

La mise en jeu de la ville dans « Les aurores montréalaises » de Monique Proulx

The Play of the City in Monique Proulx's "Aurora Montrealis"

Marie Cusson

Volume 5, numéro 1, 2002

Le dit et le non-dit de Montréal

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1000666ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1000666ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Globe, Revue internationale d'études québécoises

ISSN

1481-5869 (imprimé)

1923-8231 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Cusson, M. (2002). La mise en jeu de la ville dans « Les aurores montréalaises » de Monique Proulx. *Globe*, 5(1), 75–88. <https://doi.org/10.7202/1000666ar>

Résumé de l'article

L'auteure analyse le travail d'écriture que suscite Montréal dans « Les aurores montréalaises » de Monique Proulx à l'aide de la notion de jeu telle qu'elle est conceptualisée par Hans-Georg Gadamer. L'auteure propose ainsi de considérer l'expérience esthétique de la ville comme une manière de se comprendre à travers l'autre.

La mise en jeu de la ville dans « Les aurores montréalaises » de Monique Proulx

Marie Cusson
State University of New York
at Plattsburgh (États-Unis)

Résumé – L'auteure analyse le travail d'écriture que suscite Montréal dans « Les aurores montréalaises » de Monique Proulx à l'aide de la notion de jeu telle qu'elle est conceptualisée par Hans-Georg Gadamer. L'auteure propose ainsi de considérer l'expérience esthétique de la ville comme une manière de se comprendre à travers l'autre.

The Play of the City in Monique Proulx's « Aurora Montrealis »

Abstract – *In this article the author analyzes the act of writing inspired by Montreal in Monique Proulx's « Aurora Montrealis » using the phenomenological concept of Play as elaborated by Hans-Georg Gadamer. The author suggests we consider the aesthetic experience implicit in the act of writing the city as a means of understanding oneself through the other.*

Alors que le phénomène d'interculturalité devient l'un des principaux enjeux du tournant de ce millénaire, le paysage urbain montréalais connaît une véritable mutation. L'image d'une ville divisée en deux communautés, anglophone à l'Ouest, francophone à l'Est, est de moins en moins caractéristique de la réalité montréalaise. Des zones de mixité culturelle émergent un peu partout à travers la ville depuis les vingt dernières années. En outre, grâce à l'adoption de la Charte de la langue française, qui a fait du français le foyer des convergences culturelles, l'identité collective urbaine est plus ouverte qu'avant à sa perpétuelle redéfinition. La société québécoise apprend à s'interroger sur son identité et prend conscience du fait que la découverte authentique de soi passe par la découverte des autres.

Marie Cusson, « La mise en jeu de la ville dans "Les aurores montréalaises" de Monique Proulx », *Globe. Revue internationale d'études québécoises*, vol. 5, n° 1, 2002.

Les écrivains font écho à ces transformations qui ont modifié le paysage urbain montréalais. L'écriture des Québécois d'adoption et des écrivains d'origine québécoise thématise plus ouvertement qu'avant l'hybridation des cultures et des identités et leur inscription dans l'espace urbain¹. Travaillée par le jeu de l'écriture, la ville se donne plus fortement que jamais comme le lieu d'expression d'une conception « transgrediente » de l'identité, selon laquelle les éléments de la conscience de l'autre sont indispensables au parachèvement de notre identité². Comment et suivant quels procédés l'art d'écrire la ville participe-t-il de la redéfinition du soi individuel et collectif? Nous dégagerons, en nous appuyant sur le concept herméneutique de jeu (*Spiel*) qui occupe une fonction cardinale dans la définition de l'expérience esthétique, quelques-uns de ces procédés à l'œuvre dans le recueil *Les aurores montréalaises*³ de Monique Proulx. Nous exposerons d'abord dans ses grandes lignes la réflexion de Gadamer sur la similarité entre l'acte de jouer à un jeu et celui de faire l'expérience esthétique d'une œuvre d'art en général. À la lumière de cette brève exposition de la fonction exemplaire du jeu en esthétique, on verra que, dans le jeu comme dans l'art, ce n'est pas l'agir autonome de la subjectivité⁴ qui s'impose, mais bien

1. En effet, jusqu'au seuil des années 1980, il semble que le phénomène du rejet des autres et de certains lieux dans la métropole ait été une composante essentielle dans l'imaginaire de l'écrivain pour fixer des aspects de la personnalité de Montréal. Pour une étude approfondie des nombreuses mutations qu'a connues la représentation de Montréal au cours des dernières années, voir entre autres Yannick Resch, « Le phénomène du rejet dans les métropoles culturelles », *Montréal 1642-1992. Le grand passage*, sous la direction de Benoît Melançon et Pierre Popovic, Montréal, XYZ, 1994, p.143-153 ; Simon Harel, *Le voleur de parcours*, Montréal, XYZ, 1999 et *Montréal Imaginaire : ville et littérature*, sous la direction de Pierre Nepveu et Gilles Marcotte, Montréal, Fides, 1992.

2. Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique de la création verbale*, Paris, Gallimard, 1979. Comme l'explique Tzvetan Todorov, Bakhtine emprunte le mot « transgredient » à l'esthétique allemande, plus exactement au *Allgemeine Asthetik* de Jonas Cohen (Tzvetan Todorov, *Mikhaïl Bakhtine : le principe dialogique* suivi de *Écrits du Cercle de Bakhtine*, Paris, Seuil, 1981, p. 146).

3. Monique Proulx, *Les aurores montréalaises*, Montréal, Boréal, 1997. Désormais désigné par le sigle *AM*, suivi du numéro de la page.

4. Les concepts de *sujet* et de *subjectivité*, tels qu'ils apparaissent dans le cadre de l'analyse du jeu que propose Gadamer, renvoient à la position du *cogito* cartésien défini comme un « je » transcendantal, c'est-à-dire posé absolument sans vis-à-vis.

la dialectique « du soi et de l'autre que soi⁵ ». Enfin, nous interrogerons comment le jeu devient art de l'écriture de Montréal en prenant appui sur quelques extraits tirés de la nouvelle éponyme du recueil où est représentée l'écriture de la ville.

Le jeu de l'art

Dans l'usage courant, le jeu est généralement désigné comme une activité où le joueur mène l'action. Le jeu est une activité à laquelle *on joue*. La thèse de Gadamer soutient que dans le jeu, au contraire, les actions et aspirations des joueurs ne jouent qu'un second rôle. C'est l'action du jeu qui est décisive et non pas les intentions des participants qui sont, en réalité, des réactions à des ordres que le jeu lui-même impose⁶. Gadamer écrit :

L'attrait du jeu, la fascination qu'il exerce consistent justement dans le fait que le jeu s'empare de celui qui joue. Même lorsqu'il s'agit de jeux dans lesquels on s'efforce de remplir une tâche que l'on s'est fixée à soi-même, c'est le risque qui fait l'attrait du jeu : Est-ce que « ça va » ? Est-ce que « ça réussit » ? Est-ce que « ça va encore réussir » ? Qui tente ainsi est, en vérité, l'objet de la tentative. Le véritable sujet n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même (ce que montrent à l'évidence les expériences où il n'y a qu'un seul joueur). C'est le jeu qui tient le joueur sous le charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu⁷.

5. L'expression est de Paul Ricœur (*Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil, 1990, p. 13).

6. Comme le remarque avec justesse Joel C. Weinsheimer, « *Baseball coaches are fond of saying, "Don't let the ball play you !" But it is not possible ultimately, to avoid being played.* » (*Gadamer's Hermeneutics: A Reading of Truth and Method*, New Haven, Yale University Press, 1985, p. 103). Voir aussi Jean Grondin, qui utilise le même exemple : « Ce qui est exigé du joueur, c'est qu'il réponde à une situation de jeu qu'il ne commande pas et dont il doit respecter la donne essentielle. La balle lui est envoyée et il doit réagir » (*Introduction à Hans-Georg Gadamer*, Paris, Cerf, 1999, p. 65).

7. Hans-Georg Gadamer, *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, 1996, p. 124.

La situation de jeu détermine l'éventail des possibilités, mais peut-elle exister indépendamment des joueurs ? Malgré la primauté du jeu sur les joueurs, le fait qu'ils y jouent demeure un élément essentiel. Le jeu « a une essence propre indépendante de la conscience de ceux qui y jouent » en même temps qu'il n'est rien d'autre que les actions mêmes des joueurs⁸. Une joute de soccer ne se borne pas à un ensemble de règlements, elle n'existe réellement que dans la gamme des actions et des attitudes appropriées de la part des joueurs. C'est pourquoi les jeux sont des autoreprésentations pour Gadamer : « les joueurs ne sont pas le sujet du jeu ; mais à travers les joueurs, c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation (*Darstellung*). » Inversement, dans le jeu, le joueur arrive à sa propre autoreprésentation dans la mesure où, en jouant, il se met lui-même en scène⁹.

Gadamer développe cette conception du jeu, et le rapport entre autonomie et dépendance qui la caractérise, au cours d'une réflexion sur l'ontologie de l'œuvre d'art. La référence au jeu dans le cadre de sa réflexion vise à mieux contrer l'idée héritée du « subjectivisme kantien » qui associe l'art à une certaine forme de divertissement, comme si la subjectivité dans l'expérience esthétique ne faisait que jouer et ne jouait toujours qu'avec des apparences¹⁰.

Pour Gadamer, au contraire, l'expérience de l'art est un « mode de connaissance », une « manière de se comprendre¹¹ » qui nous permet de « redécouvrir notre monde pour ce qu'il est, en nous révélant "son

8. *Ibid.*, p. 120.

9. *Ibid.*, p. 126.

10. La jouissance que procure l'œuvre d'art relève, pour Kant, du « jeu de nos facultés de connaissance », mais ce jeu n'a aucune portée objective car il « prend pour mesure de la vérité de la connaissance, la conception scientifique de celle-ci et la conception de la réalité qui est celle des sciences de la nature ». À la suite de Kant, Schiller associe l'art au jeu mais ne retient que l'idée pure de jeu « qui marquerait la libération produite par l'art lorsqu'il se distingue entièrement des sphères de la connaissance et de la morale. En nous ouvrant l'espace de liberté esthétique du jeu, l'art nous délivrerait en quelque sorte des impératifs moraux et du "sérieux de la connaissance". C'est dans cet esprit que l'on continue aujourd'hui à associer l'art à une certaine forme de "divertissement" comme si l'art n'était qu'une diversion. » (*Ibid.*, p. 115 et Jean Grondin, *op. cit.*, p. 64).

11. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 115 et 114.

essence¹² ». Pour tirer l'esthétique de son « embarras ontologique¹³ », Gadamer s'attaque à la notion de jeu. Partant de l'idée traditionnellement admise qui associe l'expérience esthétique au jeu, il montre que le jeu est moins banalement ludique qu'il en a l'air. Le jeu possède un sérieux, on vient de le voir, qui peut servir de fil conducteur à l'explication ontologique de notre expérience de l'œuvre d'art. C'est que l'art suscite, à l'exemple du jeu, un rapport au monde caractérisé par l'autonomie et la dépendance. En effet, tout comme le jeu, l'œuvre d'art possède un pouvoir normatif. L'activité créatrice ou artistique implique nécessairement un dessaisissement de soi. Lire un livre ou regarder une pièce de théâtre nous fait entrer dans un domaine nouveau, nous arrache à notre propre vie et nous transporte dans une autre réalité qui investit nos préoccupations. Tout en exerçant une emprise sur les individus qui en font l'expérience, l'œuvre d'art, en contrepartie, ne « parvient à la plénitude de son sens » que dans le spectateur ou le lecteur qui est aussi lecteur de lui-même lorsqu'il lit un livre ou contemple une œuvre d'art¹⁴. Bref, comme le jeu, l'œuvre d'art est une autoreprésentation. Le jeu de l'art ou le jeu culturel représente quelque chose mais ne s'épuise pas dans ce qu'il représente. Il renvoie au-delà de lui-même à celui ou celle qui en fait l'expérience¹⁵. En outre, lecteurs ou spectateurs ne font pas que pénétrer dans une sphère nouvelle : les livres qu'ils lisent ou les pièces qu'ils regardent ouvrent des possibilités de lucidité et de conquête de soi¹⁶. L'œuvre d'art affecte non seulement la compréhension qu'ont d'eux-mêmes lecteurs et spectateurs, mais également la façon de concevoir cette herméneutique de soi. Pour reprendre les mots de Ricoeur, « l'œuvre d'art m'enseigne à me lire selon les termes d'une

12. Jean Grondin, *op. cit.*, p. 69.

13. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 101.

14. Mario J. Valdès [ed.], *Ricoeur Reader : Reflection & Imagination*, Toronto, University of Toronto Press, 1991, p. 454. Tout comme Ricoeur, Bakhtine considère que « la jouissance esthétique est jouissance objectivée de soi. Jouir esthétiquement signifie jouir de soi-même dans un objet sensible, distinct de soi, se sentir en empathie avec lui » (Tzvetan Todorov, *op. cit.*, p. 165).

15. Hans-Georg Gadamer, *op. cit.*, p. 126.

16. Pour une étude approfondie de l'histoire des effets de l'œuvre sur le développement de la conception du moi, voir notamment Charles Taylor, « Épiphanie de la modernité », *Les sources du moi*, Montréal, Boréal, 1998, p. 569-615.

œuvre d'art¹⁷ ». De l'art, on tire la leçon que la vérité, entendons le savoir sur soi que dévoile l'œuvre d'art, n'en est pas un de maîtrise mais de participation. Se comprendre, c'est se comprendre devant l'œuvre d'art et recevoir d'elle les conditions d'un autre soi qui met fin à l'idéal cartésien d'une transparence du sujet face à lui-même¹⁸. Ainsi, l'œuvre d'art, dans la mesure où elle « impose à la compréhension de soi le [...] détour par le trésor des symboles transmis par les cultures au sein desquelles nous sommes venus à [...] l'existence et à la parole¹⁹ », présente un défi à l'illusion de la subjectivité ou de l'individu comme autosuffisant ; elle fait apparaître le rôle d'autrui, à la lumière duquel se construit tout discours sur soi.

On trouve des indications riches sur le mouvement autonome du jeu de l'art dans le recueil de nouvelles de Monique Proulx. À commencer par le titre. L'expression « aurores montréalaises » est un jeu de mot qui évoque, en jouant sur l'homophonie des mots « Montréal » et « boréale », le jeu des couleurs, des vagues, de la lumière et des ombres. Dans toutes ces applications figurées, le jeu possède une autonomie propre. En effet, ce qui s'impose dans le jeu des vagues ou des couleurs, ce n'est pas l'agir autonome d'une subjectivité mais bien l'autonomie du jeu lui-même. De même, le jeu de langage, s'il est créé par le joueur, n'indique pas un repli de la subjectivité sur elle-même : jouer avec les mots, c'est au contraire se plier à un code, à une logique, à un *sérieux* qui entraîne la subjectivité. En s'appuyant sur quelques extraits de la nouvelle qui donne son titre au recueil, nous allons tâcher, dans les lignes qui suivent, de montrer que Montréal, dans « Les aurores montréalaises », est mis en œuvre suivant la définition du jeu comme autoreprésentation.

17. « *I am taught by the work of art to read myself in terms of the work of art.* » (Paul Ricœur, *op. cit.*, p. 455).

18. Olivier Mongin, *Paul Ricœur*, Paris, Seuil, 1994, p. 139.

19. Paul Ricœur, *Du texte à l'action : essai d'herméneutique, II*, Paris, Seuil, 1986, p. 30.

Le jeu de l'art d'écrire Montréal

« Les aurores montréalaises » raconte l'histoire d'un adolescent prénommé Laurel qui habite depuis peu dans un quartier multiethnique de Montréal, « le quartier grec limitrophe du quartier hassidim » (AM, 158). Le personnage cherche à décrire son quartier qu'il redécouvre (l'ayant quitté quelques années plus tôt), non sans inquiétude. La ville est maintenant transformée de l'intérieur, pleine d'étrangers établis autour de l'avenue du Parc, véritable microcosme du nouveau Montréal :

Sont gras. Sont cons. Le soir, ils investissent le milieu de la rue et ils malmènent une balle avec des bâtons de hockey jusqu'à ce que les voitures garées la reçoivent en pleine gueule. [...] Le chef de la bande promène sur Laurel un regard noir et baveux lorsqu'un trottoir les réunit un moment. Dans le livre de Laurel, il s'appellera à jamais Soufflaki, en guise de représailles. Laurel écrit tout. Il n'est installé dans le quartier que depuis une semaine, mais dix pages de son cahier rouge débordent déjà de commentaires et de ratures. Dans trois mois, il aura suffisamment amassé de matériel pour commencer un livre, un vrai livre sur le vrai visage désolant du nouveau Montréal. (AM, 157)

Comme l'indique clairement l'*incipit* de la nouvelle, l'écriture du « vrai visage désolant du nouveau Montréal » est d'abord un jeu sur le plan de l'énonciation. La nouvelle raconte, par le biais d'une narration extérieure à focalisation interne, l'histoire d'un personnage-écrivain qui cherche à décrire la ville. Par le biais du discours indirect libre se manifeste la parole caractéristique d'un narrateur évoluant au sein d'un milieu linguistique qui lui est étranger. Bien qu'il raconte l'histoire, l'auteur n'en est pas le véritable sujet. Il laisse parler sa propre histoire à travers celle de son personnage. Il parle à la manière d'un adolescent de seize ans, emprunte certaines de ses expressions (« sont gras, sont cons »). Jouer à l'écrivain n'est donc pas ici une activité du sujet, d'un « je » posé sans vis-à-vis, mais littéralement d'un « être joué ».

Tout en étant désigné comme le véritable auteur du texte (« Laurel écrit tout »), Laurel n'est pas non plus ici le seul sujet de l'énonciation. L'écrivain écrit à la manière d'un adolescent de seize ans sans pour autant disparaître tout à fait derrière son personnage. Par-delà le récit du personnage, nous en lisons un second, celui du narrateur dont nous devinons les accents ironiques. Ne pas percevoir ce second plan, c'est ne rien comprendre à cette histoire. La narration se déploie donc en quelque sorte comme un combat entre voix narratives où le véritable sujet de l'écriture, à partir duquel se déroule le récit de la ville, n'est ni l'auteur ni le personnage, mais le mouvement de va-et-vient créé par le jeu des voix narratives, auquel appartient la conscience qui représente comme celle qui est représentée.

La manière d'énoncer la ville sur le plan de la diégèse prend ici littéralement l'allure d'un jeu de combat auquel le personnage-écrivain participe sans pour autant être le véritable auteur de cette expérience esthétique énonciative. Le combat oppose Laurel à son environnement interculturel montréalais : les « dangers réels sont infiltrés partout et épousent toutes les formes ». S'ils prennent principalement la forme de la langue,

... ils endossent parfois, bien pis, des oripeaux spirituels. Tout ce qui est marque ostensible d'appartenance religieuse, tous ces voiles, turbans, képis, boudins, croix et salamalecs qui fleurissent autour de Laurel sont pour lui une subtile menace, une entrave à la liberté fondamentale, la liberté de ne croire en rien et d'en être malheureux comme les pierres, pourquoi pas (*AM*, 161).

Laurel est un personnage d'une autre époque. Il appartient à cette génération d'écrivains qui, de peur de se dissoudre dans l'autre, ont attribué à la littérature des fonctions de célébration de la langue française. Comme le lui fait remarquer son père, « l'un de ces opiniâtres termites que les marées anglophone et allophone n'ont pas réussi à évincer de la galerie primordiale », tu « es plus vieux et meilleur que moi, tu as cinquante-six ans, puisque tu as déjà tout compris de mon âge et du tien » (*AM*, 158). Aussi a-t-il « trouvé sa Cause, celle à qui il vouera s'il

le faut toutes ses énergies neuves et recyclées : Défendre le Montréal français contre les Envahisseurs » (AM, 160).

Sa démarche d'écriture s'apparente à celle d'un brigadier de la langue. « Fébrile guérillero », il marche « sans repos et sans distraction », « traquant les indices incriminants » qui dénaturent le paysage de la ville. Sur « l'avenue du Parc, par exemple », « champ de bataille linguistique », « micro-Babel où tonitruue la laideur », Laurel

ralentit invariablement le pas devant les magasins d'ordinateurs où se dénichent toutes sortes de *hardwares compatibles*, les marchands de tapis *beautiful* où s'entassaient les *merveilleux carpettes de Turkish*. Sont tarés. Sont *inncredibles*. Braqué devant la vitrine, ricanant et courroucé, il sort son cahier qu'il balafre de phrases vengeresses. (AM, 159)

L'écriture de la ville est donc un jeu de combat auquel Laurel participe de manière active. De fait, bien que ses intentions avouées soient d'écrire « un vrai livre, sur le vrai visage désolant de Montréal », il n'est pas un observateur neutre de cette réalité. Il en est partiellement le créateur. Il est doté d'un point de vue sur cette réalité et c'est par rapport à cette situation qu'il s'approprie par les mots, comme l'indique formellement la prononciation francisée des mots anglais, le sens de la ville et le transpose, par le biais du jeu avec les sonorités (*compatibles, incroyables, carpettes*) sur un plan nouveau, un plan esthétique. Sa propre langue est un cheval de bataille et les mots sont de véritables munitions qui modifient l'événementiel de la ville en l'intégrant à un tout nouveau.

Si Laurel est véritablement « l'auteur » de la lutte qu'il livre par l'écriture à l'hétérogène, il est clair toutefois qu'il n'en est pas le véritable sujet. L'adolescent est plutôt pris « au jeu » de sa propre bataille dans l'arène montréalaise interculturelle. En effet, le jeu de combat possède ici son sérieux et sa réalité propre. Il a ses propres règles, sa propre logique auxquelles Laurel doit se plier. C'est l'adversaire qui dicte l'éventail des possibilités. Tant que « Soufflaki et quelques-uns de ses mous acolytes occupent le territoire », Laurel « ne se risque pas dehors ». Le jeu est là, il impose sa suprématie, parle depuis une certaine hauteur

(*Hobeit*²⁰) : « Soufflaki porte un long T-shirt par-dessus son ventre qui tressaille, avec au dos une inscription en rouge qui tournoie trop pour être intelligible. Il patine bien, l'animal. » Puis « le dos de son T-shirt redevient suffisamment immobile pour que Laurel puisse lire : *I'm not deaf, I'm ignoring you* » (AM, 158). Enfin, « Soufflaki, disparaît chez lui, toujours dressé sur ses patins d'esbroufe. C'est le signal que la voie se libère enfin » (AM, 159).

Dans la lutte qu'il livre contre la force d'attraction de l'anglais, le jeune héros n'est pas non plus maître du jeu de combat : « Une fois, embusqué devant un snack-bar (*Nous faisons les poutines tostés*) Laurel a aperçu un garçon de son âge, le calepin à la main lui aussi, et qui prenait des notes effrénées. » Se reconnaissant de manière instinctive dans ce qui se trouve rythmé, le joueur se laisse littéralement prendre au jeu :

En moins de deux, bravant sa réserve habituelle, Laurel s'est retrouvé auprès de lui, la main presque tendue et le cœur ramolli par un début d'amitié authentique – compagnon de lutte, ô mon frère, serions-nous du même côté de la barricade?... Le garçon méfiant a enlevé de ses oreilles les écouteurs de son baladeur – *What dayawant?....* – et Laurel a vu que ce qu'il copiait dans son carnet avec autant d'acharnement, c'étaient les mots d'une chanson dont les ondes très *hard metal* et terriblement *English* se répandaient maintenant librement dans la rue. Oups. *Exquisite me*. (AM, 159)

On a vu jusqu'à présent qu'à l'écriture de la ville s'allie un code de lecture selon lequel on peut associer l'écriture à un jeu et que ce jeu peut être compris comme une autoreprésentation au niveau de l'énonciation et de l'énoncé. C'est que l'expérience du jeu de l'art d'écrire la ville détermine ici les actions du héros mais, en même temps, n'est rien d'autre que ces actions elles-mêmes. À mi-chemin du récit, le personnage se retire sur le mont Royal, « une consolation de verdure et d'harmonie après cinq cents mètres de déboires visuels ». (AM, 162) Cette

20. Voir Hans-Georg Gadamer, *La philosophie herméneutique*, trad. par Jean Grondin, Paris, PUF, 1996, p. 243.

petite excursion va donner lieu à une scène autoréférentielle par laquelle le texte semble, à cet égard, se citer lui-même :

Laurel sort de son sac son cahier rouge et l'ouvre au hasard. La lumière bouge sur le papier vierge et allume, s'il la regarde longtemps sans ciller, des ombres colorées qui ressemblent à des aurores boréales. Tout à coup, le titre de son livre lui apparaît, fulgurant sur la page blanche. *Les Aurores montréalaises*. Son livre s'appellera *Les Aurores montréalaises*. (AM, 163)

Le jeu de langage, des couleurs et des ombres est une auto-représentation en ce sens qu'il détermine l'action d'écrire *Les aurores montréalaises* de la part du personnage. En effet, le titre apparaît au personnage de manière fulgurante. Mais, en même temps, c'est bien Laurel qui est le créateur, voire l'auteur des *Aurores montréalaises*. De cette autoreprésentation du jeu de l'écriture de la ville, on peut dégager un point important : le jeu autoréflexif de l'écriture a une fonction de connaissance. Jouer au jeu de l'écrivain implique une reconnaissance qui se caractérise non pas comme simple répétition du connu mais comme véritable connaissance de l'essence de ce qui constitue le vrai visage du nouveau Montréal :

Son livre s'appellera *Les Aurores montréalaises*, parce que s'entend-il commenter, une cigarette aux lèvres, lui qui ne fume pas mais qui devra fumer un jour s'il veut dégager une image de force et de nonchalance, parce que Montréal est une ville qui n'arrête pas de changer – les journalistes notent frénétiquement tout ce qu'il dit pendant qu'il tire avec virilité sur sa cigarette –, est une ville qui additionne tellement les nouveaux visages que l'on perd toujours celui que l'on croyait enfin connaître. (AM, 165)

S'il s'avise, à travers l'autoreprésentation des jeux de l'écriture, de ses propres limites à reproduire la ville de manière claire et distincte, assis en haut du mont Royal, celle-ci reste pour Laurel un univers étranger où il ne se retrouve pas : • Il regarde la ville brandir contre le fleuve les aiguillons de ses gratte-ciel, et il lui trouve une gracieuse modernité de

carte postale. D'ici, Montréal ne fait pas mal. » (AM, 163) C'est de retour en ville qu'il parviendra réellement à mieux saisir les enjeux de l'écriture de la ville, mais aussi et surtout ce qu'il est lui-même en tant qu'« être de compréhension²¹ ».

Avec le mont Royal, ce qu'il y a de meilleur à Montréal, d'après Laurel, ce sont les sushis, « deux oasis » qui « rendent cette inhospitalière Babel à peu près supportable » (AM, 166). Aussi Laurel va-t-il, chez *Mikado* de la rue Laurier, vivre une expérience assez semblable à celle qu'il a vécue sur le mont Royal. Cette fois cependant, le personnage va s'y comprendre. Plutôt que de rester en amont du jeu, il se laisse volontiers prendre au jeu de l'écriture de la ville qu'il perçoit et représente, non plus comme un territoire occupé, mais comme un espace ludique : *Mikado* est un lieu « super et inoubliable », où l'on peut « jouer avec les baguettes », déguster « le raifort très fort et les petits poissons colorés comme des bonbons », regarder les Japonais qui « rient beaucoup, comme si travailler était de la rigolade ». Ils « manipulent en riant le riz collant, les feuilles d'algues et les poissons pastels qui se transforment en bijoux sous leurs doigts, et tout en travaillant et rigolant, il suivent tout de leur yeux hilares et vigilants » (AM, 166 ; nous soulignons). À travers cette expérience de la ville qu'il vit comme un jeu, Laurel apprend à se connaître sur d'autres bases que celle de la puissance : « C'est cela que Laurel épie sur leurs visage, ce passage abrupt de l'espièglerie à la vigilance, ce masque qui en recouvre un autre sans jamais laisser voir les traits véritables. Peut-être est-il pour eux une énigme, lui aussi ? » (AM, 167) La reconnaissance par le personnage de son appartenance au jeu n'est pas un savoir absolu. Il s'agit plutôt ici de savoir laisser quelque chose dans l'indécis. C'est bien cela en effet qui constitue l'essence de la question (« peut-être est-il pour eux une énigme, lui aussi²² ? »). Le « s'y comprendre » ici relève d'un « être-capable », tout juste à la hauteur de ce qu'il a compris et ce qu'il a compris peut à tout moment basculer

21. *Ibid.*, p. 52

22. C'est le « savoir du non-savoir », la *docta ignorantia* socratique qui constitue l'essence de la question. Voir Gadamer, *Vérité et méthode*, *op. cit.*, p. 385.

en une incompréhension, puis basculer de nouveau, dans le va-et-vient du mouvement du jeu, en un oubli de la subjectivité²³ :

Mais peut-être au contraire l'ont-ils (les Japonais) immédiatement percé à jour [...]. Ils sont ici comme ils seraient partout, écrit Laurel dans son cahier rouge. Et [...] il trouverait d'autres mots plus durs pour condamner leur impénétrabilité, mais voilà que le garçon dépose avec un sourire les bijoux délicats devant lui, et voilà qu'il referme son cahier et *oublie* tout, les œufs de poisson volant explosent sur sa langue contre le jaune d'œuf de caille et le sel du pétoncle, il ferme les yeux et il *oublie* la ville cafardeuse, la bouche remplie de déflagrations savoureuses il *oublie* [...] que la vie est moche. (AM, 167 ; nous soulignons)

L'expérience du jeu chez *Mikado* est une avant-première. La première, c'est à la toute fin du récit qu'elle se joue, alors que, marchant vers chez lui dans la pénombre, Laurel se laisse prendre au jeu de ses adversaires, « Soufflaki et ses mous acolytes » : il « a marché, comme un imbécile, directement au centre de la toile [...] Laurel serre contre lui son cahier rouge, dérisoire bouclier. Il les regarde décrire vers lui leurs cercles concentriques » (AM, 168). Cette expérience est décisive parce que Laurel reconnaît pour la première fois qu'il fait partie d'un jeu, donc qu'il n'est pas celui qu'il croyait être : « Soufflaki se détache du groupe... dit quelques mots en grec... Les poings serrés... Laurel le fait répéter. "Bienvenue à Montréal", dit Soufflaki. Laurel les regarde à tour de rôle : il se sent comme au théâtre ». Le savoir dont prend conscience Laurel, redevenu personnage à travers le jeu, est un « découverte » qui n'oublie pas qu'il ne découvre jamais tout : « Laurel ne comprend pas ce qu'il ressent, quel est ce trou à l'intérieur de lui, ce gouffre de perplexité et d'ignorance. Il a jeté son cahier rouge dans la poubelle. Il ne sait rien, il faut repartir à zéro. » (AM, 168)

23. Comme l'écrit Gadamer, « l'être-hors-de-soi est la possibilité positive d'être totalement à quelque chose d'autre. "Présence à" qui est oubli de soi : ce qui constitue l'essence du spectateur c'est qu'en s'oubliant il se voue au spectacle » (Gadamer, *ibid.*, p. 143).

Revenons brièvement en terminant sur le lien que l'on a tâché ici de mettre au jour entre la structure du jeu vue par l'herméneutique et le jeu de l'art d'écrire la ville dans « Les aurores montréalaises ». Pour Gadamer, les jeux sont des autoreprésentations. D'une part, en jouant à un jeu, les joueurs représentent le jeu en ce sens que leurs actions et leurs réactions en manifestent les principes. D'autre part, c'est dans les actions et préoccupations des joueurs que les jeux trouvent leur représentation²⁴. Comment cette analyse du jeu s'applique-t-elle à l'expérience de l'écriture de la ville dans la nouvelle éponyme des *Aurores montréalaises*? La tension, propre au jeu, entre autonomie et dépendance est manifeste au niveau de l'énonciation par un va-et-vient des voix narratives et au niveau de l'énoncé, où l'écriture s'apparente à un jeu de combat entre Laurel et son environnement montréalais multiculturel, par le fait que bien qu'il en représente et en manifeste les actions, Laurel doit, à tout moment se plier aux normes et exigences de ses adversaires. Ce qu'il importe surtout de retenir de notre analyse, c'est que la forme et la structure autoréférentielle du jeu ne font pas de l'acte poétique une activité qui délivre du sérieux de la connaissance sur la ville. Au contraire, le jeu, parce qu'il présente un défi à l'illusion du sujet comme autosuffisant, attire ici l'attention sur la portée cognitive du récit littéraire qui raconte la ville. De fait, à travers l'écriture qui prend la forme du jeu, Laurel est appelé peu à peu à s'y comprendre, à s'y reconnaître lui-même comme personnage, non comme auteur, de sa propre histoire du vrai visage du nouveau Montréal.

24. Voir Georgia Warnke, *Gadamer, herméneutique, tradition et raison*, Bruxelles, Editions Universitaires De Boeck, Le point philosophique, 1991, p. 75.