

Anna Opiela-Mrozik

Université de Varsovie

Jeu de sens, jeu de formes, ou les (en)jeux intertextuels de l'écriture de Sophie Divry

Réfléchir à la problématique du jeu littéraire, considéré aussi bien comme une activité ludique qu'intellectuelle, revient à acquérir un moyen de saisir le caractère de la littérature contemporaine, et en particulier celui du roman qui, selon Dominique Viart, est accompagné et motivé par une « pensée ludique » (2002, p. 159). Il s'agit d'un jeu avec la littérature comprise comme un réservoir de formes et de modèles qui, redéfinis voire parodiés, alimentent des écritures ouvrant la possibilité de s'amuser au niveau générique, narratif, stylistique, typographique, etc.

Pour reprendre la définition classique de Johan Huizinga, complétée par les réflexions de Roger Caillois, le jeu représente une activité libre et gratuite, « sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur » (Huizinga, 1951, p. 34), improductive, réglée mais en même temps incertaine, « dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat préalablement acquis » (Caillois, 1958, p. 23)¹. Intertextuel par excellence, le jeu littéraire est donc aussi interactif en engageant le lecteur qui risque de devenir victime d'une mystification inventée par l'auteur. C'est ainsi que celui-ci a le droit de se jouer de son public, mais aussi de lui-même, car le jeu implique une tendance autoréflexive et sert, en effet, à transmettre un message dissimulé derrière un rire purement ludique.

■ Anna Opiela-Mrozik – maître de conférences à l'Institut d'Études romanes de l'Université de Varsovie. Adresse de correspondance : Institut d'Études romanes de l'Université de Varsovie, ul. Dobra 55, 00-312 Varsovie, Pologne ; e-mail : am.opiela@uw.edu.pl

ORCID iD : <https://orcid.org/0000-0002-4349-0631>

1. Sur la multitude des définitions et des théories (psychologiques, sociologiques, philosophiques et autres) du jeu compris comme jeu d'enfant (*playing*) et jeu de règles (*game*) voir Maziarczyk (2007, p. 14-44).

Dans l'ambiguïté du jeu qui « masque bien souvent une forme de sérieux sous-jacente » (Véron, 2021, p. 278), s'accomplit alors le paradoxe du roman contemporain qui, tout en se livrant à des variations ludiques, continue pourtant à affirmer sa nature éthique par une mise en cause des certitudes pour y opposer le doute et le soupçon.

1. Une romancière à l'esprit de (non)-sérieux

Sophie Divry est une romancière née en 1979 qui, jusqu'en 2021 a publié sept romans – dont chacun diffère des autres – et un essai *Rouvrir le roman* (2017) consacré à l'état actuel du genre romanesque et à la nécessité de son renouvellement. Sa création littéraire s'appuie sur l'idée de jeu qui embrasse ainsi trois instances littéraires, l'auteur, le lecteur et le texte même, et qui rend possible une coexistence du ludique et du sérieux. L'intérêt qu'elle porte à la littérature et à ses valeurs à (re)découvrir s'accompagne d'un souci d'actualité et d'engagement de la part de cette militante qui, pendant plusieurs années, a travaillé en tant que journaliste et participé en 2004 à la fondation du mensuel *Décroissance*. Sous-titré « le journal de la joie de vivre », il s'oppose, avec une bonne dose d'humour, à la progression de la société de consommation et revendique une société de partage.

Lorsque son passage du journalisme à la politique a échoué, Divry a choisi de porter son engagement sur le terrain de la littérature, ce qui lui a permis d'unir son sens de la mission au besoin d'une expression bien souvent auto-fictive et métalittéraire. En effet, aborder des sujets socialement importants correspond chez Divry à faire appel à la réflexivité de la littérature, procédé par lequel se manifeste la « dimension ludique » de celle-ci, « faite de virtuosité allusive et de raffinements “méta-” et “intertextuels” » (Viart & Vercier, 2008, p. 19). De cette façon, ce qui manque à la réalité est compensé par une pluralité de recherches au niveau de l'écriture.

Il semble que, dans son approche du roman, Sophie Divry a réussi à atteindre une sorte d'idéal de l'hypertextualité, ce que Gérard Genette qualifiait de « mixte indéfinissable, et imprévisible dans le détail, de sérieux et de jeu (lucidité et ludicité), d'accomplissement intellectuel et de divertissement » (1982, p. 453). Se pose alors la question des raisons pour lesquelles la romancière a érigé le jeu en principe esthétique et éthique de son écriture, un modèle qui va au-delà des sens et des formes. Son essai sur le roman, sorte de manuel théorique destiné aux jeunes auteurs et aux lecteurs, fournit une réponse. Tout d'abord, sans croire à l'originalité dans l'art², elle se place délibérément sur une piste dialogique afin d'actualiser des mythes du pas-

2. Il est très significatif qu'au début de son essai *Rouvrir le roman*, Sophie Divry a mis en exergue une citation tirée du roman métafictionnel et parodique *Salmigondis* de l'auteur américain, Gilbert Sorrentino. Il s'agit d'une nouvelle profession de foi à l'intertextualité considérée comme inévitable et nécessaire pour l'évolution de la littérature : « Je ne crois pas à l'Originalité, je pense plutôt que les écrivains sont une sorte de bande 'collaborative', chacun ajoutant une strate au travail accompli par les autres, chaque strate n'étant rendue possible que du fait de l'existence de ce travail » (Divry, 2017, p. 9).

sé en y ajoutant parfois une touche personnelle. Ayant fondé son œuvre protéiforme sur un jeu intertextuel remontant à l'époque du classicisme français, Divry se prononce pour une écriture éclectique qui alimente d'autant mieux sa réflexion sur le monde contemporain.

Ensuite, le jeu avec les traditions conduit à un autre aspect, non moins important, de sa conception du roman, à savoir l'esprit de non-sérieux qui invite à libérer le roman pour lui conférer une dimension ludique. L'enjeu est de prendre à contrepied l'esprit de sérieux³ qui, à en croire la romancière, pèse sur la littérature et limite son potentiel sur le plan de la forme, du style et du choix des sujets. Le non-sérieux possède une force subversive et c'est de cette perspective-là qu'on arrive à parler de ce qui est douloureux. Le rejet du sérieux favorise le retour à un regard d'enfant qui est celui de l'artiste, comme le précisait Baudelaire, mais aussi privilégie la réflexivité qui appelle le métadiégétique, ce procédé étant, selon Divry « un des atouts de la modernité, et peut-être encore plus de la postmodernité » (2017, p. 153) qui « dévoile implicitement les ressorts sérieux de l'activité ludique » (Véron, 2021, p. 278). Et Sophie Divry de conclure en indiquant la manière de réinventer le genre romanesque : « Esprit de liberté, esprit d'enfance, esprit de jeu, esprit de carnaval, réflexivité, distanciation face au réel : on voit bien quels bénéfices peut tirer le roman de cette lutte contre l'esprit de sérieux » (2017, p. 154).

2. Renouveler les modèles pour varier les plaisirs

Afin de rouvrir le roman, il serait donc nécessaire de poser un regard neuf tant sur la société que sur les traditions littéraires. Si le livre est un cri, il devrait être aussi un clin d'œil intellectuel, un effet de « l'esthétique du recyclage » (Viart, 2002, p. 159). Un prélude significatif à cette conception du roman renouvelé et (auto)réflexif constitue sans doute *La Cote 400* (2010), le premier roman de Divry où elle réussit à manier l'humour tout en véhiculant un message social et en relevant la valeur de la littérature. Ayant pour décor l'espace d'une bibliothèque municipale, le roman met en scène une bibliothécaire vieillissante, frustrée et solitaire qui, dans un monologue ininterrompu adressé à un lecteur égaré au sous-sol, se plaint de son sort et avoue sa misanthropie. Tantôt érudit, tantôt exalté et agaçant, son discours relève d'un double jeu qui vise, d'un côté, à divertir le lecteur, et de l'autre, à éveiller une réflexion sur la présence autour de nous d'individus à la marge dont l'héroïne⁴ est une représentante. Comme le remarque à juste titre David Vrydaghs, « sous le divertissement point donc

3. Le dossier thématique du numéro de juin 2023 de la *Revue d'Histoire Littéraire de la France* est consacré au statut pour le moins ambigu et complexe de l'esprit de sérieux dans la littérature du XIX^e siècle.

4. Ces deux objectifs, en tant que composantes d'un jeu proposé au lecteur, se dégagent de la dédicace du roman : « À toutes celles et à tous ceux qui trouveront toujours plus aisément une place en bibliothèque qu'en société, je dédie ce divertissement ».

une critique sociale, encore peu affirmée toutefois. Par son ironie, le texte invite certes ses lecteurs à rire de ce personnage “déjant[é]”, mais il laisse également une place à la compassion et à la critique, à travers l’allégorie et la satire » (2022). Et après tout, c’est un plaidoyer pour la lecture et un hommage rendu à la littérature qui se trouve au centre des préoccupations de l’écrivaine.

Désormais, elle invite son lecteur à entrer dans un univers de textes revisités, sur les traces d’auteurs d’époques différentes. *La condition pavillonnaire* (2014), propose ainsi, de façon explicite, une réécriture de l’œuvre de Flaubert, ce que relève le titre du roman traduit en anglais (*Madame Bovary of the suburbs*), de même que la citation de celle-ci mise en exergue à la deuxième, centrale partie du roman : « Au fond de son âme, cependant, elle attendait un événement » (Divry, 2014, p. 82). Cette remarque paraît suffisante pour caractériser la protagoniste au prénom réduit aux initiales M.A., représentante de la classe moyenne aisée qui mène une vie confortable d’épouse et de mère. Et pourtant, en dépit de son existence apparemment parfaite, vu le progrès technique qui la facilite, cette Emma Bovary de la deuxième moitié du XX^e siècle souffre d’être enfermée dans le cercle vicieux d’une routine quotidienne dont elle essaie en vain de se libérer. Tout ce qui devrait l’arracher de l’ennui (mariage puis adultère, yoga, bénévolat...) n’est qu’un échec qui ne change rien dans son histoire aussi triste qu’inévitable. En effet, le roman est conçu comme un recueil de souvenirs qui reviennent à l’esprit de la protagoniste au moyen d’une narration à la deuxième personne du singulier, ce qui ajoute à son récit un trait d’universalité. Le diagnostic de la condition féminine paraît plus pessimiste que celui de Flaubert : contrairement à la vie d’Emma façonnée par des lectures et terminée de façon peu commune, celle de la femme contemporaine restera plate, sans possibilité d’élévation ni geste exceptionnel.

Divry actualise le mythe de la femme insatisfaite en affirmant une référence plus implicite à *Une vie* de Maupassant et aux *Choses* de Perec. Un jeu intéressant avec ce dernier intertexte consiste à rendre les objets quotidiens porteurs des émotions de la protagoniste. C’est par leurs sonorités qu’ils deviennent témoins de sa frustration et de son emprisonnement dans la vie conjugale et familiale. Le jeu avec le réalisme consiste ici à évoquer « une part de la réalité contemporaine en mettant le son au cœur des dispositifs et des formes d’écriture » (Wesley, 2018). Il s’agit du « ronron » permanent de la vie auquel M.A. est condamnée, ce qui est relevé dès la première scène du roman : « Et dans le silence de début d’après-midi, le compresseur du réfrigérateur se déclenche » (Divry, 2014, p. 11). Les bruits des objets domestiques disent l’aliénation du personnage et son désespoir de ne pouvoir jamais vaincre la monotonie de la vie :

Sans avoir besoin d’écouter vraiment, tes oreilles entendent la succession des sons inarticulés du lave-linge [...] c’est dans tes oreilles un constant bourdonnement, c’est un bruit du lave-linge qui tourne. [...] Ce vrombissement répétitif a quelque chose de vaguement triste, mais comment aurais-tu pu faire pour que ta vie se renouvelle à chaque rentrée ?

[...] tu auras beau te débattre, rien ne se passera ici que le programme numéro six ‘blanc et couleur’ [...] puisque à chaque rentrée tout recommence, un glou-glou clair d’eau, qui dure, dure, le bruit monotone des rotations qui reprend, [...], le chuintement sonore montant vers les aigus selon les phases de l’essorage, tout se mêle à nouveau dans tes oreilles, jusqu’à ce qu’un cran se déclenche. Clic. Courte pause. Et re-moteur. (p. 129-134)

En relevant les expériences auditives de M.A., Divry joue avec le primat réaliste de la vue en proposant de le remplacer par une sémiotique de l’ouïe. Le jeu intertextuel avec les sens continue dans le roman *Quand le diable sortit de la salle de bain* (2015) qui, à en croire l’auteur, était une sorte de décompensation psychique et littéraire où elle s’amusait avec son écriture tout en se jouant de la condition de l’écrivain⁵. L’aspect évidemment ludique de l’histoire sérieuse⁶ d’une chômeuse en fin des droits sociaux et écrivaine débutante se reflète dans le « bonus » ajouté à la fin du roman : « Index des principaux auteurs cités, pillés ou dissous » (Divry, 2015, p. 285-286). On y trouve tout un éventail de noms qui font appel à la culture littéraire du lecteur et l’invitent à déchiffrer le foisonnement des références aux textes d’auteurs modernes, contemporains, mais aussi classiques. Obligé à collaborer à la création du sens, le lecteur « cesse donc d’être un destinataire passif et devient un vrai partenaire de la communication littéraire, communication qui s’apparente de plus en plus fort à la situation d’interaction ludique » (Maziarczyk, 2007, p. 85). Il participe à un jeu proche d’une enquête menée au sein d’un roman dialogique qui se place dans la lignée de Diderot et de Sterne du fait de ses multiples digressions. Les pistes de recherche sont nombreuses et les fils enchevêtrés de façon ingénieuse. Il suffit d’analyser l’apport de la tradition littéraire de l’Ancien Régime pour remarquer la richesse des emprunts : « théâtre (Racine, Molière), roman dialogué (Diderot), fable (La Fontaine), roman avec intrusions d’auteur (Cervantès) » (Fourquet-Gracieux, 2019).

Familière de la littérature européenne et américaine, Sophie Divry lance un défi intertextuel à son public, défi qu’elle prolonge dans sa réinterprétation de l’histoire de Robinson Crusoé qui réunit des aspects philosophiques, apocalyptiques, poétiques et psychologiques. *Trois fois la fin du monde* (2018) est un roman qui oscille entre le bas et le haut, l’enfer et le paradis, la fin et le recommencement. L’histoire incroyable de Joseph Kamal s’inscrit en effet dans un jeu de destin qui le jette d’abord en prison, le mène ensuite dans une ferme abandonnée pour enfin lui faire subir l’épreuve de la solitude et effondrer le bonheur fragile qu’il s’est construit avec beaucoup de peine. La troisième fin du monde coïncide avec la fin du roman restée ouverte : Joseph sera-t-il capable de revenir de son île déserte, perdue pour toujours, à une vie avec et parmi les humains ? Le retour paraît incertain, sans toutefois être

5. Le sous-titre de l’ouvrage est bien révélateur : *Roman improvisé, interruptif et pas sérieux*.

6. Dans sa « Note d’intention » placée à la fin du roman, Divry explique qu’elle « raconte d’une manière libre et humoristique les tribulations d’une chômeuse » (2015, p. 291). Le roman aborde le problème social, celui de la précarité financière ou bien de la misère, tout en restant autoréflexif car « ce n’est pas le chômage qui est drôle, c’est la littérature qui peut être une fête » (p. 293).

impossible : « L'avion vole et disparaît, mais dans le ciel il a laissé une longue flèche à travers son corps, la longue flèche qui mène vers nous » (Divry, 2018, p. 235).

Plusieurs aventures de Joseph recourent celles de Robinson : emprisonnement, catastrophe (ici nucléaire), difficultés de la vie en isolement. Mais les valeurs spirituelles et humanistes chères à ce dernier sont remplacées par une relation avec la nature telle qu'elle se présente au héros : fascinante et inquiétante à la fois. Divry joue alors avec la tradition littéraire sous la forme d'un récit d'anticipation ou bien postmoderne qui refuse de donner une recette de la vie. Se multiplient des questions existentielles qui mettent le lecteur dans le doute. Ce qui n'est pas à nier, c'est la beauté poétique du non-humain qu'il faudrait, semble-t-il, interpréter dans la perspective écocritique, étant donné la sensibilité environnementale qui va jusqu'à la représentation de la nature comme une véritable présence et non pas le simple cadre des événements.

Divry ne cesse de surprendre dans son jeu intertextuel dont témoigne récemment sa « nouvelle confinée » *L'Agrandirox* (2021) qui renvoie explicitement au récit fantastique de Sigismund Krzyzanowski⁷ *La Superficie*, composé en 1926. Il n'est pas sans importance que Divry ait choisi de travailler sur son texte lors du premier confinement pandémique en 2020 : Josiane, narratrice et héroïne septuagénaire souffre d'habiter un deux-pièces minuscule jusqu'au moment où elle teste un produit chimique innovant pour agrandir la surface de son appartement. Ce qui en suit, c'est une vision sombre d'un espace qui ne cesse de s'élargir tandis que la femme s'y perd de plus en plus : « Je dois pourtant, comme nous tous, avancer dans cette obscurité. Mais je ne sais pas si j'y parviendrai. L'Agrandirox est tellement puissant, il a tout bouleversé, il a tout dévoré à l'intérieur de moi » (Divry, 2021, p. 88). Le héros du texte original, pris de remords pour avoir agrandi sa pièce, disparaît en émettant un dernier cri. Chez Divry, le fantastique prend un aspect psychologique d'étrangeté tout en prolongeant une vision amère de la société insensible au sort des défavorisés. C'est un univers hybride ludique où se rencontrent le réel et l'irréel, le sérieux et l'absurde, l'ensemble reproduisant l'ambiance angoissante du récit de Krzyzanowski.

3. Des voix dans le texte ou des jeux narratifs

Comme le jeu littéraire réside dans « “le travail de transformation” qui s'oppose à la “re-production” des formes conventionnelles » (Maziarczyk, 2007, p. 97), les pro-

7. S. Krzyzanowski (1887-1950) est un écrivain, essayiste et traducteur russe d'origine polonaise dont l'œuvre est restée méconnue de son vivant. Comparé à Kafka, il est un représentant de la littérature dite mineure (opposée au discours officiel) qui puise dans le fantastique afin de décrire la réalité. Divry a découvert l'œuvre de Krzyzanowski grâce aux éditions Verdier qui, depuis les années 1990, publient ses romans et recueils de nouvelles dont *Le marque-page* (1992) d'où vient *La Superficie*. La romancière souligne l'imaginaire particulier de l'écrivain dont les nouvelles « disent beaucoup mieux la spécificité de cette époque où les idées soudain devenaient des personnages réels » (Divry, 2017, p. 132).

cedés narratifs adoptés par l'écrivain constituent un terrain particulièrement propice à son développement. Les romans de Divry, dont chacun propose un autre type de narration, font appel à l'autonomie complète de l'écrivain qui, sans suivre une mode quelconque, adopte la focalisation qui lui convient :

Quelque focale que l'auteur choisisse, c'est toujours un artifice dont lui seul décide ; c'est toujours jouer à Dieu, en usant de différents 'je', en faisant croire qu'on accède au 'flux de conscience' de ses personnages. Les focalisations internes, chorales ou fragmentées restent des techniques décidées exclusivement par l'auteur. (Divry, 2017, p. 55)

Le jeu consisterait donc à profiter pleinement de ce pouvoir offert à l'écrivain, ce que Divry pratique avec succès dès son premier roman. *La Cote 400* est un roman à voix unique, un long monologue déployant toute une gamme de tonalités, tandis que le deuxième texte, *Le Journal d'un recommencement* (2013) annonce une tension vers la polyphonie. Composé de notes hebdomadaires, ce journal intime ressemble à une chronique de visites paroissiales pendant lesquelles la narratrice s'interroge sur les raisons qui poussent les gens d'aujourd'hui, y compris elle-même, à se réunir chaque dimanche à l'église. La question de la foi personnelle se trouve au centre des préoccupations de la jeune narratrice (un *alter ego* de l'autrice ?) mais la solution de l'énigme ne viendra qu'à la fin du récit, dans un anti-credo incisif qui dévoile la place ambivalente qu'occupe la religion dans sa vie⁸.

Le dernier aveu paraît tendre à l'objectivité au moyen de la narration à la troisième personne. Or, à l'intérieur des confidences du « je » s'infiltré une autre voix, fragmentée mais repérable grâce aux italiques, qui est celle de la Bible et des textes liturgiques. Il est évident que les intrusions de cette voix de fond créent un discours qui rappelle au lecteur qu'on assiste à un office religieux. Mais ce qui paraît encore plus important, c'est le rapport que ce discours entretient avec les réflexions de la narratrice. C'est là que commence le jeu, car soit il résonne avec ses états d'âme, soit il se met en désaccord avec ses observations nuancées d'humour ou presque triviales. Qui plus est, dans le récit on relève d'autres « voix » qui disent leurs opinions sur le fait de croire. La narratrice transcrit aussi un entretien à « trois voix » entendu dans une église.

En revanche, une voix narrative, impérieuse et dominante, se fait remarquer dans *La condition pavillonnaire*. Le « tu » inhabituel du narrateur « énonce le monologue intérieur du personnage en même temps qu'il l'en dépossède » (Wesley, 2018). Grâce au pouvoir dont elle dispose, cette voix couvre toutes les autres, y compris celle de M.A., quasi inexistante et qui ne prononce que des banalités d'échanges

8. Il faudrait lire les observations de la narratrice sur le plan sociologique et philosophique car elles démontrent, d'un côté, un besoin de la religiosité persistant malgré les doutes et de l'autre elles indiquent une lutte en cours entre les valeurs chrétiennes et celles qu'impose le monde contemporain. Cela semble être un témoignage, bien personnel, de ce que Chantal Delsol définit comme « l'agonie émouvante et héroïque » de la Chrétienté (2021, p. 9).

quotidiens. Le « tu » imposant devient capable d'impliquer émotionnellement le lecteur, mais aussi de prévoir et d'exprimer le caractère inévitable du destin féminin. Si Divry fait le choix original de mettre la narration à la deuxième personne, ce n'est pas pour relever les tourments du personnage, mais pour souligner son vide intérieur et son impuissance face à la réalité. Le « tu » devient à ce point assourdissant que M.A. est condamnée au silence.

Dans ces expérimentations narratives se remarque, par ailleurs, l'influence de Flaubert qui, à l'aide du discours indirect libre, confondait les voix du narrateur et des personnages⁹. Il en est de même dans *La condition pavillonnaire* lorsque les fragments des énoncés au discours direct se mêlent à la narration : dans le brouhaha des voix qui entourent M.A., sa propre voix n'a aucune chance de se faire entendre...

Les jeux narratifs proposés par la romancière renvoient au concept du roman de la voix ou des voix qui remonte au XIX^e siècle et se perpétue au XX^e siècle souvent plus marqué aussi par l'oralité¹⁰. En dialoguant avec l'héritage littéraire, Divry met en place un ludisme narratif en vue de désorienter le lecteur, ce qu'on voit nettement dans son roman « le plus carnavalesque » (Vrydaghs, 2022) *Quand le diable sortit de la salle de bain*. Certes, le premier plan est occupé par le « je » narratif de l'héroïne en quête de travail. Pourtant, on attend en vain une linéarité : « Le récit est interrompu par la mère de la narratrice, qui s'inquiète de sa situation financière, par son meilleur ami, par des lecteurs et des lectrices qui interviennent, commentent le texte, voire protestent contre le sort qui leur est fait... » (Divry, 2015, p. 291). Il paraît inévitable, pour un lecteur, de s'égarer au sein de ce roman dialogique rempli de digressions et d'une multitude de voix, y compris celle du diable éponyme qui s'insère brusquement dans le récit de la narratrice. Puisqu'il est son démon personnel, le diable nommé Lorchus apparaît comme un dédoublement malicieux de sa propre voix qui tend à dominer dans le roman. La lutte entre ces deux voix conduit, par exemple, à la création d'un chapitre « écrit sous la contrainte » (Divry, 2015, p. 181). À cela s'ajoute la voix de l'autrice qui annonce sa présence dans les titres développés de trois parties du roman.

Une tendance à la polyphonie narrative visant plutôt un effet poétique et psychologique que ludique s'observe dans *Trois fois la fin du monde*. Dans la narration, tissée de fragments d'énoncés, alternent deux voix complémentaires. Le « je » du héros, présent dès la première page est une voix introspective qui, au moyen d'un langage familier, dit son expérience de pensée, d'abord celle de prisonnier angoissé, puis celle de solitaire qui ne peut entendre la voix humaine que sur des cassettes audio. Les expériences du personnage et son portrait psychologique sont soumis à une objectivation et à une poétisation grâce à la voix du narrateur omniscient. C'est elle qui dit

9. Ce procédé est visible, par exemple, dans *Un Cœur simple* de Flaubert où la voix de Mme Aubain se mêle avec celle de Félicité, ce qui débouche sur un effet d'ambiguïté.

10. On peut renvoyer, à ce propos, à l'ouvrage de référence de Gérard Genette, *Palimpsestes* (1982) et à celui de Lise Gauvin, *La fabrique de la langue* (2004).

ce que le héros est incapable d'exprimer et qui soulève des questions existentielles sur l'individu, les « Autres », l'approche de la nature.

Enfin, le livre-reportage *Cinq mains coupées* (2020) fournit un exemple de roman polyphonique par excellence dans lequel le narrateur extradiégétique se tait complètement afin de donner la parole à cinq hommes aux statuts sociaux différents, tous mutilés de la main droite lors des manifestations du mouvement des Gilets jaunes. La romancière a recueilli les témoignages de ces victimes d'un jeu du destin, pour ensuite ordonner leurs réflexions simultanément et « construire à partir de leurs paroles un texte unique qui formerait une sorte de chœur » (Divry, 2020, p. 115-116). Ce qui en résulte, c'est une réunion de voix narratives entremêlées qui racontent à l'unisson leurs histoires apparemment différentes, organisées toutefois selon le même schéma et s'accordant sur le point crucial. Privé d'instance narrative extérieure, le texte donne ainsi à lire une seule histoire, ce qui ne fait que renforcer la portée du message social envisagé par l'autrice.

4. Amusons-nous avec l'écriture !

Les jeux narratifs dans les romans de Divry, qui vont de l'emprise totale de la voix narrative jusqu'à la disparition de celle-ci, en passant par une coexistence de plusieurs voix, confirment le postulat de la variation comme condition du plaisir. Dans la perspective d'une quête de la joie qui va au-delà d'une libération narrative, il est nécessaire de revenir au roman *Quand le diable sortit de la salle de bain* dans lequel « domine un sens de la fantaisie et de la gratuité qui confine à la dérision » (Viart & Vercier, 2008, p. 411). Divry admet d'ailleurs en toute sincérité : « J'ai commencé à écrire ce texte pour m'amuser » (2015, p. 292). D'autant plus que son roman précédent, *La condition pavillonnaire*, avait été pour elle un projet exigeant dont elle était sortie complètement épuisée. C'est le désir de changer de registre qui l'a incitée à se mettre à composer un roman « résolument joyeux et volontairement "interrup-tif" » ; par conséquent, elle a abouti à « une écriture *gondolée* » (Divry, 2015, p. 292), témoignage original de l'esprit de non-sérieux.

S'étant permis de donner libre cours à son imagination, Divry a réussi à écrire un texte hybride, digressif et autoréflexif, un véritable pêle-mêle ludique. Outre le labyrinthe intertextuel et la narration polyphonique, le roman déconcerte le lecteur par des recherches linguistiques, et plus encore par des jeux sur la typographie dont la romancière a rempli son texte. Toutes ces expérimentations, langagières et formelles, qui renvoient à l'héritage littéraire tout en le renouvelant, débouchent sur le ludisme qui, comme nous l'avons déjà dit, ne se réduit pas à un amusement sans grande valeur. Tout sérieux que paraisse le récit d'une jeune chômeuse en difficulté financière, il devient, paradoxalement, un élément qui contribue à la création d'un roman novateur et métaphorique, l'enfermement économique favorisant une ouverture sur les possibilités qu'offre la littérature.

L'intérêt particulier que Divry porte à la langue¹¹ se reflète dans le fait que les voix des personnages qui interviennent dans le récit, quelques imaginaires qu'elles soient, se caractérisent par un style voire une grammaire spécifique, à savoir : le voisin et ami de la narratrice, Hector, « parlait en épithètes antéposées » (2015, p. 15), tandis qu'une amie de la paroisse, Bertrande, « parlait en permanence en pléonasmes » (p. 56). En revanche, le personnage de la mère s'accompagne d'une curieuse habitude formative qui consiste à inventer des néologismes en liant deux verbes dont l'un renvoie à un acte de parole et l'autre à l'émotivité du locuteur, par exemple : « continuumorigéna » (« continuer » et « morigéner »), « commentapatit » (« commenter » et « compatir ») ou bien « sursautaligna » (« sursauter » et « souligner »). À cela s'ajoute le style courant voire vulgaire du diable qui intervient dans le roman composé par la narratrice et tente de s'en emparer en y déployant ses « obsessions lubriques » (p. 123).

Tous ces procédés témoignent de l'autoréflexivité du roman de Sophie (il s'agit également d'une autofiction !), car les tics langagiers des personnages sont utiles pour son histoire en train de naître. C'est ainsi que le pathétique fondé, par exemples, sur les intertextes raciniens, se nuance d'humour et prend une dimension parodique. Les jeux de mots ne se limitant pas au parler des personnages ou aux calembours, ils affectent également le rythme et la prosodie de la langue. Il est possible de retrouver au cours du roman de longs extraits jouant sur la sonorité du langage, au détriment du sens, ce qui donne, par exemple, une espèce de rap.

Les préoccupations langagières de la narratrice-écrivaine, notamment celles visant la grammaire, rendent le roman aussi joyeux qu'original. On y trouve un pastiche de légende médiévale sur l'apparition du conditionnel qui, « sans doute [...] a [...] été inventé par une famille pauvre pour mieux supporter sa condition » (p. 91), ou bien une fable intitulée *Le mange-consonnes* qui raconte l'histoire d'animaux à qui un monstre a enlevé les consonnes initiales des noms. En recherchant, par contre, la meilleure métaphore et en déplorant à l'occasion l'inexistence de mots exacts, la narratrice adresse à son public une demande appelant à sa créativité : « Il y a d'autres mots qui manquent dans la langue française, merci d'envoyer un inventaire de ces lacunes à l'adresse <lesmotsquimanquent@gmail.com>, je ferai part des meilleures dans mon prochain bouquin » (p. 165).

En effet, les clins d'œil au lecteur abondent dans ce roman qui demeure résolument interactif, ce dont témoignent les jeux sur la mise en page et les polices de caractères. Inspirée par un riche héritage littéraire, Divry préconise de bousculer la typographie afin de « faire plier la forme même de la page à son intuition créatrice » (2017, p. 141) et d'assurer un plaisir au lecteur en révélant « l'irrationalité ludique de l'homme plu-

11. Elle l'explique dans *Rouvrir le roman* : « il s'agit de créer un rapport distancié avec le langage ordinaire, de creuser dans sa langue une vision particulière, jusqu'à faire surgir de l'intérieur "une sorte de langue étrangère" (Proust), [...] être embarqué dans un rapport au langage qui nous arrache de celui de tous les jours » (Divry, 2017, p. 30).

tôt que sa rationalité bien-pensante » (p. 140), comme l'explique l'écrivain américain Raymond Federman.

Sophie puise alors à pleines mains dans les formules graphiques qu'offrent des logiciels contemporains d'écriture, tels qu'émoticônes, chiffres ou signes divers qui, de façon ingénieuse, complètent le message verbal. Elle met à l'épreuve la taille et la forme des lettres, sans compter de nombreux italiques et des phrases en gras. Force est de remarquer une espèce de partition reproduite sur une page où se multiplie et s'éparpille le mot « partout » avec une citation significative de Robert Pinget « Des voix partout, pas assez d'oreilles, pas assez d'amour » (p. 125). Si Divry renvoie ainsi au *Coup de dés* mallarméen, son ambition est de reproduire des calligrammes apollinariens : on en trouve quelques-uns dans le roman, comme celui représentant une bombe ou un autre, sous forme de pénis, dont la création est attribuée au diable. Par ailleurs, la verve ludique de Divry va vers un texte composite dans lequel se côtoient des extraits de courriels, lettres, tchats, listes, annonces, notes, poèmes et autres. On y trouve même des fragments à découper ou des récits incorporés. Toutes ces opérations visent un effet ludique et contribuent, en même temps, à introduire le lecteur dans le processus de création et éveiller son imagination. Il ne devrait pas s'étonner de recevoir l'« extrait d'une quatrième partie originelle » (p. 287) remplaçant la conclusion de l'histoire de Sophie et complétée de flèches indiquant la direction du sens de la réalité.

Invitée dans une émission télévisée, Sophie Divry expliquait son approche du roman qui consisterait à trouver le juste milieu entre les conventions littéraires et une lutte contre celles-ci. Il paraît que le choix du ludisme répond à ce postulat : sans délaïsser les traditions, il permet de les renouveler afin que le roman puisse « s'épanouir plus intensément sans avoir besoin de renoncer à quoi que ce soit d'autre qu'à la facilité » (Divry, 2017, p. 188). N'oublions pas que le jeu, tout ludique qu'il puisse paraître, n'est jamais complètement gratuit : c'est par une mise en place du jeu avec des textes et au sein des textes que le roman devient un défi lancé aussi bien au romancier en quête d'une littérature plus exigeante et militante, de même qu'au lecteur invité à déchiffrer toutes les règles du jeu. Faisant de ce dernier un collaborateur actif à la formation des sens, Sophie Divry s'inscrit dans la définition du *scriptor ludens*¹².

12. Dans ce sens, Divry s'inscrit, paradoxalement, dans la lignée des « nouveaux nouveaux romanciers » parmi lesquels on trouve notamment Jean Echenoz qui, dès son premier roman, *Le Méridien de Greenwich* (1979), a mis en œuvre une esthétique ludique fondée sur l'intertextualité et l'intermédialité. C'est sur un jeu avec les traditions et conventions littéraires que s'appuie l'écriture d'Echenoz qui réactualise l'héritage culturel de façon à dérouter le lecteur en le mettant sur de fausses pistes interprétatives. Il est vrai que si les jeux intertextuels de Divry sont inséparables de son engagement social, ceux d'Echenoz visent plutôt un effet parodique. Ce qui rapproche toutefois leurs écritures, c'est un souci d'originalité reposant sur une liaison entre le passé et le présent. Sur le potentiel de l'intertextualité de l'écriture échenozienne voir Maziarczyk (2019).

RÉFÉRENCES

- Caillois, R. (1958). *Les Jeux et les Hommes*. Paris : Gallimard.
- Delsol, Ch. (2021). *La fin de la Chrétienté. L'inversion normative et le nouvel âge*. Paris : Les Éditions du Cerf.
- Divry, S. (2013). *Journal d'un recommencement*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry, S. (2014). *La condition pavillonnaire*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry, S. (2015). *Quand le diable sortit de la salle de bain*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry S. (2017). *Rouvrir le roman*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry, S. (2018). *Trois fois la fin du monde*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry, S. (2020). *Cinq mains coupées*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Divry, S. (2021). *Curiosity. Suivi de l'Aggrandirox*. Paris : Les Éditions Noir sur Blanc.
- Fourquet-Gracieux, C. (2019). La fontaine de Jouvence, ou l'Ancien Régime dans *Quand le diable sortit de la salle de bain* de Sophie Divry. *Fabula / Les colloques. L'âge classique dans les fictions du XXI^e siècle*. <http://www.fabula.org/colloques/document6184.php>
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris : Seuil.
- Huizinga J. (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard.
- Maziarczyk, A. (2007). *Le roman comme jeu. L'esthétique ludique de Raymond Queneau*. Lublin : Wydawnictwo UMCS.
- Maziarczyk, A. (2019). L'intertextualité et l'intermédialité au service du roman (doublement) dialogique. Le cas d'Echenoz et de Laurent. *Romanica Cracoviensia*, 19(2), 119-128.
- Véron, L. (2021). Le ludique. Dans M. Letourneux et A. Vaillant, *L'Empire du rire (XIX^e-XXI^e siècles)* (p. 261-278). Paris : CNRS Éditions.
- Viart, D. (2002). Écrire avec le soupçon – enjeux du roman contemporain. Dans M. Braudeau, L. Proguidis, J.-P. Salgas, D. Viart, *Le roman français contemporain* (p. 129-162). Paris : Adpf.
- Viart, D. et Vercier, B. (2008). *La littérature française au présent. Héritage, modernité, mutations*. Paris : Bordas.
- Vrydaghs, D. (2022). Usages et mutations de l'ironie dans l'œuvre de Sophie Divry. *Carnets. Revue électronique d'Études Françaises*. Deuxième série – 23. <http://journals.openedition.org/carnets/13469>
- Wesley, B. (2018). Désirs de réel. La dimension sonore du roman contemporain. *Cahiers ReMix*, 07. <http://oic.uqam.ca/fr/remix/desirs-de-reel-la-dimension-sonore-du-roman-contemporain>

RÉSUMÉ : L'article analyse différents aspects du jeu dans les romans de Sophie Divry, une romancière de l'actualité aux allures de militante. Son œuvre protéiforme développe l'idée de ludisme littéraire qui assure du plaisir à l'auteur et engage le lecteur tout en transmettant un message sur la société. Dans l'essai *Rouvrir le roman*, l'écrivaine propose de réinventer le genre romanesque au moyen de l'esprit de non-sérieux qui est un stimulant de la littérature. Fondée sur l'intertextualité, l'écriture de Divry renouvelle de façon originale des modèles connus comme celui de Madame Bovary (*La condition pavillonnaire*) ou de Robinson Crusoé (*Trois fois la fin du monde*).

Les jeux narratifs conduisent la romancière à élaborer une écriture polyphonique. L'étude du roman *Quand le diable sortit de la salle de bain* démontre le lien entre le jeu et l'autoréflexivité et relève le potentiel du ludisme au niveau langagier, typographique et formel.

Mots-clés : Sophie Divry, jeu, ludisme, non-sérieux, intertextualité, voix

Game of Senses, Game of Forms, or the Intertextual Games/Goals of Sophie Divry's Writing

ABSTRACT: This paper analyzes various aspects of game in the novels of Sophie Divry, a contemporary novelist as well as a social activist. Her protean work develops the idea of literary ludicity which ensures pleasure for an author and engages a reader but, at the same time, transmits a message about society. In the essay *Rouvrir le roman* the writer proposes to reinvent the novel genre by means of the spirit of unseriousness which plays a role as a stimulant for literature. Founded on intertextuality, Divry's writing renews in an original way well-known models such as that of Madame Bovary (*La condition pavillonnaire*) or Robinson Crusoe (*Trois fois la fin du monde*). Narrative games lead the novelist to develop polyphonic writing. The study of the novel *Quand le diable sortit de la salle de bain* demonstrates the link between game and self-reflexivity and highlights the potential of ludicity at the linguistic, typographical and formal level.

Keywords: Sophie Divry, game, ludicity, unseriousness, intertextuality, voice