

La création et la créativité de Réjean Ducharme. Une redéfinition du roman québécois

Frankfurt am Main : Peter Lang, « Canadiana » 2014, 235 p.

STEFANIA CUBEDDU-PROUX [prouxs@parisnanterre.fr]

Université Paris Nanterre, France

[HTTPS://DOI.ORG/10.5817/ERB2019-1-14](https://doi.org/10.5817/ERB2019-1-14)

C'est l'ensemble de l'œuvre de Réjean Ducharme – à l'exception des deux scénarios des films auxquels il a travaillé –, qui constitue le corpus étudié par Petr Vurm dans son ouvrage *Réjean Ducharme. Une redéfinition du roman québécois*, paru aux Éditions Peter Lang en 2014 : neuf romans (*L'avalée des avalées* de 1966, *Le nez qui voque* de 1967, *L'Océantume* de 1968, *La fille de Christophe Colomb* de 1969, *L'Hiver de force* de 1973, *Les Enfantômes* de 1976, *Dévadé* de 1990, *Va savoir* de 1994 et *Gros mots* de 1999), deux pièces publiées (*Inès Perée et Inat Tendu* de 1976 et *Ha ha!* de 1982) et deux inédites (*Le marquis qui perdit* et *Le Cid maghané*).

L'auteur québécois, disparu il y a peu (2017), n'est pas – on le sait – méconnu de la critique, loin de là, mais le mérite de cet essai qui a retenu notre attention réside sans doute dans le fait qu'il interroge cette œuvre à l'aune des études les plus importantes qui lui ont été consacrées (Amrit, Marcato-Falzone, Filteau, Nardout-Lafarge, Laurent...), non sans réactualiser nombre de pistes de lecture, très éclairantes et en exploitant pour ce faire une large réflexion philosophique. De plus, en jouant sur les aspects polysémiques de « création » et « créativité », Vurm propose ainsi, comme le sous-titre de l'ouvrage l'indique, *Une redéfinition du roman québécois*.

Par sa structure et par les pistes choisies, l'étude se présente au lecteur comme un *jeu* dont les règles sont indiquées dès le début (Introduction) et rappelées au fil des pages (l'entrée en matière de chaque partie), au fur et à mesure que, fort de ses acquis, l'auteur gravit les échelons et que son analyse gagne en profondeur. Chaque partie dévoile un aspect supplémentaire de

l'œuvre, permet d'atteindre une connaissance de son ensemble et, finalement, d'approcher la nébuleuse Ducharme. L'espace du jeu est circonscrit par une « Introduction » (niveau 0), qui a aussi l'intérêt de faire le point sur les différentes théories qui mettent en jeu les notions de « création » et « créativité » (d'après Koestler, Osborn, Maslow, Guilford...), et des Annexes (niveau 4) qui mettent en scène une expérimentation ludique de quelques pistes proposées en convoquant les outils informatiques et statistiques, suivies d'une Bibliographie rigoureusement structurée (niveau 5). Ce que nous appellerions le cœur de l'étude – le plateau de jeu – se développe quant à lui, sur trois niveaux : « Le Nouveau littéraire. Entre cliché et le néologisme » (niveau 1), « Jeu libre. Entre *Paidia* et *ludus*. La règle et la liberté » (niveau 2) et « Vers l'esthétique de l'erreur chez Ducharme » (niveau 3). Cinq niveaux – ou chapitres – donc, qui montrent par ailleurs le fonctionnement par stratifications qui constitue une des caractéristiques propres à l'œuvre de l'auteur québécois.

L'ampleur de l'étude mérite qu'on s'y attarde davantage. Ainsi, il est important de revenir sur les différentes parties. L'« Introduction » pose les règles de fonctionnement de l'essai et a le mérite de présenter l'œuvre ducharmienne dans son ensemble en en précisant les aspects les plus spécifiques. Elle met aussi d'emblée le lecteur en garde sur les difficultés d'interprétation qu'elle pose, car « l'œuvre n'est pas coopérante », et ces difficultés constituent autant de « véritables défis » et de problématiques, réactualisées et interrogées sous l'œil de la créativité d'un point de vue linguistique, littéraire et artistique.

La partie intitulée « Le Nouveau littéraire. Entre le cliché et le néologisme », à côté d'une réflexion philosophique sur la notion de « Nouveau », rigoureusement écrit avec un grand « N », car pris dans son sens polymorphe, montre comment l'œuvre de Ducharme, sans pouvoir être définie comme engagée à proprement parler, est en réalité le fruit de l'époque qui précède la publication du premier roman (1966), époque que l'œuvre reflète inconsciemment. Ainsi, est revisité le contexte historique de la Révolution tranquille et mis en évidence l'ébullition culturelle, littéraire et artistique qui l'a caractérisée, mais aussi l'enracinement indiscutable de l'auteur dans les années 1950. Ces éléments permettent à un lecteur moins habitué à l'œuvre de Ducharme d'en appréhender le contexte. C'est la figure de l'enfant qui est, dans l'œuvre de l'auteur québécois, porteuse de Nouveau, « Qu'il s'agisse du Nouveau linguistique et du néologisme », de l'enfant en tant que sujet « parlant » jusqu'à devenir un « symbole très complexe », dans la lutte avec le monde des adultes. Et pourtant, c'est malgré la présence constante de personnages « enfant » que Ducharme montre l'impossibilité de dire de l'enfant en soulignant le paradoxe entre monde enfantin et monde adulte.

Dans la partie qui a pour titre « Jeu libre. Entre *paidia* et *ludus*. La règle et la liberté », après un aperçu des propos et des approches théoriques et méthodologiques qui sont à la base du « ludisme », Vurm creuse l'aspect ludique de la production ducharmienne, un aspect qui, nous rappelle l'auteur, même s'il a déjà été mis en exergue par la critique, n'a jamais été approfondi. Ainsi, le jeu est ici approché, pour commencer, en tant que lieu spécifique – à travers les études de Roger Caillois, John Huizinga, Bernard Demory ou encore Michel Picard par exemple –, qui, dans cette œuvre, prend la forme d'un espace clos, bien délimité, à l'image de l'île – lieu clos, isolé par excellence – qui exacerbe la solitude et qui semble prendre dans l'œuvre une valeur euphorique.

L'écriture de Ducharme brise les frontières entre jeu et réalité, elle se situe « à la jonction du sérieux, du ludique et, en même temps, de l'absence de ces deux notions ». Cependant, la notion de jeu perd, dans l'œuvre, la valeur de simple amusement pour revêtir une valeur de sens. Dans ce *jeu*, il ne faut pas oublier de rajouter la relation qui se tisse avec et à travers la lecture : en tant que jeu avec le lecteur. Ainsi, si la notion d'intertextualité est continuellement convoquée dans l'œuvre – et dénote une importante connaissance littéraire de la part de son auteur – il faut rappeler que les personnages de Ducharme sont de grands lecteurs, que les lieux qui lui sont consacrés sont nombreux (pensons à la bibliothèque qui paradoxalement renvoie à un espace fermé et solitaire qui permet de vivre dans un monde clos), illustrant cette relation autotextuelle dont parle Dällenbach. Est analysé un éventail d'exemples de procédés ludiques qui soutiennent l'œuvre et qui vont des jeux de mots, aux jeux de langage. Cet aspect ludique, qui n'est pas dépourvu d'une forme de carnavalisation de l'écriture, converge inévitablement vers une véritable « esthétique de l'erreur », qui avance de pair avec l'éloge du Grevisse et de la figure du correcteur chez Ducharme. En résulte une oscillation entre vide et plénitude autours desquels gravitent l'auteur et ses personnages.

Le lecteur de Peter Vurm appréciera le fonctionnement de l'œuvre, reposant sur une structure solide et claire. On appréciera aussi dans cet ouvrage l'organisation et les renvois, qui permettent au lecteur de revenir sur ses pas et faire en sorte que cette (re)découverte puisse être traversée des mouvements multiples, d'un niveau à l'autre.

C'est – entre autres – après avoir investigué dans toutes ces directions que l'auteur de cette étude peut affirmer, à juste titre, que l'œuvre de l'écrivain Réjean Ducharme « enrichit tant la littérature québécoise que la littérature mondiale ».



This work can be used in accordance with the Creative Commons BY-SA 4.0 International license terms and conditions (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>). This does not apply to works or elements (such as images or photographs) that are used in the work under a contractual license or exception or limitation to relevant rights.