

*La métaphore du jeu dans le Nouveau Roman.
Une proposition d'analyse des structures ludiques en littérature*

Haydée Silva Ochoa

Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

Du futurisme aux livres interactifs «dont vous êtes le héros », en passant par le dadaïsme, le lettrisme, le surréalisme, le Grand jeu, l'Oulipo ou le Nouveau roman, la notion de jeu a servi à étayer de nombreuses poétiques relatives à la littérature française tout au long du XXe siècle. Des réflexions critiques telles celles de Barthes, Deleuze, Genette ou Picard ; Caldwell Jr. ou Morrissette, parmi bien d'autres, ont également mis à profit le potentiel modalisateur de la métaphore ludique. Or, une étude détaillée de cette métaphore permet de mettre en lumière le fait que théoriciens, critiques et auteurs ont investi quatre niveaux distincts de référence sémantique du jeu : matériel, structure, contexte ou attitude (cf. Silva : 1999a y 1999b).

Parmi ceux qui ont le plus clairement fait appel aux structures ludiques en tant qu'outil de création et d'analyse, les exégètes du Nouveau roman méritent sans doute une place de choix. En effet, en procédant à une inversion du processus générateur –« il ne s'agit plus, parce qu'on a une "histoire" à raconter, de choisir un dispositif de narration, mais bien de travailler à un dispositif dont une "histoire" finira par découler. » (Jouet, 1990 : 254)–, le Nouveau roman a fait du texte « un dispositif structurel, usant de multiples répétitions, variations [...], mises en séries, ruptures, superpositions de motifs » (Mitterand, 1996 : 68), offrant ainsi un terrain privilégié à une nouvelle notion littéraire de jeu, essentiellement fondée sur le pan structural de la métaphore ludique.

Puisque le récit mis en œuvre par le Nouveau roman ressemble à une machine, la notion de jeu permet de mettre l'accent sur un mode non naturel de production textuelle. Ce n'est plus l'écrit mais l'écriture qui compte ; autrement dit, le Nouveau roman « raconte des histoires, mais la plus importante est celle de la conscience écrivante s'interrogeant sur les moyens de son art et cultivant les analogies que celui-ci peut présenter avec d'autres arts. » (Rey, 1992 : 142).

Un modèle d'analyse des structures ludiques

Pour mieux comprendre la manière dont le nouveau romancier était en mesure de remettre en mouvement toutes les structures du jeu littéraire, nous proposons ici de reprendre la typologie développée lors de notre recherche sur les poétiques du jeu dans la critique et la théorie littéraire françaises au XXe siècle (Silva, 1999a) et donc de classer ces structures ludiques en quatre grands types : structures constitutives, normatives, évolutives et métaludiques.

Nous parlerons de *structures constitutives* en nous inspirant de la terminologie appliquée par le philosophe américain John R. Searle aux actes illocutoires : « Une règle est

constitutive par rapport à une certaine forme d'activité, lorsque son inobservance enlève à cette activité son caractère distinctif » (Ducrot et Todorov, 1972 : 429). La structure constitutive d'un jeu équivaut ainsi à un répertoire implicite de règles ; appliquée à la littérature, cette métaphore particulière renvoie au pacte de lecture que l'auteur propose à son lecteur ou, mieux encore, au répertoire implicite de règles nécessaires pour que ce pacte puisse être respecté.

Paradigmatique, la structure constitutive est aisément accessible à la modélisation, ce qui explique son succès dans le domaine théorique. Claude Lévi-Strauss met en lumière l'importance accordée à ce type de structure lorsqu'il affirme que « tout jeu se définit par l'ensemble de ses règles, qui rendent possible un nombre pratiquement illimité de parties. » (1962 : 46). Cette structure constitutive est une totalité préalable, différente de la totalité virtuelle que constituerait la somme des parties jouées. Autrement dit, la structure constitutive existe dans son intégralité même lorsqu'elle n'a pas encore d'objet(s). Comme la « loi » analysée par Gilles Deleuze dans le chapitre qu'il consacre à la structure dans *Logique du sens*, la structure constitutive « pèse de tout son poids, avant même qu'on sache quel est son objet, et sans qu'on puisse jamais le savoir exactement. » (1969 : 64)

Cependant, pour rendre compte de l'actualisation synchronique et diachronique des règles, il nous semble essentiel de considérer aussi les structures *normatives* et les structures *évolutives*. L'opération ludique, coordonnée par les règles objectives et abstraites de la structure constitutive, est également sujette à un autre système de règles plus souple, celui de la structure normative, qui est constitué par des règles assumées, investies de manière plus ou moins consciente par le joueur.

Les règles normatives sont à mi-chemin entre le constitutif et l'évolutif : règles techniques, ce sont celles auxquelles se conforment les bons joueurs ; ne pas les respecter n'équivaut pas à sortir du jeu, mais simplement à « mal jouer ». Les règles normatives restent des règles partagées par la plupart des joueurs (ou du moins de ceux qui pensent être de bons joueurs). Autrement dit, ce sont les règles imposées par le « sens du jeu » tel qu'il est décrit par Pierre Bourdieu : « Le bon joueur [...] fait à chaque instant ce qui est à faire, ce que demande et exige le jeu. Cela suppose une invention permanente, indispensable pour s'adapter à des situations indéfiniment variées, jamais parfaitement identiques. Ce que n'assure pas l'obéissance mécanique à la règle explicite, codifiée (quand elle existe). » (1987 : 79) Daniel Pennac, dans son essai *Comme un roman* (1992), donne des exemples de règles normatives que le lecteur est susceptible d'enfreindre. Ainsi, quoi qu'en disent les partisans de l'orthodoxie, « sauter des pages », « ne pas finir un livre », « relire », « lire n'importe où » ou « grappiller » sont autant de droits imprescriptibles qui, en soulignant le caractère normatif et non constitutif de certaines règles littéraires, contribuent paradoxalement à préserver le caractère ludique de la lecture.

Quant aux règles évolutives, elles correspondent davantage à des règles ponctuelles mises en place par chaque joueur ou groupe de joueurs, c'est-à-dire des règles actualisées. Ce type de règles est à rapprocher de la notion d'*habitus* développée par le sociologue Pierre Bourdieu afin de réduire le paradoxe apparemment insoluble entre deux conceptions de jeu que tout semble opposer, celle d'un jeu sans joueurs, celle de joueurs tout-puissants. L'*habitus*, défini comme la « disposition réglée à engendrer des conduites réglées et régulières en dehors de toute

référence à des règles » (1987 : 81), vise à établir une distinction entre deux types de règles : d'une part, la règle comme hypothèse explicative, formulée par le théoricien, proche de ce que nous avons appelé la règle constitutive ; d'autre part, la règle comme principe qui gouverne réellement la pratique des agents, proche des règles normatives et évolutives. La notion d'*habitus* vise aussi à tracer une voie moyenne entre une conception structuraliste, qui réduit les agents à un rôle d'épiphénomènes, et une conception humaniste du sujet, qui en fait une instance aux intentions claires et maîtrisées.

Les règles évolutives seraient alors, plutôt que génératrices de régularité, l'expression de cette régularité. Tout comme les règles normatives, elles ont en commun avec l'*habitus* une relative spontanéité. Acquises par l'expérience, en deçà de la conscience et du discours, les règles normatives et évolutives permettent d'expliquer comment le sujet d'une pratique peut être tout à la fois déterminé et agissant. Elles rendent compte des régularités d'un certain type, caractérisées précisément par leur ouverture aux adaptations, innovations et exceptions de toutes sortes. La structure évolutive renvoie en littérature, par exemple, aux habitudes particulières de chaque lecteur, spécifiques à chaque approche d'un texte donné : lecture avec ou sans relecture ; souci du paratexte ; écrémage du texte qui laisse de côté les passages descriptifs, par exemple.

Difficilement abordables dans leur spécificité, ces règles offrent moins de prise à la généralisation et donc à une partie de la théorisation. En effet, tandis que la description abstraite d'un jeu en explicite la structure constitutive, et parfois la structure normative, les multiples structures évolutives possibles du même jeu n'apparaîtront qu'à travers la description des différentes parties. Sortant du domaine du construit au profit du domaine de l'agi, elles laissent libre cours au jeu insaisissable de la différence derridienne. Elles offrent ainsi l'occasion d'échapper dans une certaine mesure à « la tentation de continuer à chercher une sorte d'explication mécanique au non mécanique lui-même. » (Bouveresse, 1995 : 594)

Pour compléter la classification des structures ludiques, il faut y ajouter un quatrième et dernier type, issu de la répartition des structures constitutives en deux sous-types : les structures proprement constitutives et les structures *métaludiques*. Les premières concernent le jeu en soi, les deuxièmes des dispositions générales qui président à la conception du jeu. Moins aisées à formuler que les règles constitutives d'un jeu, elles ne sont pas aussi précises. Les structures métaludiques renvoient au contexte de création du jeu, défini par des facteurs culturellement marqués, tels les supports employés ; les mécanismes de jeu privilégiés ; les valeurs symboliques et les valeurs d'usage attribuées au jeu en question. Ces règles métaludiques, dont l'observance permet de ranger un jeu dans une famille de jeux donnée, régissent la manière dont concepteurs et utilisateurs vont se positionner par rapport à ce jeu. En littérature, ces règles métaludiques concernent le contexte de création et de réception de l'œuvre, et permettent d'expliquer pourquoi la perception d'un sonnet risque ne de pas être la même au XVIIe siècle que de nos jours : la structure constitutive et donc canonique reste identique, mais la conception du genre poétique a nettement évolué, tandis que les caractéristiques et les conditions des écrivains et des lecteurs ont elles aussi radicalement changé.

Nous aboutissons ainsi à un modèle d'analyse à quatre niveaux, applicable aux règles d'un jeu :

1. les règles *métaludiques* (relatives à la conception d'un type de jeu) ;
2. les règles *constitutives* (répertoire de règles spécifique à un jeu, formulé et acquis de manière explicite) ;
3. les règles *normatives* (auxquelles obéit un « bon joueur » ; elles correspondent à une maîtrise pratique au-delà d'une énonciation explicite) ;
4. les règles *évolutives* (celles effectivement appliquées au cours de la partie ; à la générativité formelle des règles constitutives, issue de leur récursivité inhérente, elles ajoutent la créativité de l'usage, c'est-à-dire la capacité à utiliser de façon pertinente une infinité de combinaisons différentes).

Les structures ludiques dans le Nouveau roman

Dans la seconde moitié du XXe siècle, dès lors que le but de la fiction n'est plus d'aborder les problèmes du monde mais ceux de la production textuelle, le Nouveau roman va aller au-delà de la thématization ludique pour proposer des textes qui fonctionnent ouvertement comme des jeux. Les auteurs du Nouveau roman, en explorant le jeu littéraire aussi bien en amont qu'en aval de la production, postulent un lecteur capable de réactualiser le processus créatif de manière plus ou moins réussie. En effet, en contribuant à modifier la conception même de la littérature, des genres et du rôle des acteurs littéraires ; en pratiquant des règles d'écriture novatrices et en proposant des pactes de lecture originaux ; en remettant en cause les règles du « bien-écrire » et du « bien-lire », ils ont renouvelé en amont de l'écriture les structures métaludiques, constitutives et normatives. En aval de la production, par la modification des pratiques de lecture et d'écriture, ils ont promu de nouvelles structures évolutives.

Une telle approche du jeu littéraire n'est pas sans rappeler le jeu idéal selon Gilles Deleuze. Dans celui-ci, libéré des « caractères des jeux normaux » (cf. 1969 : 76) :

- 1°) Il n'y a pas de règles préexistantes, chaque coup invente ses règles, il porte sur sa propre règle. 2°) Loin de diviser le hasard en un nombre de coups réellement distincts, l'ensemble des coups affirme tout le hasard, et ne cesse de le ramifier sur chaque coup. 3°) Les coups ne sont donc pas réellement, numériquement distincts. [...] L'unique lancer est un chaos, dont chaque coup est un fragment. (*Ibid.* : 75)

Évidemment, un tel jeu ne peut être réalisé, mais uniquement *pensé*. En tant que pensée du non-sens, il est, pour Gilles Deleuze, « l'inconscient de la pensée pure », jeu idéal « réservé à la pensée et à l'art, là où il n'y a plus que des victoires pour ceux qui ont su jouer, c'est-à-dire affirmer et ramifier le hasard, au lieu de le diviser *pour* le dominer, *pour* parier, *pour* gagner. » (*idem*)

Le récit « ludique », vu sous cet angle, met en place un narrateur sans cesse confronté à l'incertitude ; perdant le contrôle de son matériau narratif, il est contenu dans la fiction comme le joueur est contenu dans le jeu, et comme lui est obligé d'improviser. Contrairement à l'écrivain qui choisirait d'abord une histoire, puis chercherait les moyens de la raconter, le nouveau romancier

adopte souvent un dispositif d'où découlera l'histoire et qui n'est jamais fixé définitivement. Les textes peuvent alors être décrits «*as peculiar, dynamic games, games which continue to formulate their body of rules as their narratives unfold.*» (Caldwell Jr., 1992 : 550) Autrement dit, tant que le récit est en cours, il peut à tout moment adopter une nouvelle règle. À la vision d'un auteur chargé de proposer à son lecteur la mise en œuvre une actualisation normative toute tracée se substituent celle d'un auteur capable d'explorer toutes les structures du jeu littéraire et celle d'un lecteur prêt à entrer dans un tel jeu.

Ainsi, même si les textes du Nouveau roman peuvent continuer à être décrits, après coup, à partir de leur structure constitutive, ils se caractérisent par le défi permanent qu'ils représentent à toute règle normative, c'est-à-dire à toute règle de «bon usage» préalable à la lecture : à la différence du jeu narratif au XIXe siècle, par exemple, dont le lecteur connaît d'avance les règles, le jeu narratif dans le Nouveau roman oblige le lecteur à prendre connaissance de ces règles *pendant* le jeu.

Les auteurs du Nouveau roman ont également établi un rapport particulier aux structures métaludiques et donc métalittéraires. Ne pouvant plus y voir des codes naturels, ils ont poussé leur exploration sur ce terrain. Tandis que le romancier du XIXe siècle pouvait surprendre son lecteur par le renouvellement d'une structure constitutive classique, en introduisant des «coups» nouveaux à l'intérieur d'un type de jeu déjà connu, les nouveaux romanciers vont changer constamment de règles et façonner de nouveaux jeux. Ayant créé des règles, les enfreignant ensuite, ils ne se contentent plus de jouer un jeu, ils jouent avec les jeux. On pourrait alors les qualifier, à la suite de Bruce Morrissette dans son analyse de l'œuvre d'Alain Robbe-Grillet (1968), d'*artifex ludens*.

C'est cette instabilité globale des structures ludiques dans le Nouveau roman qui fait dire à Roy C. Caldwell Jr., également à propos de l'œuvre paradigmatique d'Alain Robbe-Grillet :

The ludism of Robbe-Grillet's texts cannot be situated exclusively in the anti-conventional narrative games he devises. The Robbe-Grillet game structures its internal dynamic by opposing, on one hand, the rules of traditional narrative games (representation, chronology, causality, consistency), and, on the other, what seems a free-play of invention (contradiction, spontaneous and gratuitous improvisation, plural stories). The ambivalence, the «tension between unity and desunity» Weber sees at the core of agonistics is thus present as a continual conflict between what are in essence different kinds of narrative games. [...] By means of the internal struggles with which he configures his texts, Robbe-Grillet continues to renew his art. Making and breaking rules, creating and destroying games, contradicting his own pronouncements, he never settles comfortably into an established system. (1992 : 555)

La savante composition des textes issus du Nouveau roman n'empêche pas leurs auteurs de travailler sur le champ du symbolique ; des réseaux d'archétypes sous-tendent l'ensemble de leur œuvre, telle la réélaboration des mythes classiques. Le jeu, loin d'être un carcan, constitue ici un fabuleux moyen d'exploration, «*an invitation to create new models, to develop new*

combinations, to push ahead even further the aptly termed nouveau roman. » (Morrisette, 1968 : 167) En refusant de croire aux effets de mimésis et en explorant avec détermination les différents mécanismes textuels, les nouveaux romanciers ont contribué à élargir la panoplie d'instruments d'invention et de composition. Citation, collage, transposition, pastiche, parodie savante, jeu avec les stéréotypes... sont devenus monnaie courante dans une production littéraire dont on ne sait plus si elle vise à mystifier ou à démystifier son lecteur.

Il reste qu'en cherchant à démystifier le récit, en cultivant la métafiction, en instillant au cœur du texte des signes qui disent « ce roman est un roman qui n'est pas un roman », le Nouveau roman pose le délicat problème du redoublement de la fiction. Peut-on ajouter un second degré au second degré ? Peut-on continuer à cultiver le roman tout en rejetant le pacte de lecture qui le fonde en tant que tel ? Pierre Chartier n'y croit pas ; pour lui : « Si lire un roman c'est croire, démystifier le roman ce serait, en rendant suspect tout objet de croyance, rendre impossible le roman lui-même. La croyance du lecteur n'est pas une crédulité (qui prendrait le vrai pour le faux) mais une naïveté (qui est un pacte passé avec l'auteur). » (1996 : 194)

La plupart des critiques et des théoriciens qui ont abordé le Nouveau roman en recourant au réseau métaphorique du jeu ont privilégié le niveau de la structure, et surtout celui de la structure constitutive, en dépit de l'incidence de ce courant littéraire dans l'évolution globale des structures littéraires normatives et évolutives au XXe siècle. Si nous acceptons le principe déjà évoqué plus haut selon lequel la métaphore ludique inclut quatre grands niveaux de référence sémantique –matériel, structure, contexte et attitude–, l'accent mis sur le deuxième niveau a permis aux nouveaux romanciers un relatif détachement par rapport aux expérimentations verbales, davantage liées au premier niveau de référence, celui du matériel de jeu. En effet, chez les auteurs du Nouveau roman, ce n'est pas tant le travail sur les mots qui est original, mais leur rapport à la langue et surtout au récit.

Malgré l'importance accordée à la structure, les deux derniers niveaux de référence doivent également être considérés dans l'analyse des applications de la métaphore ludique au Nouveau roman. Un retour vers le contexte de réception en vigueur dans la France des années 50 étayerait probablement l'hypothèse selon laquelle il était nécessaire que le second degré induit par l'attitude ludique opère d'abord du côté des auteurs : c'est grâce à des romanciers qui ont cherché à se démarquer de la tradition littéraire dominante que le public —ou du moins une partie du public— a eu accès à des productions textuelles d'un nouveau genre et a pu mettre en œuvre des stratégies de réception tout aussi innovatrices, plus difficiles à soutenir avec des textes plus classiques.

Puisque le Nouveau roman a fonctionné d'abord sur le mode du refus, le « jeu » qu'il a institué a tout naturellement mis l'accent sur les mécanismes de distanciation, afin de briser une tradition engluée dans les mécanismes de l'implication. Un demi-siècle plus tard, les lecteurs n'ont en principe plus besoin d'être ainsi démystifiés. On remarquera d'ailleurs l'évolution progressive de plusieurs nouveaux romanciers vers une expression plus personnelle. S'agit-il d'un authentique revirement par rapport aux prises de position théoriques des années 50 ? S'agit-il plutôt d'un enchaînement logique, compte tenu des contradictions que portait déjà en lui l'essai fondateur d'Alain Robbe-Grillet, *Pour un Nouveau roman*, paru en 1963 ?

Il reste qu'en ébranlant les structures métaludiques, constitutives et normatives, et en façonnant de nouvelles structures évolutives, le Nouveau roman a profondément marqué l'évolution littéraire du XXe siècle. En parcourant toute la gamme des structures qui régissent le processus créatif et sa réactualisation, il a mis à l'honneur une figure de l'auteur capable de vivre dans l'incertitude et obligé d'improviser au même titre que son lecteur. Aux mains de ces *artifex ludens*, l'improvisation devient un extraordinaire moyen d'exploration, se rapprochant du jeu idéal postulé par Gilles Deleuze.

En somme, même si le second degré du Nouveau roman était à placer d'abord du côté des auteurs, par le renouvellement formel du récit les nouveaux romanciers cherchaient à proposer un meilleur jeu aux lecteurs, à les faire entrer pleinement dans le processus de création littéraire. Il s'agissait donc de faire prendre conscience aux *joués* de leurs facultés de *jouants*. Le Nouveau roman a passé la main mais la partie continue ; un demi-siècle plus tard, l'intérêt de son pari reste d'actualité.

Références citées

- Bourdieu, Pierre (1987). *Choses dites*, Paris, Minuit (Le Sens commun, 78).
- Bouveresse, Jacques (1995). « Règles, dispositions et habitus », *Critique* n° 579-580 : Pierre Bourdieu, août-sept. 1995, p. 573-594.
- Caldwell Jr., Roy C. (1992). « The Robbe-Grillet Game », *The French Review* vol. 65, n° 4, March 1992, p. 547-556.
- Chartier, Pierre (1996). *Introduction aux grandes théories du roman*, Paris, Dunod.
- Deleuze, Gilles (1969). *Logique du sens*, Paris, Minuit (Critique).
- Ducrot, Oswald et Todorov, Tzvetan (1972). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Seuil.
- Jouet, Jacques (1990). « L'Écrivain, artisan des mots », *Encyclopædia Universalis, Le Grand Atlas des littératures*, Paris, Encyclopædia Universalis France, p. 254.
- Lévi-Strauss, Claude (1962). *La Pensée sauvage*, Paris, Plon (Agora Pocket, 2).
- Mitterand, Henri (1996). *La Littérature française du XXe siècle*, Paris, Nathan Université (Lettres 128, 128).
- Morrisette, Bruce (1968). « Games and Game Structures in Robbe-Grillet », *Yale French Studies* n° 41, *Game, Play, Literature*, p. 159-167.
- Pennac, Daniel (1992). *Comme un roman*, Paris, Gallimard (Folio, 2724).
- Rey, Pierre-Louis (1992). *Le Roman*, Paris, Hachette Supérieur (Contours Littéraires).
- Silva, Haydée (1999a). *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle* / thèse de doctorat, dir. par Philippe Hamon, Littérature et Civilisation Françaises, Paris III.
- (1999b). "Paradigmas y niveles del juego", Ramos, J. L. (coord.), *Juego, educación y cultura*, México, ENAH - Conaculta, p. 35-52.