

Jankélévitch, « L'Aventure »

Plan du texte

Introduction (p. 83-88)

Distinction aventurier / aventureux

L'avènement de l'avenir (p. 89-126)

1. L'aventure au futur

- p. 89-99

« L'aventure porte la désinence du futur » (p. 89)

Le futur, en effet, se caractérise par son incertitude et son indétermination

« le caractère essentiel [du futur] est d'être indéterminé » (p. 89)

S'il est certain que le futur sera, ce qu'il sera reste indéterminé, imprévisible

« le futur a toute l'indétermination du mystère, s'il est vrai que le mystère est mélange de certitude et d'incertitude » (p. 97)

« L'avenir est un *je-ne-sais-quoi* » (p. 99)

- p. 99-105

L'aventure est, plus précisément, temps du futur proche

« l'aventure infinitésimale est liée à l'*avènement* de l'*événement* » (p. 99)

« l'avènement est l'instant en instance » (idem)

L'aventure est au seuil de l'événement, elle est l'événement sur le point d'advenir

2. Ambivalences de l'aventure

- p. 105-115 : l'aventure entre horreur et attrait

L'aventure est une tentation : elle fait envie et fait horreur dans le même temps

« Curiosité passionnée et délicieuse horreur » (p. 109)

L'aventure est comparable à la terrible attirance du vertige (p. 113)

- p. 115-127 : l'aventure est « une oscillation de la conscience entre le jeu et le sérieux » (p. 117)

L'aventurier est à la fois engagé (sérieux) et dégagé (jeu)

Il est à la fois dedans (sérieux) et dehors (jeu)

L'aventure, comme la vie, est à la fois ouverte (jeu) et fermée (sérieux) par la mort

I L'aventure mortelle (p. 127-173)

1. La mort au principe de l'aventure

- p. 127-141

Dans l'aventure mortelle, « le sérieux prévaut (...) sur le jeu » (p. 127)

Si le commencement de l'aventure dépend de ma liberté, sa poursuite et sa fin échappent à ma maîtrise. « L'aventure, alors, est sur le point de cesser d'être une aventure pour devenir une tragédie » (p. 133). Elle peut en effet conduire tout droit vers la mort

- p. 141-159

La mort est « le mot essentiel » (p. 141) qui explique pourquoi l'aventure relève du sérieux. Le risque mortel est au principe de toute aventure, « l'enjeu implicite de toute aventure » (p. 141)

Seul un mortel peut donc courir des aventures.

La mort est l'extrémité de toutes les sensations et de toutes les expériences.

Parce qu'il recherche les extrêmes, l'aventurier côtoie toujours la mort.

« La mésaventure de mort est donc l'aventure en toute aventure » (p. 159)

2. La mort, certaine et incertaine

- p. 159-171

La mort est par essence ce qui certain et incertain à la fois (voir p. 89-99)

C'est parce que la mort est certaine mais que sa date et ses circonstances sont incertaines que :

- nous pouvons vivre
- la vie, comme l'aventure, est « entr'ouverte » (p. 169)
- la vie dans son ensemble peut donc être considérée comme une aventure

Conclusion (p. 171) :

- « l'objet innommé de notre intense curiosité et de notre horreur était la mort »
- « la mort est le précieux épice de l'aventure »

II L'aventure esthétique (p. 173-223)

1. La part du jeu : détachement et extériorité

- p. 173-187

Ici, « c'est le jeu qui prévaut » (p. 173)

« elle a pour centre non plus la mort, mais la beauté » (p. 175)

Dans l'aventure esthétique, je suis dans un rapport d'extériorité à l'aventure :

- j'écoute l'aventure d'un autre
- je raconte l'aventure dont je me suis sorti
« Pour que l'aventure en première personne soit de nature esthétique, il faut que j'en sois sorti » (p. 177)

Aventure et récit :

- Je peux partir à l'aventure en anticipant le récit que je pourrai faire des exploits que j'aurai accomplis : l'aventure se vit ici « au futur antérieur » (p. 179)

- Le récit met en forme les événements vécus, leur confère un sens qui en fait une aventure p. 181)

2. Opposition entre le périple antique et l'aventure moderne

- p. 187-205 : voir tableau du cours

3. L'aventure est « péninsulaire »

- p. 205-215

L'aventure est « péninsulaire » (p. 211) :

- elle est à la fois détachée, dégagée du continent de l'existence mais s'y rattache par ailleurs
- « insulaire par son commencement, en ce sens que c'est moi qui la pose, l'aventure est continentale par sa terminaison puisqu'elle se confond avec l'ensemble de la destinée » (p. 213)

4. Rapports de l'aventure avec l'œuvre d'art

- p. 215-223 :

L'aventure est une façon artistique/poétique de vivre (p. 215)

L'aventure est proche des œuvres à la forme, structure ouverte, non figée

« C'est l'ouverture dans le temps qui décide de l'aventure » (p. 219)

L'aventure est « une œuvre fluente et mobile et toujours inachevée » (idem)

Toute œuvre d'art qui se fige, se pétrifie, cesse d'être une aventure

III L'aventure amoureuse (p. 223-285)

1. L'aventure amoureuse comme « jeu sérieux »

- p. 223-231

L'aventure amoureuse est « l'aventure par excellence » (p. 223) car « le jeu et le sérieux [y] sont mêlés d'une manière si inextricable » (p. 225)

Distingue :

- les aventures galantes ou érotiques frivoles > pur jeu
- l'amour véritable > sérieux

L'aventure amoureuse est une oscillation entre ces deux pôles, elle est à la fois dedans et dehors : « rapport paradoxal d'extériorité intérieure et d'intériorité extérieure » (p. 231)

- p. 231-241

Distinction entre destin et destinée.

L'aventure amoureuse ne relève pas du destin (fermé, fatal) mais de la destinée.

Exemple de Rimbaud

- p. 241-249

L'aventure amoureuse est excentrique et centrale

Elle est une « parenthèse à l'intérieur du vécu » (p. 241) mais elle peut « aller à l'infini » (p. 247), jusqu'à la mort. Elle « pousse des racines profondes au centre de l'existence et

l'intéresse tout entière d'une manière tellement essentielle que la vie peut en être de fond en comble transformée » (p. 245).

➤ « L'aventure d'amour est un jeu sérieux » (idem)

- p. 249-269

Style masculin de l'aventure : activité, provocation des événements, maîtrise

Style féminin de l'aventure : passivité, attente de l'événement, abandon

- p. 269-275

L'aventure comme intensification de l'existence

2. Début et fin de l'aventure amoureuse

- p. 275-281

L'aventure comme rencontre

La théorie des atomes d'Épicure et de Lucrece > le clinamen

- p. 281-285

Précarité de l'aventure :

- elle devient tragédie si le sérieux exclut toute forme de ludique
- elle devient pure futilité si le jeu exclut toute forme de sérieux et d'engagement

Conclusion (p. 285-309)

- p. 285-295 : Pourquoi l'aventure ?
 - elle intensifie l'existence, permet de vivre une vie passionnée et passionnante
 - elle ouvre les possibles : « L'aventure explore les possibilités cachées dans la détresse ou endormies dans l'ennuyeuse béatitude » (p. 293)
- p. 295-309 : La vie ordinaire peut être une vie aventureuse
 - « l'homme converti au caractère insolite de l'instant s'émerveille de trouver l'aventure dans la vie la plus quotidienne » (p. 299)
 - « la vie elle-même dans son ensemble peut apparaître comme un aventure » (p. 301)

Image de *La Ronde de nuit* de Rembrandt : l'homme vêtu de jaune surgissant des ténèbres comme allégorie de l'aventure

