



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 triple jeu de *La Voiture embourbée*

Gaïa BERNAUDON¹

La Voiture embourbée est un court roman de Marivaux paru en 1713². Il raconte comment un petit groupe de voyageurs faisant le voyage de Paris à Nemours se retrouvent perdus en pleine campagne suite à l’embourbement de leur voiture, se réfugient dans une pauvre auberge en attendant les réparations nécessaires, et décident de tromper leur ennui en inventant un jeu. Ils créent un Roman Impromptu, une histoire dont chaque voyageur doit improviser une partie à tour de rôle. *La Voiture embourbée* est alors le récit d’un divertissement : c’est le narrateur, lui-même un des infortunés voyageurs, qui rapporte par lettre à un ami les circonstances qui ont mené à la création du jeu, puis son déroulement jusqu’à ce que les conteurs finissent leur Roman et reprennent la route. Comme le fait remarquer Françoise Rubellin³, les deux parties du texte que sont le récit introducteur et le Roman Impromptu ne peuvent pas être séparées : sans jeu du Roman, il n’y a pas de *Voiture embourbée*. Toutefois, s’il est évident que le jeu est au centre du texte, il ne faut pas s’arrêter à la seule existence du Roman Impromptu. Plusieurs niveaux de jeu se manifestent en effet au cours du récit : le jeu entre personnages qu’est le Roman Impromptu ; le jeu tel qu’il est mis en scène par le narrateur pour être observé par des spectateurs intra- et extra-diégétiques, autrement dit le jeu devenu spectacle ; et le jeu littéraire et intertextuel proposé au lecteur. Ce sont ces trois niveaux

¹ Université Bordeaux Montaigne, France.

² Marivaux, *La Voiture embourbée*, dans *Oeuvres de jeunesse*, éd. F. Deloffre, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1972.

³ Françoise Rubellin, « Remarques sur les éditions de deux romans de jeunesse de Marivaux : *Les Aventures de *** ou Les Effets surprenants de la sympathie* et *La Voiture embourbée* », *Studi francesi*, n° 33, fasc. 1, 1989, p. 57-59.

que nous souhaitons observer ici, comme autant de possibilités de ce que peut être le jeu en littérature.

À un premier niveau, *La Voiture embourbée* obéit à un enjeu cher à Marivaux : proposer une vision souriante, positive, idéale même du jeu. Toutes les grandes caractéristiques du Roman Impromptu vont dans ce sens. D'abord, il a une puissante force de distraction, ce qui se révèle indispensable étant donné les conditions dans lesquelles les participants sont réunis. Non seulement ils ont cinq heures à attendre durant les heures les plus sombres d'une nuit glacée, mais l'auberge où ils ont trouvé refuge est misérable ; s'ils n'essaient pas plutôt de dormir, c'est bien que, comme le précise le narrateur, « l'aspect des lits était un vrai remède contre le sommeil »⁴. Le jeu leur permet d'oublier une réalité peu attrayante et de faire face aux contraintes de leur situation. Le Roman Impromptu est également un jeu collectif, qui favorise la sociabilité. Les voyageurs manifestent tous le même enthousiasme vis-à-vis du jeu. Ils n'hésitent pas non plus à accueillir un nouveau participant, le neveu du curé du village, lorsque ce dernier manifeste son intérêt pour leur divertissement. Tous participent à part égale à l'élaboration du Roman. Seul le narrateur est placé dans une position plus favorable, car, puisque c'est lui qui a eu l'idée du jeu du Roman, c'est lui qui a l'honneur de le commencer ; les autres personnages se retrouvent tous dans la même situation, devant poursuivre le récit amorcé par autrui et s'interrompre au bon moment pour passer la main au conteur suivant. Si tous les conteurs ne manifestent pas la même aisance quant à l'invention littéraire, le jeu du Roman se veut accessible à tous. Dès le départ, le narrateur présente son idée de la manière la plus simple possible, avec un minimum de règles :

Je proposai à la compagnie, pour nous divertir, d'inventer un roman que chacun de nous continuerait à son tour ; je le commencerais, dis-je, si l'on veut ; madame continuera, mademoiselle sa fille après, et les deux autres cavaliers achèveront.⁵

⁴ Marivaux, *La Voiture embourbée*, *op.cit.*, p. 323.

⁵ *Ibid.*, p. 324.

On peut comparer cette mise en place du jeu à celle proposée par Sorel dans une œuvre intitulée *La Maison des Jeux* : le Jeu du Roman qui y prend place est le modèle de celui de Marivaux, similaire dans ses principes fondamentaux, mais présenté différemment. Son fonctionnement est longuement expliqué, durant plusieurs pages de discussions durant lesquelles les personnages négocient certaines règles ou expriment des doutes quant à la difficulté du jeu⁶. Les participants sont tous des jeunes gens bien nés réunis dans un cadre mondain et leur objectif de passer le temps agréablement est aussi bien servi par les discours à propos de leurs divertissements que par les divertissements eux-mêmes. Le Jeu du Roman est d'abord pour eux matière à discussion. Chez Marivaux, en revanche, les participants ne cherchent pas un sujet de conversation mais veulent se divertir le plus rapidement possible, d'où une grande simplification de cette phase obligée des explications. L'intérêt du jeu n'est plus dans sa mise en place mais purement dans son déroulement. Dans le même temps, le narrateur de *La Voiture embourbée* insiste sur la grande liberté d'invention qui est offerte aux participants :

Au reste, dis-je, comme il ne s'agit ici que de nous réjouir, rendons l'histoire divertissante, et pour cela, j'imagine un sujet qui pourra fournir des traits plaisants ; cependant il ne faut gêner personne, et chacun à son tour pourra continuer le roman suivant son goût ; il sera susceptible de comique, de tendre, de merveilleux, et même si l'on veut de tragique.⁷

Aucun conteur n'est contraint par ce que son prédécesseur a raconté, il lui suffit de suivre ses propres goûts. Cela rend le jeu accessible à ceux, moins habiles, qui ne peuvent s'adapter à tout type de récit, tel le financier qui semble moins à l'aise dans l'invention ou le neveu du curé qui ne sait pas s'éloigner du monde paysan dans lequel il habite et achève du coup le Roman sur un joyeux banquet campagnard. Cela permet aussi d'atténuer les difficultés causées par

⁶ Charles Sorel, *La Maison des Jeux. Seconde Journée*, Paris, Nicolas de Sercy, 1642-1643, p. 411-413.

⁷ Marivaux, *La Voiture embourbée*, *op.cit.*, p. 324.

l'ordre de passage : le narrateur lance le Roman dans une direction parodique et antiromanesque, mais cela n'empêche pas la conteuse suivante de ramener le récit dans une direction sérieuse et de raconter sa partie à la mode des romans héroïques et merveilleux. Et dans le cas où l'ordre de passage pose difficulté, le modifier ne gêne personne :

[...] à vous le dé, mademoiselle, ajoutai-je en parlant à la jeune demoiselle. Non, repartit-elle, si Créor ne sort de la caverne du magicien que par moi, il a bien la mine d'y rester toujours : [...] mais franchement, avant que je commence, que quelqu'un fasse le reste du chemin pour arriver à la fin de l'histoire, car j'avoue que je suis embourbée. Ne tient-il qu'à cela pour entendre une suite de votre façon ? reprit le bel esprit, je m'en vais en quatre mots vous mettre l'esprit en repos du côté des enchantements de la caverne, et de toute l'aventure.⁸

Le jeu obéit en effet à une logique d'improvisation et de spontanéité. Il se fonde enfin sur un principe inaliénable de bonne humeur. La jeune fille, chargée d'achever un récit romanesque et merveilleux qui n'est pas de son goût, déjoue cette difficulté d'une pirouette narrative :

[...] je ne suis pas magicienne, mais je ne laisse pas que d'avoir des secrets, principalement pour finir un récit qui m'embarrasse [...]. Créor allait donc en venir aux mains avec le magicien, quand Ariobarsane s'éveilla, et vit disparaître tous ces fantômes de magie, d'esclaves, de tourments que lui avait peints son imagination ; car dans le vallon où il avait mis pied à terre, il était tombé de lassitude sur un beau gazon où il s'était endormi, et où il avait mis pied à terre, il était tombé de lassitude sur un beau gazon où il s'était endormi, et où il avait rêvé toute cette grande histoire. Quand la jeune demoiselle eut prononcé ces mots, nous nous mêmes tous à rire, et nous convînmes que ce trait-là, après l'histoire que l'on venait de rapporter, valait tout ce qu'on aurait pu dire de meilleur.⁹

⁸ *Ibid.*, p. 371.

⁹ *Ibid.*, p. 379.

Sa malicieuse invention, qui réduit à néant les inventions romanesques des conteurs précédents, pourrait contrarier ces derniers, mais ils participent volontiers au rire général et à l'admiration pour sa présence d'esprit. Que le récit divise le groupe compte davantage que la préservation de l'amour-propre ou que le désir d'être reconnu comme meilleur conteur. Ce jeu n'est pas une compétition. À l'opposé, le manque d'esprit et d'éducation du neveu du curé pourrait en faire un conteur assommant, mais le narrateur juge qu'il peut apporter de la diversité à leur petit groupe et les amuser à sa manière. Quant aux potentiels conflits qui surgissent parfois entre les différents conteurs, entre partisans du grand romanesque et ceux qui en font la parodie, ils restent sous-jacents et ne viennent jamais perturber la suite du Roman. L'atmosphère est constamment ludique et bon enfant. *La Voiture embourbée* propose alors un cadre de jeu idéal, dans lequel des participants aux goûts pourtant très différents et aux différents niveaux d'habileté littéraire connaissent le même enthousiasme, le même amusement, et une bonne humeur inaltérable. Cette représentation rappelle celle qui est offerte par *Le Bilboquet*, un autre texte de Marivaux écrit dans les mêmes années : un éloge du plaisir du jeu, de sa capacité à rassembler et à apporter le rire aux êtres les plus sérieux. Mais *Le Bilboquet* mêle à cet éloge une critique moraliste du divertissement qui dissipe et détourne des considérations sérieuses : le bilboquet est employé par la Folie pour apporter le désordre social et encourager la frivolité humaine. *La Voiture embourbée*, en revanche, ne tient en aucun cas de l'écriture moraliste et reste un texte profondément positif. C'est une vision idéale du jeu que Marivaux propose dans cette œuvre. L'autre grande différence entre *Le Bilboquet* et *La Voiture embourbée* est que le premier texte laisse le lecteur lire l'histoire du jeu mais pas jouer lui-même, tandis que le second texte crée d'autres niveaux de jeux qui débordent le cadre strict de la diégèse et impliquent le lecteur.

À un deuxième niveau, le jeu du Roman est en effet mis en scène de sorte à n'être plus seulement un jeu de société mais un véritable spectacle. Au sein même de la diégèse, c'est un jeu qu'il est très aisément de rendre spectaculaire. Il se déroule oralement, avec des conteurs qui s'adressent directement à leurs auditeurs et comptent sur leurs réactions, comme on l'a vu dans le cas de la jeune fille qui

promet à ses compagnons de résoudre une situation complexe en un mot et dont la réussite fait s'esclaffer toute l'assemblée. Mais ce qui fait du jeu du Roman un véritable spectacle, c'est le dispositif narratif. Lorsque le narrateur raconte sa mésaventure et le jeu qui s'en est ensuivi, il le fait à l'adresse d'un ami, destinataire explicite désigné dès l'incipit, et dans le but avoué de le distraire. L'ami « assiste » alors au jeu du Roman par le récit du narrateur ; il est spectateur. Cette disposition narrative fait du jeu un spectacle, mais transforme aussi les joueurs en acteurs et le narrateur en metteur en scène. Le narrateur est celui qui monte le spectacle, en ayant l'idée du jeu puis en l'organisant avec l'élaboration d'un ordre de passage. Il est aussi celui qui attribue leurs rôles aux acteurs. Ces derniers n'ont pas de noms mais sont désignés tout au long du texte par des appellations telles que la dame, la jeune fille, le bel esprit, le vieux financier ou le vieillard, le neveu du curé ou le campagnard. Ils perdent l'individualité et la complexité conférées par un nom propre et s'effacent derrière leurs rôles. Enfin, juste avant de commencer le Roman Impromptu, le narrateur s'adresse une nouvelle fois à son ami ; son discours commence par une simple justification de la longueur de son récit mais devient ensuite tout autre chose.

Revenons au fait, car le bel esprit pétille de curiosité de m'entendre entamer matière, et d'envie de la continuer ; le campagnard ouvre de grands yeux avec un silence respectueux pour la partie spirituelle à laquelle il est associé ; la dame, par des yeux languissants, m'annonce qu'elle est impatiente de sentir quelque situation touchante, la jeune demoiselle montre un empressement vif et naturel, excité sans doute par le nom d'amour, dont l'idée la réjouit, et le vieillard... et le vieillard tient un verre de vin qui s'échauffe entre ses mains, commençons de peur qu'il ne s'aigrisse.¹⁰

Cette description des attitudes des personnages fonctionne comme une série d'indications scéniques ; surtout, écrite au présent et rapprochant les deux temporalités du déroulement du jeu et du récit qu'en fait le narrateur¹¹, elle implique le spectateur au point de

¹⁰ *Ibid.*, p. 335.

¹¹ Françoise Rubellin, *Les Techniques narratives de Marivaux dans Les Effets surprenants de la sympathie et La Voiture embourbée*, thèse de doctorat en Littérature française, sous la direction de Frédéric Deloffre, Paris 4, 1986, p. 242.

lui donner l'impression qu'il est réellement présent et assiste « en direct » et par lui-même au jeu du Roman. La figure du spectateur est incarnée par l'ami du narrateur mais à travers lui, c'est le lecteur qui est invité à percevoir le jeu comme un spectacle et à devenir spectateur. Dès l'incipit, alors même que le narrateur paraît s'adresser exclusivement à son destinataire, il évoque un lectorat bien plus large, « ceux qui liront ceci »¹². Derrière le dispositif épistolaire, c'est bien une publication de ce roman qui est prévue et sa réception par le lectorat qui est préparée. Les spectateurs du jeu du Roman finissent alors par se multiplier : conteurs qui jouent le rôle de spectateur les uns pour les autres, avec leur écoute attentive et leurs réactions spontanées ; narrataire du récit dont la présence invisible et muette est pourtant indispensable puisque c'est pour elle que le jeu est mis en scène ; lecteur de *La Voiture embourbée*, encouragé à s'identifier au narrataire et à recevoir le Roman Impromptu comme un spectacle auquel assister et non un simple récit à lire. Françoise Rubellin voit dans cette œuvre de jeunesse marivaudienne « sous une première forme rudimentaire, la combinaison proprement marivaudienne du spectacle et du spectateur, du regardé et du regardant », un dispositif que Marivaux perfectionnera dans ses œuvres suivantes et notamment dans son théâtre¹³. Si le jeu est déjà potentiellement jeu-spectacle dans sa conception même, grâce à sa nature orale et collective, c'est le récit que le narrateur en fait qui le transforme véritablement en spectacle. Aux questions qui se posent sur les rapports entre littérature et spectacle et sur la possibilité d'écrire un spectacle, *La Voiture embourbée* apporte sa réponse : ce n'est que par la mise en récit que le Roman Impromptu peut pleinement devenir spectacle.

Voilà donc un deuxième niveau d'écriture du jeu, non plus seulement la représentation d'un jeu mais la création d'un spectacle. Marivaux va plus loin encore, en proposant un troisième niveau qui cette fois-ci est entièrement destiné au lecteur.

La Voiture embourbée propose à son lecteur de jouer à un jeu littéraire, plus précisément un jeu intertextuel. L'immense liberté créative accordée aux conteurs lors du Roman Impromptu leur

¹² Marivaux, *La Voiture embourbée*, *op.cit.*, p. 318.

¹³ Françoise Rubellin, *Les Techniques narratives de Marivaux dans Les Effets surprenants de la sympathie et La Voiture embourbée*, *op.cit.*, 241.

permet de produire des récits extrêmement différents car chacun suit son goût et ses connaissances littéraires. Le narrateur commence par un récit parodique sur des personnages atteints de folie romanesque. La dame dirige ensuite le Roman dans une direction sérieuse en produisant un récit héroïque qui verse de plus en plus dans le merveilleux, le bel esprit creuse cette veine en créant un conte oriental plein de magie et de cruauté, puis la jeune fille y met fin en imaginant que tout ce qui touche au merveilleux n'était qu'un rêve. Elle ramène le Roman dans une direction antiromanesque puis entame un roman comique sur un adultère chez des paysans, roman comique que le financier poursuit consciencieusement puis que le neveu du curé achève dans un final hautement burlesque.

Le Roman Impromptu apparaît comme un patchwork littéraire composé de parties hétérogènes ; par cela, il devient également non plus seulement un jeu de société entre les personnages mais un jeu de reconnaissance pour le lecteur. Ce dernier est confronté, avec chaque nouveau conteur, à un nouveau type de récit. Or, les conteurs s'inspirent ouvertement de leurs propres lectures, au point de constituer à eux tous l'image du paysage littéraire français contemporain. Par exemple, la dame et le bel esprit après elle font basculer le Roman dans le conte oriental. Grâce à un récit inséré, ils racontent l'histoire d'une jeune fille capturée par le sophi de Perse pour entrer dans son harem et de la terrible vengeance de son ancien fiancé qui sous la tutelle d'un puissant magicien acquiert des pouvoirs extraordinaires. Or, lorsque Marivaux écrit *La Voiture embourbée*, les contes orientaux connaissent une immense popularité après la traduction des *Mille et Une Nuits* par Galland. Le lecteur contemporain de Marivaux connaît cette référence et l'identifie immédiatement dans les inventions de la dame et du bel esprit. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que ce soient ces conteurs-là, l'une éprise de grand romanesque et l'autre à la pointe de la mode, qui s'inspirent de ce genre littéraire. Toutes les parties du Roman Impromptu sont ainsi saturées de références intertextuelles. Dès le début du Roman, le narrateur reprend nettement le modèle antiromanesque qu'est *Don Quichotte*, avec des personnages qui aiment passionnément les grands romans, les trouvent plus beaux que la vie réelle et qui, à la première occasion favorable, cèdent à leur

secret désir de devenir semblables aux héros romanesques. S'ajoutent à cela les multiples allusions aux romans héroïques que lisent les personnages : *Cléopâtre* par La Calprenède, *Artamène ou Le Grand Cyrus* et *Clémie, histoire romaine* par Mlle de Scudéry. L'antiroman est par nature un genre intertextuel puisqu'il se fonde sur la parodie du genre romanesque en général ou de romans en particulier ; en commençant par là, le Roman Impromptu incite le lecteur à porter attention à l'intertextualité de ce qu'il est en train de lire. Le lecteur se met alors à jouer au jeu de la reconnaissance. Il s'agit pour lui d'identifier à chaque nouvelle partie du Roman à quel genre littéraire il a affaire, de déterminer ce dont le conteur a bien pu s'inspirer, et de retrouver toutes les références intertextuelles. L'hétérogénéité du Roman Impromptu devient une occasion de tester les connaissances littéraires du lecteur. Toutefois, l'intertextualité de *La Voiture embourbée* ne se limite pas au Roman Impromptu. Le récit introducteur est tout aussi saturé d'intertextualité, puisqu'il commence comme un pastiche du récit de voyage, puis devient un épisode de roman comique, et dans sa mise en place des conditions d'existence du Roman Impromptu, est un hommage malicieux aux romans-recueils. Dans le *Décaméron* ou l'*Heptaméron*, ce sont des catastrophes qui provoquent la réunion de personnages qui décident d'échanger des histoires pour passer le temps, telles qu'une épidémie de peste ou le débordement d'un fleuve ; ici, c'est une simple voiture embourbée. La manière exagérément pathétique dont le narrateur décrit cet accident incite à lire dans tout l'épisode une dégradation parodique de ce *topos* des romans-recueils :

Quelle chute, grands dieux ! de la conversation la plus aimable à cette triste extrémité ! Amour, Amour, voilà ton portrait, tu nous séduis par de doux commencements, mais toujours d'affreuses catastrophes sont le noeud des appâts flatteurs dont tu nous a trompés. Pardon, mon cher, si j'interromps ma narration par cette parenthèse : mais notre situation alors était si triste, que le simple portrait que j'en fais m'en inspire encore des réflexions mélancoliques.¹⁴

¹⁴ Marivaux, *La Voiture embourbée*, op.cit., p. 321.

La nécessité pour le lecteur de porter attention aux références intertextuelles dépasse donc bien le seul Roman Impromptu. Celui-ci joue néanmoins un rôle capital dans la mise en place du jeu de la reconnaissance puisqu'il fonctionne comme une mise en abîme de l'acte de création et met par là en lumière le processus de fabrique du texte. Le lecteur est ensuite incité à porter ensuite ce même regard sur l'ensemble de l'œuvre. C'est finalement *La Voiture embourbée* dans son ensemble qui se transforme en jeu destiné au lecteur. L'extension de l'espace de jeu au récit introducteur montre par ailleurs que ce divertissement purement littéraire ne concerne pas les personnages, qui peuvent percevoir les références intertextuelles dans les récits d'autrui mais pas dans leur propre mésaventure ; il ne relève pas non plus du destinataire de la lettre, puisque le dispositif épistolaire prétend que c'est une véritable anecdote qui est rapportée et non un pêle-mêle de références intertextuelles. Le jeu de la reconnaissance est réservé au seul lecteur. Notons par ailleurs que dans *La Maison des Jeux*, le jeu du Roman mis en place par les personnages ne possède pas cette densité des références intertextuelles, ni ne propose de jeu spécialement prévu pour le lecteur. Si Marivaux a pu s'inspirer de Sorel pour créer son propre jeu du Roman, fondé sur les mêmes principes, il lui a donné une toute autre dimension. Dernier point, le jeu de la reconnaissance en rencontre un autre, celui-là joué par l'auteur. En effet, tous ces morceaux de récit sont autant de petits pastiches, des exercices de style pratiqués par Marivaux qui s'essaie aux différents genres narratifs. C'est un jeu d'imitation qu'il pratique, à l'image des voyageurs qui s'efforcent de reproduire leurs lectures préférées mais de manière bien plus maîtrisée puisque contrairement à eux, il ne se cantonne pas à un seul genre mais les imite tous dans une démonstration de ses talents d'écriture. C'est ainsi que Frédéric Deloffre dit de la *La Voiture embourbée* que « à certains égards, c'est un jeu ; à d'autres égards, une expérience »¹⁵. C'est ainsi encore que, comme le remarquent Michel Gilot ou Henri Coulet, *La Voiture embourbée* privilégie la virtuosité narrative à l'investissement émotionnel :

¹⁵ Frédéric Deloffre, *Une préciosité nouvelle : Marivaux et le marivaudage*, Genève, Slatkine, 1993, p. 91.

[...] suivant une esthétique de la virtuosité qui n'a plus rien à voir avec l'idéal qui s'exprimait dans l'avis au lecteur des *Effets de la sympathie*, c'est bien au fil d'une histoire de plus en plus captivante qu'on se laisse prendre, simplement par curiosité, sans s'identifier en rien à ses protagonistes. "Petite histoire" sans la moindre épaisseur romanesque qui tend à faire de la *Voiture embourbée* un récit pur, comme le veut un narrateur qui, jusque dans le rythme de sa dernière phrase nous fait sentir qu'il est à la parade [...].¹⁶

À l'« exercice de style » il a un peu sacrifié l'approfondissement des caractères. L'émotion romanesque est totalement absente [...].¹⁷

Dans le Roman Impromptu en particulier, les brusques changements de conteur empêchent toute émotion durable de s'installer. Ils forcent le lecteur à prendre la distance nécessaire pour ne pas être absorbé par l'illusion romanesque et à reporter son attention sur la technique du récit. C'est grâce à ce recul que le lecteur peut percevoir *La Voiture embourbée* comme un jeu auquel participer et non comme une histoire à lire passivement. Le jeu de l'auteur, qui fait de son texte un exercice de style et le revendique ouvertement, permet au jeu du lecteur d'exister. *La Voiture embourbée* se transforme en une série de devinettes entre auteur et lecteur, car le premier doit imiter suffisamment bien un genre pour que le second soit capable de le reconnaître. Ce troisième niveau offert par le texte n'est pas qu'un simple « bonus », il est indispensable à sa construction. *La Voiture embourbée* est écrite pour être un jeu et doit être lue comme telle. Marivaux repousse les limites du texte littéraire, de simple récit à spectacle lu à activité ludique. Le lecteur est alors de plus en plus impliqué, de lecteur passif à spectateur et enfin participant à part entière. Les trois niveaux de jeu sont importants mais c'est le dernier qui révèle la nature véritable du texte.

Au tout début de *La Voiture embourbée*, le narrateur nous apprend qu'il revient du Carnaval parisien dont il a profité des plaisirs. Le texte est alors placé dès son incipit sous le signe du

¹⁶ Michel Gilot, *L'Esthétique de Marivaux*, Paris, SEDES, 1998, p. 126.

¹⁷ Henri Coulet, *Marivaux romancier : essai sur l'esprit et le cœur dans les romans de Marivaux*, Paris, Colin, 1975.

divertissement, de la joie ludique, du spectacle et du jeu¹⁸. Et en effet, il est l'illustration parfaite de ce que peut être le jeu en littérature. Toute l'œuvre est conçue par rapport à cette idée : le sujet de son intrigue est l'invention du jeu du Roman Impromptu ; son dispositif narratif est fait pour mettre en scène ce jeu de manière à en faire un spectacle ; son intertextualité permanente en fait un jeu de reconnaissance entre l'auteur et le lecteur. Entre le jeu à lire, le jeu auquel assister et le jeu à pratiquer, *La Voiture embourbée* nous offre donc un triple jeu littéraire.

Bibliographie

- Marivaux, *La Voiture embourbée*, dans *Oeuvres de jeunesse*, éd. F. Deloffre, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1972.
- Coulet, Henri, *Marivaux romancier : essai sur l'esprit et le cœur dans les romans de Marivaux*, Paris, Colin, 1975.
- Deloffre, Frédéric, *Une préciosité nouvelle : Marivaux et le marivaudage*, Genève, Slatkine, 1993.
- Gilot, Michel, *L'Esthétique de Marivaux*, Paris, SEDES, 1998.
- Rubellin, Françoise, *Les Techniques narratives de Marivaux dans Les Effets surprenants de la sympathie et La Voiture embourbée*, thèse de doctorat en Littérature française, sous la direction de Frédéric Deloffre, Paris 4, 1986.
- Rubellin, Françoise, « Remarques sur les éditions de deux romans de jeunesse de Marivaux : *Les Aventures de *** ou Les Effets surprenants de la sympathie* et *La Voiture embourbée* », *Studi francesi*, n° 33, fasc. 1, 1989, p. 51-69.
- Rubellin, Françoise, « Folie narrative et raison romanesque dans *La Voiture embourbée* de Marivaux », dans Démoris, René (dir.), *Folies romanesques au siècle des Lumières : actes du colloque (11, 12, 13 décembre 1997)*, Paris, Desjonquères, 1998, p. 65-81.
- Sorel, Charles, *La Maison des Jeux. Seconde Journée*, Paris, Nicolas de Sercy, 1642-1643.

¹⁸ Françoise Rubellin, « Folie narrative et raison romanesque dans *La Voiture embourbée* de Marivaux », dans Démoris, René (dir.), *Folies romanesques au siècle des Lumières : actes du colloque (11, 12, 13 décembre 1997)*, Paris, Desjonquères, 1998, p. 78.