Acta fabula
Revue des parutions
vol. 21, n° 8, Septembre 2020
DOI : https://doi.org/10.58282/acta.13122

Fictions du hasard : du jeu littéraire au jeu vidéo

Fictions of chance: from literary games to video games

Aurélie Palud

Sébastien Wit, *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortázar, Philip K. Dick, Marc Saporta*, Rennes : PUR, coll. « Interférences », 2019, 218 p., EAN 9782753577657.

Pour citer cet article

Aurélie Palud, « Fictions du hasard : du jeu littéraire au jeu vidéo », Acta fabula, vol. 21, n° 8, Essais critiques, Septembre 2020, URL : https://www.fabula.org/revue/document13122.php, article mis en ligne le 02 Septembre 2020, consulté le 12 Octobre 2024, DOI : 10.58282/acta.13122

Ce document a été généré automatiquement le 12 Octobre 2024

Aurélie Palud, « Fictions du hasard : du jeu littéraire au jeu vidéo »

Résumé - L'ouvrage *Romans du hasard* est issu d'une thèse menée par Sébastien Wit à l'Université Paris Nanterre sous la direction de William Marx. Les trois parties de l'essai annoncent d'emblée le parcours que l'auteur nous invite à suivre : « Poétique du hasard », « Visages du hasard », « Lecture du hasard ». Dans quelle mesure l'écrivain peut-il « fabriquer du hasard » ? Face à des œuvres où le hasard est non seulement structurel mais aussi thématisé, quelle expérience le lecteur peut-il vivre ?

Mots-clés - Expérimentation, Hasard, Hypertextualité, Jeu, Roman, xxe siècle

Aurélie Palud, « Fictions of chance: from literary games to video games »

Summary - The book *Romans du hasard* is the result of a thesis conducted by Sébastien Wit at the University of Paris Nanterre under the supervision of William Marx. The three parts of the essay immediately announce the path the author invites us to follow: "Poetics of Chance", "Faces of Chance", "Reading Chance". To what extent can the writer "manufacture chance"? Faced with works where chance is not only structural but also thematized, what experience can the reader have?

Ce document a été généré automatiquement le 12 Octobre 2024

Fictions du hasard : du jeu littéraire au jeu vidéo

Fictions of chance: from literary games to video games

Aurélie Palud

L'ouvrage *Romans du hasard* est issu d'une thèse menée par Sébastien Wit à l'Université Paris Nanterre sous la direction de William Marx. Les trois parties de l'essai annoncent d'emblée le parcours que l'auteur nous invite à suivre : « Poétique du hasard », « Visages du hasard », « Lecture du hasard ». Dans quelle mesure l'écrivain peut-il « fabriquer du hasard » ? Face à des œuvres où le hasard est non seulement structurel mais aussi thématisé, quelle expérience le lecteur peut-il vivre ?

Le hasard, une notion complexe au carrefour de plusieurs champs

La première étape consistait assurément à définir la notion de hasard, tâche ardue tant elle dépend des époques et des domaines.

Dans une introduction stimulante et dense, S. Wit indique que le hasard n'existe pas pour Aristote – pourtant perçu comme le premier philosophe du hasard – en raison d'un *cosmos* pensé comme un Tout harmonieux. L'auteur tente alors de cerner le sens d'un terme à la fois employé dans les pratiques divinatoires, les théories du jeu, la génétique, la physique quantique, l'informatique et la création littéraire. Le hasard est-il réel ou illusoire ? Objectif ou subjectif ? Dans quelle mesure est-il modélisable ? La typologie de Jean-Marie Lhôte permet d'établir des nuances à travers quatre catégories : *casus* (la contingence), *alea* (l'aléatoire), *fors* (le sort), *fortuna* (la théodicée). Chaque époque choisirait de mettre l'accent sur un ou plusieurs de ces pôles.

De fait, l'ancrage de la notion dans une perspective chronologique s'avère utile puisque, comme le rappelle S. Wit, la conception du hasard est révélatrice d'une vision de l'homme et du monde. Aussi prend-il soin de cerner l'*épistémè* du XXe siècle, époque où le hasard est à la fois ce que l'on aspire à dompter, à modéliser, à exploiter dans une perspective de « risque zéro », et ce qui redessine

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

les contours du réel. La notion a été au cœur d'un débat sur l'essence divine de la Providence, par contraste avec une vision rationaliste et machiniste. La remobilisation du hasard au xxe siècle attesterait d'un retour à une pensée prélogique dans un monde en proie aux incertitudes. Dans les années 1940-1960, la théorie du Big Bang a placé le hasard au cœur d'une création qui ne relève plus du déterminisme mais d'une possible contingence. L'introduction évoque ainsi la distinction entre « vrai hasard », « anti-hasard » et « pseudo-hasard ». Face au vrai hasard revendiqué par les scientifiques, les adeptes du déterminisme convoquent l'idée d'un anti-hasard, d'une nécessité biologique, d'un plan de Dieu échappant à l'esprit humain. Dans les années 1970, les sciences de l'information ont pu être conçues comme une « fabrique du vrai hasard », c'est-à-dire un « pseudo-hasard » soumis aux algorithmes.

D'emblée, l'introduction annonce la complexité de cette notion qui semble à la fois efficiente et vacillante. Ce que l'on croit soumis au hasard est-il autre chose que le fruit d'une intention ou d'une superstition ? Peut-on croire qu'un événement ou une parole peuvent naître *ex nihilo*, sans identifier de sources ou de facteurs qui rendaient leur avènement prévisible ?

Les « romans du hasard » : formes & enjeux

Que peuvent être ces « romans du hasard » annoncés dans le titre ? Comme le rappelle Ricœur, le récit tendrait à nier le hasard puisque c'est par le récit que nous transformons nos vies en destin, en remotivant une succession d'événements.

S. Wit s'est penché sur un corpus d'œuvres publiées dans les années 1960-1970, et qui entendent se prêter au jeu du « vrai hasard » : *Composition n°1*de Marc Saporta (1962), *Le Maître du Haut Château* de Philip K. Dick (1962), *Marelle*de Julio Cortázar (1963) et *Le Château des destins croisés*d'Italo Calvino (1969-1973).

Par-delà la diversité des aires culturelles et des contextes sociopolitiques, ces œuvres peuvent être mises en résonance avec la promotion des tarots et du Yi King, manuel chinois connu sous le titre de *Livre des mutations* qui permet d'obtenir des oracles par tirage au sort, en interprétant un des 64 hexagrammes. Dans les années 1960, ces objets divinatoires ont d'ailleurs donné lieu à des expérimentations en musique avec John Cage et en danse avec Merce Cunningham.

Ce corpus principal prend appui sur un corpus secondaire marqué par l'opposition entre les Surréalistes et les membres de l'OuLiPo, ces derniers étant mus par un rêve d'anti-hasard qui aboutit, dans la pratique, à un « pseudo-hasard », à un « aléatoire contrôlé ».

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

Dans les œuvres sélectionnées, le hasard fonctionne à deux niveaux : comme instrument poïétique et comme objet thématique. Le hasard structurel ébranle la linéarité du texte au profit d'une multiplicité de mondes fictionnels tandis que le hasard thématisé déploie des imaginaires multiples et des figures symboliques du Hasard. Mais l'homogénéité temporelle du corpus n'empêche pas l'hétérogénéité des formes. *Composition n°1* invite le lecteur à déchirer les pages du livre pour le recomposer de façon aléatoire, comme une cartomancienne mélangerait ses cartes. *Marelle* propose deux ordres de lecture : l'un linéaire, l'autre riche en bifurcations. Alors que dans ces deux romans la combinatoire porte sur le processus de lecture, Italo Calvino l'applique à la création : dans *Le Château des destins croisés*, il imagine une série d'histoires courtes à partir d'un jeu de tarots, chaque carte étant reproduite en marge du texte. Quant au roman *Le Maître du Haut Château*, il apparaît, à travers un vertigineux jeu de mise en abyme, comme le produit du Yi King interprété par le romancier Abendsen, double de K. Dick qui aurait eu recours à cet artefact pour composer l'intrigue du roman.

Après avoir proposé une typologie des usages littéraires du hasard au sein du corpus (p. 17), l'essayiste analyse les conséquences de cette expérimentation sur le livre et sur la création. De fait, ces quatre romans revisitent l'objet-livre à travers le rapport texte / image, la typographie et la mise en page. Allant jusqu'à l'hybridation des arts, cette littérature se charge d'une dimension métalittéraire en exhibant les processus de création.

Sur le plan narratif, ces œuvres « polycentrées » (p. 68) mêlent plusieurs univers qui peuvent communiquer entre eux ou être conçus comme des espaces indépendants. Cette déconstruction de la linéarité de la trame modifie l'ordre de lecture et crée de l'inconfort.

Néanmoins, S. Wit insiste sur un point qui lui paraît essentiel : la virtuosité ne nuit pas au romanesque ; au contraire, l'expérimentation formelle favorise la création d'univers à part entière, mettant notamment en scène la quête des personnages qui se perdent pour (parfois) se trouver.

Loin d'être clos sur eux-mêmes, les romans se chargent d'enjeux éthiques, métaphysiques et politiques. Symboliquement, les pratiques combinatoires mobilisées favorisent le dialogue entre Occident et Orient, entre Europe et Amérique Latine, avec des enjeux variables selon l'origine des auteurs. À des degrés divers, ces œuvres apparaissent comme le reflet d'une époque marquée par une crise des autorités : crise du *logos*, crise des savoirs, crise du masculin, crise du scientisme et du modèle occidental.

À travers l'ébranlement de la linéarité, les « romans du hasard » pourraient refléter le relativisme (post)moderne des connaissances et la précarisation du réel. Ils sont

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

également à mettre en lien avec le succès de la théorie jungienne de la « synchronicité », imaginaire mêlant la tradition *zen* et les structures de l'inconscient collectif. Le goût pour la culture orientale, l'imaginaire de l'alchimie, les figures de Mercure et de la Roue de la Fortune sont autant de signes d'une crise de l'Occident dans les années 1960 et d'une réflexion sur les invariants humains. La mise en question du modèle rationaliste occidental se traduit également par la quête d'autres modèles et de nouveaux rapports entre les centres et les périphéries (la littérature latino-américaine des années 1960-1970 est marquée par l'affirmation d'une culture nationale, d'une émancipation et d'une revendication identitaire).

Cette crise de l'autorité passe en outre par le déploiement d'une figure de la Femme-enfant. Elle apparaît comme « l'indice d'une reconsidération des rapports entre les genres et une revalorisation du féminin, figure dépositaire d'un savoir échappant au désir masculin » (p. 93). Plus largement, le hasard entre en opposition avec le rêve de contrôle absolu des systèmes totalitaires. L'esthétique du hasard se voudrait donc « profondément antitotalitaire ».

Quant aux artefacts divinatoires, leur utilisation offre une place à la culture populaire, réaffirmant l'importance des traditions face à la modernité qui tend à les effacer. Dans un contexte d'après-guerre, les tarots bohémiens réintégreraient la culture des opprimés dans la culture « officielle ».

Ainsi la dimension ludique des dispositifs combinatoires n'interdit pas une charge symbolique, qui réinscrit cette littérature dans son époque, suggérant son souci d'exprimer un regard sur le monde et sur l'Histoire, voire de participer à la mise en crise des certitudes et des hiérarchies.

Les « romans du hasard », des œuvres atypiques & paradigmatiques

S. Wit souligne la singularité des romans du corpus, qu'il juge négligés par Umberto Eco dans *Les Limites de l'interprétation.* L'errance hermétique autorisée par les œuvres rendrait douteuse l'existence d'une « *intentio operis* » identifiable.

Malgré leur originalité, ces romans du hasard sont emblématiques puisqu'ils dévoilent certaines caractéristiques de la littérature, à commencer par ses frontières mouvantes et sa perpétuelle redéfinition. En outre, l'essai nous rappelle que tout récit littéraire alterne ruptures et continuités, ordre et désordre, faisant de la linéarité comme du pur chaos en art une véritable illusion.

Enfin, le corpus interroge la construction textuelle et les attentes du lecteur : habitué à une certaine séquentialité, le lecteur appréhende l'œuvre en vue de sa fin,

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

dans l'attente d'une conclusion qui soit une chute, une clôture, un climax. Or, les romans du hasard ébranlent parfois cette construction, repensant l'importance accordée à la fin ou privilégiant une œuvre ouverte.

L'essai repose la question des rapports entre création et réception. Les théories du jeu se trouvent ainsi appliquées à la lecture, qui peut être envisagée comme un affrontement entre deux joueurs : le lecteur et l'auteur. Dès lors, qui a *la main* sur le livre ? Symbole du pouvoir mais aussi du jeu (« avoir une bonne main »), la main renvoie à l'organe de l'écrivain qui écrit le récit après avoir tiré les cartes, lancé les dés ou utilisé le Yi King, mais aussi à l'organe du lecteur qui tourne les pages, déchire les feuillets. La main qui guide, oriente, manipule est aussi symbole de pacte. Là où Saporta contraint *a minima* le lecteur, Cortázar lui impose un « mode d'emploi » suggérant que toutes les lectures ne se valent pas. À travers des stratégies, des feintes, des injonctions suggérées ou explicitées, l'auteur peut jouer avec le lecteur, sans que ce dernier sache s'il doit obéir ou ne pas tomber dans ce qui serait un piège pour mettre à l'épreuve son esprit critique. Avec leur dispositif[1] combinatoire, les romans du corpus n'offriraient peut-être qu'une liberté illusoire, le lecteur se contentant d'emprunter des voies pré-validées par l'instance auctoriale. À rebours, l'auteur n'est le maître de son récit que jusqu'à sa publication : le lecteur peut ensuite créer son récit contre l'auteur, bien qu'avec les mots de ce dernier. En dernière instance, le texte est laissé à l'appréciation du lecteur qui « ne lit qu'avec des ciseaux » (p. 185) en procédant à des choix pour élaborer son propre récit.

L'analyse des romans du hasard souligne donc la participation systématique du lecteur dans la création, puisque le texte littéraire ne prend vie que dans sa lecture. Plus encore, l'étude insiste sur l'idée qu'on ne lit jamais le même livre : non seulement deux lecteurs distincts ne réalisent pas la même lecture d'une œuvre (« Plus il y a nécessité d'inférence, plus deux lectures d'un même texte pourront être divergentes », p. 81) mais un même lecteur ne lira pas deux fois le même texte. Ce qui est particulièrement vrai pour les dispositifs combinatoires s'applique *in fine* à toute œuvre littéraire, puisqu'au gré des lectures, la perception d'un texte variera selon l'évolution du lecteur, son « humeur » ou ses questionnements du moment, la focale qu'il pourra privilégier, l'attention aux détails…

On notera l'intéressante correspondance entre les expériences de lecture offertes par les « romans du hasard » et la théorisation des pratiques de lecture qui en découlent. S. Wit rappelle « qu'il est difficile d'imaginer la manière de lire des années 1960 » (p. 170), mais ces œuvres induisent nécessairement une part de créativité en raison des blancs du texte et des zones d'incertitude qui autorisent la co-

[1] Au sens d'Agamben, le dispositif annule toute liberté pour le récepteur, le terme désignant « ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours ». Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, trad. Martin Rueff, Paris, Payot, 2007, p. 31.

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

construction du texte par le lecteur. Conformément aux théories de la réception qui seront développées dans les années 1970-1980, le roman apparaît comme un espace riche en zones d'ombre que lecteur a le droit d'explorer, de défricher. Le « Lecteur Modèle » est bientôt dépassé par la pluralité des expériences menées par les lecteurs réels. Comment modéliser la diversité des parcours de lecture qui n'excluent pas les « errements interprétatifs » ? Bien que peu « scientifique », la méthode la plus pertinente pour saisir le fonctionnement des œuvres reste « l'introspection », le récit du lecteur empirique, la mise en mots de son expérience singulière.

Enfin, l'étude tente de cerner le plaisir du lecteur, à la fois propre au corpus et extensible à toute œuvre littéraire dite « résistante ». S. Wit convoque, à la suite d'Yves Citton, la notion d'« écologie de l'attention » (p. 184) pour appréhender la lecture individuelle et exigeante que favorisent les romans du hasard. Le premier plaisir consisterait pour le lecteur à recréer une linéarité – toujours rassurante – à partir d'une forme déstructurée, ce travail de (re)création à partir de la matière du texte s'appliquant plutôt aux œuvres de Saporta et de Cortázar.

Un deuxième type de plaisir émerge dès lors que le récit offert n'est qu'un possible parmi d'autres. Libre alors au lecteur de déplacer son intérêt vers les pistes laissées en germes. Chez Calvino et K. Dick, le pouvoir de l'auteur n'interdit pas au lecteur de concevoir les récits sacrifiés, d'explorer les béances du récit, de s'emparer des renoncements qui ont mené le récit à son état final : autrement dit, de « reconstituer la constellation des possibles avortés » (p. 184).

De l'hyper-roman aux jeux vidéo

L'essai a le mérite de rappeler le dialogue plus ou moins visible entre la littérature et le monde des sciences, les modèles mathématiques, l'état des savoirs et l'informatique. L'invention de l'informatique a assurément influencé la création et la critique littéraires. La possibilité d'une littérature-machine ou d'un générateur de textes invite à revenir sur la place de la subjectivité et du lyrisme dans la définition de la littérarité. En laissant entendre qu'ils soumettent leur création au hasard des cartes ou du Yi King, certains auteurs du corpus mettent à mal la figure du génie littéraire autant que celle de l'artisan au travail.

A posteriori, ces romans du hasard apparaissent comme annonciateurs de la littérature hypertextuelle, qu'ils en anticipent les vertus ou qu'ils la mettent en pratique :

> *Composition n°1* n'existe qu'à travers les liens tissés entre les feuillets. Déconstruisant la forme du livre, Saporta transforme son roman en une pure mise

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

> en relation d'éléments textuels. Seuls les liens tissés entre les feuillets font l'œuvre. (p. 165)

La naissance d'une littérature numérique rend ces œuvres des années 1960 à la fois obsolètes et visionnaires. S. Wit suggère d'ailleurs que la réédition numérique du livre de Saporta a fait de cette mythologie un argument de vente, en présentant l'ouvrage comme précurseur.

À la suite de Calvino, on peut définir « l'hyper-roman » comme « un récit, éventuellement virtuel, comprenant toutes les possibilités d'une histoire, parmi lesquelles l'écrivain ou le lecteur choisirait un parcours (une réalisation) » (p. 161). D'où l'élaboration d'un genre que l'on pourrait qualifier d'« hyper-roman divinatoire » à la croisée des chemins, entre les formes anciennes de l'art divinatoire et les résonances avec l'ère informatique, entre les pratiques populaires et les modélisations rationalisantes de l'ordinateur.

Avec cette analyse de la combinatoire, S. Wit prend en charge des objets fictionnels hybrides, si bien que sa réflexion ouvre sur un plaidoyer en faveur de la prise en compte des jeux vidéo comme objets académiques, dignes d'une analyse échappant à la simplification. La conception de la lecture comme « confrontation entre deux joueurs » et comme rencontre entre un lecteur et une « machine-littérature » amorçait déjà cette perspective développée en conclusion.

Les fictions littéraires et vidéoludiques favoriseraient la création par le lecteur / joueur d'un récit possible, par le biais d'un système de combinatoires. En outre, dans la lignée de l'introspection par laquelle le lecteur rend compte de son expérience du jeu littéraire, le jeu vidéo génère des pratiques péri-narratives, donnant lieu à des récits multiples qui relaient le récit premier.

***

Cet essai est riche des références multiples qu'il convoque dans des domaines variés : histoire des mentalités, alchimie, biologie, physique quantique, psychanalyse. On pourrait regretter que l'ouvrage propose peu de micro-lectures, mais l'approche choisie est sans doute moins propice à des développements stylistiques qu'à des considérations thématiques et structurelles. Néanmoins, Sébastien Wit montre en quoi, par-delà la dimension technique, les romans du corpus offrent une expérience de lecture jouissive.

L'essai donne quelques clés de compréhension pour les fictions contemporaines. En le lisant, on pense à Queneau développant « les récits dont vous êtes le héros », et à ses avatars contemporains, qu'il s'agisse de l'épisode *Bandersnatch* de la série *Black*

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

Mirror (qui affiche une forte interactivité) ou de jeux vidéo comme *Red Dead Redemption II* (qui offre au joueur une certaine liberté dans son parcours).

Ni pure narration, ni simple défi technologique, le jeu vidéo relève d'un dispositif interactif qui engage – à l'instar de l'œuvre littéraire – le fond et la forme. Aussi pourrait-il trouver sa place dans les études universitaires sur la fiction, à la suite des séries TV qui tendent à acquérir leurs lettres de noblesse dans diverses universités françaises (Montpellier, Le Havre, Paris 8 pour n'en citer que quelques-unes). S. Wit nous en convainc et il entend bien approfondir cet objet d'étude comme en atteste le colloque « Jeux vidéo et romanesque » dont il sera le co-organisateur en février 2021.

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.

PLAN

- Le hasard, une notion complexe au carrefour de plusieurs champs
- Les « romans du hasard » : formes & enjeux
- Les « romans du hasard », des œuvres atypiques & paradigmatiques
- De l'hyper-roman aux jeux vidéo

AUTEUR

Aurélie Palud
Voir ses autres contributions

Courriel : aurelie_palud@hotmail.com

© Tous les textes et documents disponibles sur ce site, sont, sauf mention contraire, protégés par une licence Creative Common.