l'auteur et l'intervention des personnages afin d'analyser les divers rôles qu'ils jouent dans ses romans.

L'auteur dans son œuvre : autocritique et auto-interprétation

Quand l'auteur figure dans son propre roman, cela crée une zone ambiguë, qui transgresse la « frontière mouvante mais sacrée entre deux mondes : celui où l'on raconte, celui que l'on raconte¹⁸ ». L'intervention de l'auteur varie selon divers degrés et de multiples manières. Parmi les interventions de l'auteur, nous distinguons : l'autoréférence métaleptique, le commentaire, la prise d'initiatives dans des dialogues adressés au lecteur ou aux personnages ainsi que la présence de l'auteur sous forme de personnage-romancier.

Si l'autoréférence métaleptique implique la présence de l'auteur en filigrane à travers ses propres textes, l'intervention de l'auteur montre une présence plus évidente et une interaction plus fréquente dans la fiction qu'il crée. Lorsque l'auteur sort des coulisses du roman pour faire une intervention dans son récit, c'est soit pour faire un commentaire sur les personnages et les intrigues ou même sur la poétique, soit pour nouer un dialogue avec son lectorat ou avec ses personnages.

L'autoréférence est un rappel de l'existence du romancier intrus dans son propre roman, la présence de l'auteur en filigrane. Cette présence singulière remet en cause non seulement la convention littéraire et la crédulité du lecteur, mais reflète également le refus d'escamoter l'illusion romanesque. Kundera renvoie souvent aux parties antérieures de son propre roman. Pour ne citer que quelques exemples : « Regardez : il est dans la même rue, où nous

« métalepse du discours » dans son article « Changement de scène et mode de métalepse », in John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), *Métalepses, entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 83.

¹⁸ Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique, 1972, p. 245.

l'avons vu, au début de la partie précédente¹⁹ ». Ou encore : « comme je l'ai déjà dit dans la première partie²⁰ » ; « l'histoire reprend donc là où elle s'est achevée hier²¹ ». Les frontières entre l'univers inventé et l'univers réel s'embrouillent.

L'écriture fourmille d'explications sur la poétique et sur la vision de la création. Elle ne vise pas à cacher la nature fictionnelle du récit ; au contraire, elle montre comment l'histoire est conçue dans la tête de l'écrivain. Nous avons vu que la création des personnages kundériens s'accompagne de l'explication de la création, c'est-à-dire que Kundera décrit comment la figure de ses personnages s'esquisse dans sa tête. La présence de l'auteur à l'intérieur du roman et la mise en scène de la création des personnages romanesques à partir de concepts, de situations concrètes et de métaphores constituent en fait une mise en abyme, puisque l'explication du mécanisme d'invention du personnage dans le cadre du roman implique la transition entre l'univers fictionnel créé et l'univers réel (celui de l'auteur qui écrit l'histoire). L'explication sur la genèse du personnage permet de découvrir les coulisses et de percer le secret de fabrication du personnage dans l'atelier du roman. Le personnage de Tomas se présente de la même manière que des idées ou des images qui viennent à l'esprit du romancier (« je l'ai vu ; je le vois »). « Et une fois encore, je le vois tel qu'il m'est apparu au début de ce roman. Il est à la fenêtre et regarde dans la cour le mur de l'immeuble d'en face. Il est né de cette image²² ». Ce processus de figuration illustre le lien subtil entre l'image et la pensée, et ce genre de personnage « en voie d'apparition²³ », témoigne, à son tour, que l'œuvre est une mise en scène du processus d'écriture. Selon Maxime Rovere, « la notion

¹⁹ Milan Kundera, *La vie est ailleurs*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1973, p. 247.

²⁰ *Id.*, *L'Insoutenable Légèreté de l'être*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1984, p. 253.

²¹ *Id.*, « Le colloque » in *Risibles amours*, *op. cit.*, p. 180.

²² *Id.*, *L'Insoutenable Légèreté de l'être*, *op. cit.*, p. 318.

²³ Maxime Rovere, « Kundera, romancier de l'interaction », *Atelier du roman*, n°100, Milan Kundera, le printemps du roman, mars 2020, Paris, Buchet Chastel, p. 144.

d'un personnage pourvu d'une "identité" s'effondre au profit des jeux d'interaction²⁴ » dans cette pratique.

Kundera dévoile le processus de l'écriture du roman et il écrit effectivement sur la poétique du roman. La présence de l'auteur dans la fiction qu'il crée donne lieu à diverses interprétations. Au lieu de déterminer les lecteurs à s'immerger dans le monde fictionnel qu'il construit, le romancier met en évidence la fictionnalité du monde romanesque et propose une réflexion sur le roman dans le roman. L'autoréférence et l'autocritique qu'il effectue brisent l'illusion romanesque, mais contribuent aussi à produire des effets comiques et inattendus et rendent la réflexion et le récit savoureux. En fonction des modes parodique, ludique et ironique, elle peut s'interpréter comme un signe de narcissisme ou de sincérité, un reflet de l'esprit non-sérieux et du sens de l'humour, dans un jeu narratif du romancier.

Par ailleurs, l'auteur adopte la stratégie de s'exprimer en prenant le vêtement du personnage-romancier dans son œuvre. Ce personnage particulier est le double du romancier lui-même. Il sert d'auto-analyse de la stratégie narrative et d'auto-interprétation de son art romanesque. Il joue un rôle spécial dans l'élucidation des idées esthétiques et poétiques tout en s'intégrant dans la trame romanesque. À titre d'exemple, le dialogue entre le personnage-romancier et le professeur Avenarius dans *L'Immortalité* relève d'une autoanalyse du roman, chargée d'éléments métafictionnels et autoréférentiels. Portant sur la naissance d'autres personnages, le mécanisme et la poétique de l'écriture, leur dialogue constitue une mise en abyme et une mise en scène du processus de création. Le personnage-romancier s'engage de temps en temps dans des conversations avec son ami visant à élucider sa conception du roman :

Ce n'est qu'au bout d'un moment qu'Avenarius rompit le silence :

« Qu'es-tu en train d'écrire, au juste ?

— Ce n'est pas racontable.

— Dommage.

²⁴ *Ibid.*, p. 145.

— Pourquoi dommage ? C'est une chance. De nos jours, on se jette sur tout ce qui a pu être écrit pour le transformer en film, en dramatique de télévision ou en bande dessinée. Puisque l'essentiel, dans un roman, est ce qu'on ne peut dire que par un roman, dans toute adaptation ne reste que l'inessentiel.²⁵

Dans l'exemple ci-dessus, le personnage-romancier exprime le point de vue selon lequel le roman n'est pas racontable. Le refus de raconter leurs romans souligne l'indissociabilité de la forme romanesque et du contenu, et aussi la valeur ontologique du roman. Pour Kundera, le roman n'est ni racontable ni adaptable, puisqu'il est « un art *sui generis*, un art autonome²⁶ ». Le vrai roman vise à dire l'essentiel : « Découvrir ce que seul un roman peut découvrir, c'est la seule raison d'être d'un roman²⁷ ».

Dans un autre cas, ce personnage-romancier discourt sur son esthétique du roman, sur ses oppositions à la tension dramatique et à la priorité donnée au dénouement des intrigues dans *L'immortalité*. En outre, il annonce à l'avance l'arrivée d'un personnage particulier qui « s'en ira comme il était venu, sans laisser de trace. Il n'est la cause de rien et ne produit aucun effet »²⁸ et qui sert à mettre à l'épreuve sa théorie de l'épisode pour constituer « un roman dans le roman »²⁹. Par la métafiction, les commentaires et les critiques deviennent une partie intégrante du récit romanesque, la mise en lumière du processus de création reflétant la vision sur la fiction créée par le romancier.

Prenons un autre exemple. Un écrivain nommé Kundera avoue timidement son intention d'écrire « un roman où aucun mot ne serait sérieux » dans *La Lenteur*. Il se fait critiquer par sa femme Vera et reçoit aussi une mise en garde de la part de sa mère : « Milanku, cesse de faire des plaisanteries³⁰. » Ce dialogue entre le personnage-romancier et sa femme constitue une autocritique de l'esprit ludique et non-sérieux. Son roman est qualifié de « Grande

²⁵ Milan Kundera, *L'Immortalité*, *op. cit.*, p. 351.

²⁶ *Id.*, *Le Rideau*, Paris, Gallimard, coll. Folio essai, 2005, p. 79.

²⁷ *Id.*, *L'Art du roman*, *op. cit.*, p. 16.

²⁸ *Id.*, *L'Immortalité*, *op. cit.*, p. 352.

²⁹ *Ibid.*, p. 353.

³⁰ Milan Kundera, *La Lenteur*, *op. cit.*, p. 93.

Bêtise Pour Ton Plaisir » : les premières lettres en majuscules soulignent la priorité que Kundera donne à ce genre de création. L'auteur pressent le danger de s'attirer du mépris et se prémunit contre la critique en mettant en scène sa femme qui lui prodigue des conseils sur le ton d'une donneuse de leçons. Nous pouvons nous demander si, dans « un roman où aucun mot ne serait sérieux » comme Kundera le souhaite, la liberté narrative sans limites donnera le vertige au lecteur. Ou bien seraient-ce des propos sérieux sous le vêtement du non-sérieux érigé en défense, dans la mesure où ces propos vont à l'encontre des conventions et que leurs idées paradoxales se contredisent ? En fin de compte, Kundera suit un principe d'incertitude du sens, une sagesse d'incertitude dans le roman, sa réflexion dynamique reste en mobilité, fournissant un kaléidoscope de points de vue aussi diversifiés que contradictoires. La métafiction lui fournit une occasion de jouer ces rôles.

Selon Linda Hutcheon, « literature creates its criticism³¹ ». La métafiction se révèle aussi une stratégie efficace pour bien intégrer les commentaires et les critiques dans la trame narrative en créant un espace ambigu. Elle permet au romancier de combiner la fiction et la réflexion sans forcément faire de digression par rapport à la trame narrative. La pratique métafictionnelle pourrait être considérée comme quête et interrogation d'ordre narratif, poétique et existentiel pour l'écrivain. Elle se lit comme un lieu de rencontre entre (auto)critique littéraire et écriture romanesque, jeu d'écriture auto-suffisant et anti-interprétation. Il s'agit d'une exploration aventureuse qui déstabilise les repères et fait table rase des conventions, mais aussi d'une aventure qui pourrait bien se perdre dans des paradoxes.

L'intervention comme jeu d'interaction

Les interventions aux divers niveaux narratifs s'interprètent comme des jeux d'interaction entre auteur, lecteurs et personnages. Dans certains cas, l'auteur prend l'initiative de nouer un dialogue avec ses lecteurs et ses personnages. Ce genre de dialogue exprime la volonté de l'interaction et les sentiments que l'auteur investit dans

³¹ Linda Hutcheon, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, New York & London, Methuen, 1984, p. 46.

ses personnages. Dans d'autres cas, les personnages parlent à leur auteur pour lui donner des conseils ou bien ils nouent entre eux un dialogue pour parler de leur auteur.

L'auteur-narrateur dialogue avec ses lecteurs en usant l'apostrophe, il s'adresse également à ses personnages en leur donnant des avis. À titre d'exemple, dans *Le Livre du rire et de l'oubli*, l'auteur intervient dans le monologue-méditation de son personnage Jan qui réfléchit sur le concept de « frontière ». Il essaie de donner un conseil à son personnage, mais au lieu d'être son interlocuteur, il joue le rôle du commentateur ayant pour objectif de modifier et d'enrichir l'interprétation du mot « frontière ». Dans ce cas-là, l'auteur apparaît certes dans ses propres textes, mais le « dialogue » se déroule de manière indirecte, puisque Jan est appelé à la troisième personne et que l'auteur reste au seuil sans vraiment traverser les niveaux narratifs :

« Si Jan définit pour lui-même la frontière comme la dose maximale admissible de répétitions, je suis donc dans l'obligation de le corriger »³².

Notons que l'intervention de l'auteur peut aussi recourir à un emploi spécial des parenthèses, qui lui permet de nouer plus librement un dialogue avec ses personnages. Dans *La Lenteur*, le scientifique tchèque parle de son expérience en prélude à son intervention dans le cadre du colloque, il parle avec beaucoup d'émotion de la persécution subie dans le passé et la joie dans le présent, d'une sorte de renaissance ; il s'émeut à tel point qu'il oublie de prononcer son intervention. D'emblée, une image imposant le respect est réduite au ridicule et au risible. Sur ce point, le personnage se pose une série de questions :

Peut-on passer si facilement de l'adoration au mépris ? (Mais oui, mon cher, mais oui)

La sympathie est-elle donc une chose si fragile, si précaire ? (Mais bien sûr, mon cher, bien sûr³³).

³² Milan Kundera, *Le Livre du rire et de l'oubli*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1978, p. 349.

³³ *Id.*, *La Lenteur*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1995, p. 83.

Lorsque le scientifique tchèque s'interroge sur l'inconstance de l'attitude et la volatilité de la nature humaine, on suppose que le narrateur-auteur lui répond entre parenthèses, ce qui permet de nouer un dialogue sans déranger le rythme narratif. L'appellation « mon cher » montre bien qu'elle est adressée au scientifique tchèque et qu'il s'agit de la réponse à ses interrogations.

De façon complémentaire à « l'interventionnisme d'auteur » ou aux « intrusions d'auteur³⁴ », les personnages interviennent également pour nouer un dialogue avec l'auteur ou bien ils parlent de l'auteur avec un autre personnage. Il s'avère que le personnage lui-même a la conscience d'être un acteur dans le monde romanesque, où il revendique le droit de parole et même se révolte contre l'autorité de l'auteur. Ce genre d'interventions produit un effet burlesque et crée un univers romanesque multidimensionnel.

Par exemple, les personnages kundériens font preuve d'une lucidité désabusée sur les rôles qu'ils jouent dans la fiction et cherchent à acquérir un certain degré d'indépendance à l'égard de leur auteur. La conversation fictive entre Goethe et Hemingway sur l'immortalité met en évidence le paradoxe fictionnel par lequel les personnages commentent la façon dont ils sont créés par leur auteur :

— Et vous, vous croyez que vous savez être mort ? demanda Hemingway pour atténuer la gravité du moment. Vous croyez vraiment que la meilleure manière d'être mort soit de perdre votre temps à bavarder avec moi ?

— Ne faites pas l'andouille, Ernest, dit Goethe. Vous savez bien que nous ne sommes en ce moment que la fantaisie frivole d'un romancier qui nous fait dire ce que lui-même veut dire et ce que nous n'aurions probablement jamais dit³⁵.

Ce dialogue entre Hemingway et Goethe déjoue le mécanisme du personnage romanesque qui est celui du porte-parole de l'écrivain. Il démontre une négation de la quête du sens et leur lucidité sur leur existence fictionnelle dans la métafiction. En retraçant l'origine de la problématique, la métafiction met en lumière

³⁴ Terme de Georges Blin dans son travail *Stendhal et les problèmes du roman* (1954) qui conceptualise le phénomène des « intrusions d'auteur ».

³⁵ Milan Kundera, *L'Immortalité*, *op.cit.*, p. 320.

le dilemme interne de l'auteur qui s'exprime à travers autrui. La prise de conscience que tout est fictionnel remet en cause leur discussion et fait table rase de la raison d'être de cette discussion. En effet, Hemingway et Goethe contribuent tous deux à la déconstruction de leur dialogue, Hemingway renonce au sens de leur discussion sur l'immortalité, comme si c'était une perte de temps, alors que Goethe remet carrément en doute l'authenticité de leur existence. En tant qu'invention fabuleuse dans la fiction, ce dernier sape les fondements de leur discussion de manière pénétrante et satirique.

La métafiction est considérée comme un jeu narratif et une déconstruction textuelle dans un esprit ludique qui brise l'illusion référentielle et la crédulité du lecteur. Derrière cette pratique ludique de l'enchâssement du récit se dévoilent les angoisses identitaires de l'auteur et sa tentative d'innovation dans l'écriture romanesque. Il s'interroge sur la potentialité de leur existence, et s'imagine qu'ils se révoltent contre l'autorité de l'auteur. C'est dans un esprit ludique que le romancier effectue sa réflexion sur l'immortalité et se moque de lui-même par l'entremise de ses personnages. De plus, la métafiction permet une plus grande liberté narrative et une plus large ouverture interprétative, plus de relativisation morale afin d'effectuer une sorte de déconstruction à la fois structurelle et ontologique.

Conclusion

Le roman de Kundera est un roman de réflexion sans néanmoins renoncer à être un roman de divertissement. L'esprit ludique s'incarne dans ses personnages « *homo ludens* », il se traduit également par la métafiction qui renferme la transgression et la réflexivité. Grâce à la métafiction, l'auteur parvient à jouir de la liberté de commenter à volonté tout au long du récit et à intégrer sa réflexion sur la poétique dans le roman. Le roman devient un texte ouvert à plusieurs dimensions narratives. Cette ouverture du texte représente l'ouverture d'esprit : la mise en abyme, la réflexivité du texte et l'autocritique de l'auteur lui permettent de sortir des préjugés, de refuser de penser à sens unique et de relativiser les valeurs absolues. Le romancier est ainsi en mesure de parler de lui-même comme d'un autre, il se critique ou se fait critiquer par le personnage dans son propre roman. L'auteur invite aussi ses lecteurs

à entrer dans une zone de pénombre, de clair-obscur, un champ de possibilités permettant d'élargir les frontières de la narration et de la pensée.

L'esprit ludique va de pair avec l'ironie et l'humour et se traduit par ses personnages qui jouent le jeu avec le monde. On voit le contraste saisissant entre l'esprit ludique et la pensée profonde, la forme légère et les propos sérieux, l'apparence comique et le contenu de sagesse. En effet, l'ironie et l'humour permettent de prendre du recul et produisent des effets de distanciation, puisqu'ils font ressortir l'absurdité d'une situation et font allusion à des vérités. Il s'agit d'une preuve de la prise de conscience de l'écart entre l'idéal et le réel, d'un moyen d'exprimer son mécontentement sagement, à la manière d'un artiste. L'humour répond à la nécessité de se réconcilier avec le sentiment de l'absurdité de l'existence que procurent certaines situations inconfortables. Kundera donne une série de définitions à l'humour :

L'humour : l'éclair divin qui découvre le monde dans son ambiguïté morale et l'homme dans sa profonde incompétence à juger les autres ; l'humour : ivresse de la relativité des choses humaines ; le plaisir étrange issu de la certitude qu'il n'y a pas de certitude³⁶.

Cette définition kundérienne de l'humour montre bien qu'il s'agit d'une attitude, mais aussi d'une vision du monde liée étroitement à l'ambiguïté morale, la relativité des choses humaines et la certitude de l'incertitude (ou le plaisir du paradoxe). Le sens de l'humour et le goût du paradoxe vont de pair avec la complexité et la profondeur d'une réflexion qui sait que la réponse se cache dans l'ambiguïté. Selon Kundera, « en tant que modèle de ce monde, [le roman est] fondé sur la relativité et l'ambiguïté des choses humaines »³⁷. Si l'esprit de jeu transmet la profondeur et la lucidité par la forme légère, dans les paradoxes, il le fait aussi en se fondant sur cette relativité et cette ambiguïté. De plus, le jeu est censé être le moyen de s'entendre avec le monde, le romancier s'amuse tout en s'aventurant dans la fiction pour atteindre la complexité et obtenir le

³⁶ Milan Kundera, *Les Testaments trahis*, op. cit., p. 45.

³⁷ Id., *L'Art du roman*, op. cit., p. 25.

double plaisir du texte et de la pensée dans son jeu, il s'agit également d'une façon de s'oublier soi-même pour vivre pleinement dans son écriture comme un jeu.

Bibliographie

- Kundera, Milan, *Risibles amours* [1970], trad. François Kérel, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1994.
- Kundera, Milan, *La vie est ailleurs*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1973.
- Kundera, Milan, *Le Livre du rire et de l'oubli* [1978], trad. François Kérel, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1985.
- Kundera, Milan, *Jacques et son maître*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1981.
- Kundera, Milan, *L'Insoutenable Légèreté de l'être*, trad. François Kérel, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1984.
- Kundera, Milan, *L'Art du roman*, Paris, Gallimard, coll. Folio essai, 1986.
- Kundera, Milan, *L'Immortalité*, trad. Eva Bloch, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1990.
- Kundera, Milan, *Les Testaments trahis*, Paris, Gallimard, coll. Folio essai, 1993.
- Kundera, Milan, *La Lenteur*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1995.
- Kundera, Milan, *Le Rideau*, Paris, Gallimard, coll. Folio essai, 2005.
- Kundera, Milan, *La Fête de l'insignifiance*, Paris, Gallimard, coll. Folio, 2014.
- Balutet, Nicolas, « Du postmodernisme au post-humanisme : présent et futur du concept d'hybridité », *Babel*, n° 33, *Littératures et arts contemporains : l'hybridité à l'œuvre*, 2016, <https://journals.openedition.org/babel/4391>.
- Diderot, Denis, « De la poésie dramatique », Chapitre XI, « De l'intérêt », in *Écrits sur le théâtre, Entretiens sur Le Fils naturel suivi de Discours sur la poésie dramatique*, Paris, Pocket, coll. Agora, 2003.
- Fludernik, Monika, « Changement de scène et mode de métalepse », in Pier John et Schaeffer, Jean-Marie (dir.), *Métalepses, entorses au pacte de la représentation*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2005, p. 73-94.
- Genette, Gérard, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique, 1972.
- Genette, Gérard, *Métalepse, de la figure à la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, coll. Poétique, 2004.
- Hutcheon, Linda, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, New York & London, Methuen, 1984.
- Rovere, Maxime, « Kundera, romancier de l'interaction », *Atelier du roman* Milan Kundera, le printemps du roman, n°100, mars 2020, Paris, Buchet Chastel, p. 144-149.

Sermain, Jean-Paul, *Métafictions (1670-1730) — La réflexivité dans la littérature d'imagination*, Paris, Honoré Champion, coll. Les dix-huitièmes siècles, 2002.

Waugh, Patricia, *Metafiction, the Theory and Practice of Self-conscious Fiction*, London/ New York, Routledge, 1984.