

Françoise LAVOCAT, « Jeux d'adresse et de hasard dans quelques univers fictionnels au tournant des xvi^e et xvii^e siècles », p. 1-16.
<<http://umr6576.cesr.univ-tours.fr/Publications/HasardetProvidence>>

Hasard et Providence xiv^e-xvii^e siècles

Actes du cinquantenaire de la fondation du CESR et XLIX^e Colloque International d'Études Humanistes
Tours, 3-9 juillet 2006

publié par le Centre d'Études Supérieures de la Renaissance,

Responsable de publication

Marie-Luce DEMONET,
Université François-Rabelais de Tours, CNRS/UMR 6576

Mentions légales

Copyright 2007 – © CESR. Tous droits réservés.
Les utilisateurs peuvent télécharger et imprimer cet article,
pour un usage strictement privé.
Reproduction soumise à autorisation.

Date de publication

21 mai 2007

Date de mise à jour

Ouvrage en ligne publié avec le concours
de l'Université François-Rabelais, du CNRS,
du Ministère de la Recherche et de l'Enseignement supérieur,
du Ministère de la Culture et de la Communication,
du conseil régional du Centre,
du conseil général de l'Indre-et-Loire,
de l'Institut Universitaire de France

Collection « *La Renaissance en ligne* »



Françoise Lavocat

Université Paris VII - Denis Diderot

Jeux d'adresse et de hasard dans quelques univers fictionnels au tournant des xvi^e et xvii^e siècles

Le fait d'envisager l'art du récit, ou même le rapport à la fiction, sous l'angle du jeu n'est pas une invention de la théorie littéraire contemporaine¹. Le *Dialogo dei Giuochi* de Scipione Bargagli (1581)² se termine par un traité sur la nouvelle ; Charles Sorel, dans *La Maison des jeux* (1642), fait dire à un de ses devisants que les « fables et les romans » sont à l'origine des jeux ; les romans sont même « d'autres especes de jeux plus longs et plus estudiés »³. Le débat qui suit sur l'in vraisemblance des romans et l'enchantement que procure leur lecture et leur « ressouvenir »⁴, suggère que c'est bien ce qu'on appelle aujourd'hui l'immersion fictionnelle⁵ et « la suspension volontaire d'incrédulité »⁶ suscités par les romans qui en font des sortes de jeux. La dimension sociale de la littérature comme jeu, à cette période, est bien connue⁷. De multiples pratiques mondaines et académiques s'approprient sur le mode ludique les mondes et les personnages fictionnels par le déguisement, les pseudonymes, les devinettes, les cartes à jouer, le jeu de l'oie. C'est plutôt un aspect moins étudié, d'ailleurs peu repérable dans l'abondante production de traités sur les jeux à partir du xvi^e siècle, qui sera ici souligné :

-
1. Picard, 1986 ; Berchtold, Lucken, Schottke, 1994 ; Berchtold, 1996 ; Bessard-Banquy, 2003 ; Gandelman-Terekhov, 2003.
 2. Voir, sur ce texte, Marchetti et Zucchini, 1981.
 3. 1658/1977, p. 386.
 4. « [N]e sçavez vous pas qu'il y en a dont les intrigues sont si clairs & si bien imaginez, la suite si agreable & les paroles si belles, que l'on est enchanté dans leur lecture, & l'on prend apres un plaisir extreme à s'en ressouvenir ? », 1658/1977, p. 397.
 5. Sur les jeux et la fiction, voir notamment K. Walton, 1990.
 6. « [W]illing suspension of disbelief » selon Coleridge, repris notamment par J. M. Schaeffer, 1999.
 7. M. Maître, 1999, p. 535, sq ; D. Denis, 2001 et 2006, P. Hourcade, 1982.

la relation entre les jeux de hasard et la fiction, à la fois considérée comme art du récit — et tout particulièrement art du suspens — et comme monde. On fera l'hypothèse que le système de causalité, la part de hasard et de nécessité qui organisent différemment chaque univers (en particulier pastoral et picaresque), est l'enjeu de la représentation des jeux que l'on s'accorde à mettre sous l'empire de la Fortune.

Dans le développement qui va suivre seront contestées, ou nuancées, deux thèses ; celle d'Erich Köhler (1986) qui oppose le roman picaresque espagnol, dans lequel, à son avis, joue librement un hasard disjoint de l'idée de providence, par contraste avec « la ligne téléologique du roman idéaliste », catégorie qui recouvre certainement, à ses yeux, le roman pastoral ; celle de critiques anglo-saxons, comme Douglas Lane Patey (1984), Robert Newsom (1988), ou encore Paula R. Backscheider (1979), qui, à la suite des travaux de Ian Hacking sur l'émergence de la probabilité objective, ou mathématique (1975), considèrent que celle-ci a transformé le roman au début du dix-huitième siècle⁸. Le traité fondamental de Huygens sur le calcul dans les jeux de hasard (*De ratiociniis in aleae ludo*), décisif dans l'histoire de la probabilité moderne, date en effet de 1657. Mais comme le souligne justement Hacking, les premiers calculs à partir des jeux de dés datent de la Renaissance⁹. Sans postuler une relation simpliste et hypothétique entre ces découvertes et la construction de nouveaux univers fictionnels, on peut avancer l'idée que les jeux dans le roman, et singulièrement le roman pastoral, mettent en évidence dès la fin du xvi^e siècle « le libre jeu du hasard », pour reprendre les mots d'E. Köhler ; ils obligent le lecteur à l'anticiper, l'évaluer, dans une certaine mesure, à le calculer.

Il s'agit donc d'analyser les enjeux de la figuration des débuts de la probabilité moderne dans le roman au début du xvii^e siècle. Ils concernent l'exemplarité, la poétique du récit et la construction des personnages.

On montrera d'abord qu'à la fin du xvi^e siècle, l'empire du hasard s'étend, comme le révèlent les termes de certaines condamnations des jeux. Le hasard contamine en outre les jeux d'adresse, propres à l'épopée, surtout lorsqu'ils sont recyclés dans la pastorale. Dans le roman pastoral, en effet, les jeux sont fréquemment associés au développement d'une intrigue, comme déclencheurs ou comme solution, ainsi que le montrent deux épisodes de *l'Astrée* d'Honoré d'Urfé (1607-1625). L'analyse comparative de la représentation et de la fonction narrative des jeux dans le *Guzman d'Alfarache* de Mateo Aleman (1599) mettra en évidence un autre arrangement du hasard et de la nécessité, davantage producteur d'intérêt romanesque.

8. Je signale, dans cette perspective le colloque « Spazi e tempi del Gioco nel Settecento », Rome, 26-28 mai 2006, dont les actes sont à paraître.

9. Hacking, 1975/2002, p. 88-89.

Le réquisitoire nourri contre les jeux¹⁰, à la Renaissance, distingue couramment les jeux de hasard et ceux qui procèdent « de l'industrie de l'esprit ou du corps »¹¹. Angelo Roccha, parmi tant d'autres, publie en 1617 un traité modéré contre les jeux de cartes et de dés, alors qu'il recommande chaleureusement les échecs et les jeux d'adresse : c'est le fait de s'abandonner à la fortune aveugle qui est à la racine du mal. Le jeu de hasard entraîne inmanquablement le blasphème¹², dont la folie réside dans le fait d'accuser inconsidérément, scandaleusement et sottement la divinité innocente¹³. N'est-ce pas supposer implicitement une certaine disjonction entre hasard et providence ?

Que l'on brûle dés et cartes, comme Gargantua¹⁴, ou que, pour les besoins d'un divertissement royal, on conçoive une loterie truquée où il y a autant de « billets heureux que de dames », comme dans les *Plaisirs de l'île enchantée*¹⁵, le hasard ne se laisse pas conjurer ou corriger facilement. Au début du xvii^e siècle, les jeux les plus nobles courent le risque du hasard, dont l'intervention a un effet délétère sur les valeurs humanistes, héroïques et aristocratiques qui avaient au siècle précédent promu les jeux sportifs. À valeur égale, en effet, la victoire échoit désormais quelquefois à l'aveuglette. Bien avant que Cyrano n'affirme, par la bouche d'un Lunien, que le vaincu au combat « n'est non plus blâmable que le joueur de dés, qui sur dix-sept points en voit faire dix-huit »¹⁶, un personnage de Cervantès fait l'expérience de cette indifférence du sort. Dans les *Travaux de Persilès et de Sigismonde*, un chevalier contraint de défendre son honneur et celui de sa dame dans un combat singulier, ayant mis tous ses espoirs en Dieu, confiant en la justice de sa cause, se battant aussi bravement que d'habitude, se trouve « sans

10. Voir à ce propos, L. Morandi, 1957 et E. Belmas, 2006.

11. « Ancorhe 'l Giuoco delle carte sia stato chiamato, Alea, e questo nome sia solito a pigliarsi per ogni Giuoco, nel quale domina più tosto il caso, e la fortuna, che l'industria dell'ingegno humano, e del corpo, come sono le Carte, Dadi, Tavole, e Sorti [...] », *Contra i giuochi delle carte e dadi...*, Roma, Guglielmo Facciotto, 1617, p. 3.

12. C'est une association courante, génératrice de maintes histoires exemplaires, que l'on retrouve dans la plupart des ordonnances contre le jeu au xvi^e et au xvii^e siècles et chez les moralistes (Daneau, Gouyn, Bonal. Voir Belmas, 2006, p. 40). Dans son traité sur les femmes (1601), L. Marinella raconte l'histoire d'un joueur de ballon, finalement écartelé et brûlé, car le jeu le pousse irrésistiblement à blasphémer, quoique de façon secrète et dissimulée (*La nobiltà et l'eccellenza delle Donne...*, Venise, Ciotti, 1600; l'histoire de Fulvio de' Raspi est rééditée en 1854 dans *Due brevi novelle...*, Venise, Antonelli, 1854).

13. L'abondante collection d'histoires exemplaires qui termine le traité d'Angelo Roccha décline sous toutes ses formes l'articulation du jeu, de l'absurde blasphème et du châtement divin.

14. *Tiers Livre* (1546), éd. par J. Céard, chap. XI, p. 115 et sq. La question du jeu et de la divination chez Rabelais est complexe et bien étudiée ; voir M. Screech, 1976, et J. Céard, 1982 ; 1977/1986, chap. 6, p. 136. J. Céard estime que Rabelais condamne le jeu de dés parce qu'il forcerait inconsidérément la Providence divine à se manifester, Dieu à parler, sans médiation.

15. Le 7 mai 1664. Rappelé par Jean-Pierre Van Elslande, dans Berchtold, 1994.

16. *Les États et empires de la lune* (1662), éd. par Madeleine Alcover, Paris, Champion, 2000, p. 96.

savoir comment » vaincu par un adversaire « plus chanceux que valeureux »¹⁷. Même si le perdant se retire (provisoirement) dans un ermitage, il n'y a pas une phrase, dans cet épisode, pour justifier cet accident (la « ocasión ») par le plan d'un dessein divin. On met généralement cet épisode en relation avec les décrets du concile de Trente interdisant les duels¹⁸. Mais cette interdiction ne met absolument pas en cause l'idée de hasard. Au contraire, dans les *Travaux de Persilès et Sigismonde*, le rôle d'une Fortune peu réductible à un projet exemplaire est constamment affirmé¹⁹. Un autre épisode, à forte dimension métanarrative, associe explicitement les jeux de l'épopée, le hasard et l'amour. Lors d'une course de barques, dans le cadre de compétitions sportives à l'antique, des bateaux portant les insignes de Cupidon, Intérêt, Diligence et Bonne Fortune se disputent la victoire. Intérêt rattrape l'Amour, mais Diligence emmêle tout ; les bateaux s'encastrent les uns dans les autres, et cet « intricado enredo »²⁰ (« entremêlement intriqué ») crée une situation favorable à un dénouement imprévu. C'est finalement Bonne Fortune qui gagne « plus par bonheur que par agilité »²¹, car « toutes les fins et le cours des choses sont différents de ce qu'on imagine »²². Cet épisode allégorique est révélateur de la réinterprétation des jeux sportifs à la Renaissance. Elle est encore plus évidente dans le roman pastoral²³ ; l'Arcadie devient en effet à la fin du XVI^e siècle un des lieux d'élection du hasard.

Les jeux sportifs, dont la réécriture à partir d'Homère et Virgile, à la Renaissance, n'est pas tout à fait aussi dépourvue d'intérêt qu'on le dit²⁴, sont en effet un des moyens privilégiés par lesquels le hasard est thématiqué dans le roman pastoral. Dès l'épopée, ces jeux, en particulier l'épreuve de course, sont sujets à accident. Chez Homère, les dieux sont encore de la partie, puisque c'est Athéna qui fait glisser Ajax pour offrir la victoire à Ulysse²⁵. Chez ses imitateurs, les dieux se retirent de l'arène, et il s'agit désormais le plus souvent²⁶ d'un petit

17. *Los Trabajos de Persiles y Sigismunda* (1617), « más venturoso que valiente », II, 19, éd. par Romero Muñoz, Madrid, Catedra, 1997, 2004, p. 408.

18. R. Muñoz, p. 409, note 2.

19. Cette proposition s'oppose aux nombreux critiques qui veulent voir dans le dernier roman de Cervantès le triomphe d'une perspective exemplaire et tridentine ; elle rejoint l'analyse de M. Nerlich, 2005.

20. II, 10, p. 350.

21. « pero son diferentes los fines y acontecimientos de las cosas de aquello que se imagina », II, 10, p. 349.

22. « [M]ás per ventura que por ligerezza », II, 10, p. 351.

23. Sur la réécriture de ces jeux épiques dans la pastorale, voir Lavocat, 2005 et 2007.

24. C. Bassetta, 1978, p. 28.

25. *Illiade*, XXIII, 760, sq.

26. Comme dans *l'Entretien des Illustres bergers* de Nicolas Frénicle (1634) ; la chute de Lérinte, au moment où il allait gagner (« par malheur le pied lui faillit ») fait simplement gagner Philémon, sans complication supplémentaire (Paris, Champion, éd. par S. Macé, 1998, livre II, p. 154).

drame à trois, avec rebondissement, schéma sur lequel est calquée la course nautique du *Persiles*²⁷. Chez Virgile, Nisus, « malchanceux » (« infelix »), glisse sur une flaque de sang. Mais convertissant l'accident en stratégie, il entraîne volontairement Salius dans sa chute pour favoriser son bien aimé Euryale. Sannazar, dans la onzième prose de *l'Arcadia* (1504), reprend l'épisode presque à l'identique : Carino ne tombe plus sur la flaque de sang de mal augure, mais sur « une racine, une pierre, ou je ne sais quoi »²⁸, à moins que le pied ne lui ait simplement manqué. Le narrateur ne s'avance pas non plus (« non so come ») sur les raisons pour lesquelles Carino fait tomber dans sa chute Logisto ; toujours est-il qu'Ofelia saisit l'occasion et arrache la première place. L'accent s'est indéniablement déplacé pour mettre en valeur le choix, de la part du vainqueur, de saisir une opportunité. Il s'agit aussi, de façon pour ainsi dire abstraite (et non à travers une intrigue), de représenter un retournement de fortune, par lequel, au final, les premiers se retrouvent les derniers, et vice-versa. Ces épisodes ne suscitent jamais de commentaires moralisants.

L'élargissement de l'aire de jeu du hasard intervient en Arcadie. Certes, on n'a jamais vu de bergers jouer aux cartes ou aux dés. Pourtant, curieusement, Angelo Roccha situe en Arcadie l'invention des cartes et des dés, sur la foi d'Hérodote selon lequel Minerve porterait le nom d'Alea, du nom d'une ville d'Arcadie où elle était adorée, nommée elle aussi « Alea ». Il est assez piquant que le lieu où l'on invente les jeux de hasard soit aussi celui où l'on voue un culte à la sagesse. Les autres origines supposées de ces jeux renvoient toutes à un espace, à un moment, dédiés à l'oisiveté. Or, *l'otium* caractérise aussi l'Arcadie. Les activités des bergers se bornent en effet à peu près à des déplacements erratiques placés sous le signe de l'improvisation, et, généralement, de l'absence de but. Les bergers de Nicolas de Montreux et d'Honoré d'Urfé passent le plus clair de leur temps à marcher, avec ou sans moutons, et à se rencontrer « de fortune » : le mot revient trente-six fois dans la première partie de *l'Astrée*, vingt-quatre fois pour qualifier une rencontre²⁹ ; ces rencontres, présentées comme aléatoires, déterminent les bifurcations du récit.

La raison principale de la place que tient le hasard en Arcadie est sans doute la spécialisation de celle-ci (surtout à partir de la *Diana* de Montemayor, en 1542) dans la thématique amoureuse ; il est plus admissible d'associer le jeu du hasard à l'amour qu'aux tournois et aux duels. Si rien n'est plus commun, note un per-

27. Il y a aussi une course nautique chez Virgile, où le gagnant est favorisé par le hasard (« attulit ipse viris optatum casus honorem » V, 201). Mais le schéma est différent, puisque le bateau de Sergestus s'empale sur un écueil.

28. « [Q]uando, non so come, gli venne fallito un piede, o sterpo o petra che ne fusse cagione » XI, 24-25, *Arcadia* (1504), Mursia, ed. par Erspamer, 1990, p. 197.

29. Voir F. Lavocat, 2006.

sonnage de l'*Astrée*, que de remarquer que la Fortune a plusieurs roues, c'est celle de l'Amour qui tourne le plus souvent : « il n'y a rien dont on voit sortir tant de changement que cette passion »³⁰. L'association de l'amour et du hasard est une donnée essentielle d'une Arcadie dont la composante libertine, jusqu'à Jean-Pierre Van Elslande (1999), a longtemps été minorée. La meilleure illustration en est sans doute le théâtre de l'inconstance généralisée qu'est l'Arcadie des *Bergeries de Julliette* de Nicolas de Montreux, où les amours successives des bergers sont justement comparées, explicitement, à une partie de dés³¹. Mais dans deux épisodes de l'*Astrée*, le jeu n'a rien de métaphorique ; dans le premier cas, il déclenche, dans le second, il résout et conclut une intrigue amoureuse assez embrouillée, un « entremêlement intriqué », pour reprendre l'expression de Cervantès.

Il s'agit de deux histoires intercalées. Il est important de souligner d'emblée que l'expérience, ou la démonstration de la relation de l'amour et du hasard ne touche pas les personnages principaux, qui dépendent, en matière de sentiment, d'un régime modal aléthique et déontique qui n'a rien à voir avec le jeu, qui fait dominer le contingent et l'indifférent. C'est même la différence essentielle entre *Les Bergeries de Julliette* et l'*Astrée* : le roman d'Honoré d'Urfé n'est absolument pas placé sous le régime d'une contingence uniforme, ce qui est d'une grande incidence sur le statut des personnages. La loi qui régit le désir et le comportement de Céladon, dictée par son Astre, Astrée, est immuable et intangible. Il en va tout autrement d'Hylas, bien sûr, mais aussi des nymphes, Silvie, Léonide et Galathée, et des bergères d'occasion que sont Circène, Palinice et Florice. Le fait qu'il s'agisse par deux fois de trois personnages induit un principe de variation et de répétition qui transpose le principe du jeu au niveau de la narration.

Le premier épisode consiste en un tirage au sort imaginé par le fils d'Amasis, Clidaman, selon toute probabilité inspiré d'une pratique sociale réelle, le jeu des valentins³². Il consiste à apparier tous les chevaliers et toutes les nymphes

30. *Astrée*, première partie, livre douzième (1607), éd. par H. Vaganay (1911), Genève, Slatkine Reprints, 1966, p. 457-458.

31. Dans le second livre des *Bergeries de Julliette*, Cloris console ainsi Belair qu'elle a abandonné : « mais les joueurs ordinaires de dés se consolent quand il perdent disant qu'ils n'ont perdu qu'un gain precedent, aussi fault que tu prennes patience, n'endurant que le mal que tu as fait souffrir aux autres » (Première journée, Paris, Gilles de Beys, 1587, f^o 22v^o).

32. On trouve la première mention du jeu des valentins chez Chaucer (1381). Le 14 février, les jeunes gens choisissaient une « valentine » dont ils avaient à défendre les couleurs pendant un an. Charles d'Orléans aurait introduit la coutume en France. Au libre choix se substitue alors un tirage au sort des noms des jeunes gens et des jeunes filles. L'usage se répand dans toutes les classes de la société au XVI^e siècle ; dans les milieux populaires, il se combine avec la tradition du « dônage » (la jeunesse du village appariait les couples, à la criée). En 1603, François de Sales s'insurge contre cette pratique, et de nombreuses interdictions sont promulguées. Des jeux galants consistant par exemple à faire tirer au sort, par une compagnie mixte, des noms correspondant à divers sentiments amoureux, sont attestés. Guilleragues publie de ces billets en 1668 (*Chansons et bons mots, Valentins, Lettres*

présents à la cour d'Amasis³³. La suite du récit va focaliser l'attention sur les perturbations induites par cette nouvelle donne pour les trois nymphes : Silvie, à qui échoit Clidaman alors qu'elle est aimée de Lindamor et de Guyemans ; Galathée qui reçoit le service de Ligdamon, alors qu'elle favorisait auparavant Polémas ; Léonide qui reçoit celui d'Agis, tandis que Polémas, par dépit, se tourne désormais vers elle. Léonide insiste sur l'onde de choc beaucoup plus large provoquée par le jeu :

De cette occasion, comme d'un essaim, sont sortis tant d'Amours,
qu'outre que toute nostre Cour en fut peuplée, tout le pays mesme
s'en ressentit.³⁴

Le « gentil » jeu de Clidaman n'est donc pas seulement un divertissement de cour. Sa vertu démiurgique ne fait pas de doute, ce qui fait penser, même si l'on n'est pas du tout dans un contexte intellectuel atomiste et matérialiste, aux coups de dés de la nature qui selon Cyrano, peuplent la création de figures³⁵.

Le statut du jeu et ses modalités de fonctionnement sont difficiles à appréhender. Si c'est bien le hasard qui fait les nouveaux couples (le mot « hasard » revient plusieurs fois), les protagonistes masculins se prévalent du destin, ou des dieux, pour faire valoir les prérogatives que leur confère le jeu. Celui-ci impose des règles de comportement contraignantes, dont Amasis, la princesse régnante, se fait au besoin la garante³⁶. Les nymphes, bon gré mal gré, acceptent le service du chevalier désigné par le sort. Cette fiction (le mot est dans le texte)³⁷ permet de jouer (au sens théâtral cette fois) des sentiments qui finissent quelquefois par être véritablement éprouvés, comme, dans un tout autre contexte, par l'acteur Genest³⁸. Mais cette modélisation du réel par la feinte n'est pas systématique,

portugaises, Genève, Droz, 1972). Le journal de Samuel Pepys, en 1676, fait allusion à une pratique comparable dans la bourgeoisie anglaise.

33. « Il peut y avoir trois ans, que pour donner connaissance de son gentil naturel, avec la permission d'Amasis, il [Clidaman] fit un serviteur à toutes les nymphes, et cela non point par election, mais par sort : parce qu'ayant mis tous les noms des nymphes dans un vase, et tous ceux des jeunes chevaliers dans l'autre, devant toute l'assemblée, il prit la plus jeune d'entre nous, et le plus jeune d'entr'eux ; au fils il donna le vase des nymphes, et à la fille celui des chevaliers. Et alors, apres plusieurs sons de trompettes, le jeune garçon tira, et le premier nom qui sortit, fut Sylvie », I, 3, p. 76.

34. *Astrée*, I, 9, p. 324.

35. *États et empires de la Lune*, éd. par M. Alcover, *op. cit.*, p. 126.

36. Certaines obligations, pour les valentins, suivaient en effet le tirage au sort ou le donage : bals, nom de la valentine accrochés à la manche du valentin, cadeaux (A. Van Gennep et R. Pinon, 2004). On peut penser que les règles que fait respecter Amasis en sont la version courtoise et galante.

37. Lindamor « fut bien aise que ce sujet se presentast pour esclorre les beaux desseins qu'Amour luy avoit fait concevoir, & de donner naissance sous le voile de la fiction à de tres-veritables passions », I, 9, p. 324.

38. Avant la pièce de Rotrou (1646), l'histoire de l'acteur pris au piège sacré de son propre rôle avait été exploitée par Lope de Vega, dans *El Fingido verdadero* (écrit avant 1618, publié en 1621).

tant s'en faut : quelquefois, l'idylle tourne court, comme dans le cas de Léonide et d'Agis. La redistribution des rôles peut renforcer des affinités existantes (comme celle de Silvie et de Lindamor) ; elle en crée aussi de nouvelles (Galathée et Ligdamon) au détriment des anciennes (Galathée et Polemas). Si, après bien des traverses, Galathée épouse celui que le sort lui avait désigné, ce n'est le cas ni de Silvie ni de Léonide. On pourrait dire que la rentabilité du jeu est assez faible, de 1 contre 2 ; mais l'intérêt réside surtout dans la complication induite par ces rivaux artificiellement générés par le tirage au sort.

Le second épisode, qui n'est pas de la main d'Urfé, puisqu'il prend place dans la cinquième partie posthume (1626), clôt une triple histoire suspendue depuis la troisième partie (1619), lorsque arrivent dans le Forez Circène, Palinice et Florice. Elles sont à la recherche de quelqu'un qui réalise un oracle stipulant qu'elles trouveront parmi les bergers du Forez le dénouement de leur histoire. Dans la cinquième partie, la bergère Phyllis, feignant d'être inspirée par un esprit prophétique, se propose d'incarner cette providence. Pour expliquer son histoire et celle de ses compagnes, Florice dessine ce qu'elle appelle une « petite figure »³⁹, qui prend la forme d'un tableau à trois colonnes, faisant correspondre à chacune des trois femmes (colonne centrale), deux frères (colonne de gauche) et deux amants (colonne de droite). La liste des noms est la même dans les colonnes latérales, mais dans un ordre différent, si bien que chaque homme est à la fois frère et amant. La règle, énoncée aussitôt par Florice, est que chaque dame est intéressée aux amours de son amie, par solidarité pour son frère. Elle a donc, tour à tour, le rôle d'« adjuvant » ou d'« opposant ». Sont ainsi annoncées à l'avance les règles du jeu, ou les contraintes narratives, que les trois histoires vont combiner différemment.

Dans l'ensemble de l'épisode (le récit de la triple histoire dans la troisième partie), le jeu est décliné sous plusieurs formes : on tire d'abord dans un chapeau le nom de celle qui doit raconter l'histoire. Dans celle-ci, Circène et Florice parlent de leurs amours en jouant à la poupée ; les amants jouent aux dés avec un livre des sorts très semblable à celui de Lorenzo Spirito, cité par Rabelais. Les pronostics que tire par ce moyen Lucindor, l'amant favori de Florice, sont sinistres ; mais ils sont sans pertinence aucune, puisque Lucindor, au bout du compte, épouse effectivement Florice. Le jeu ne délivre aucune leçon.

Dans la cinquième partie, le dénouement va dans le même sens. Phyllis commande aux trois dames de résoudre leur dilemme (puisqu'elles hésitent toutes trois entre deux amants) en s'en remettant au sort. Un jeu de colin-maillard en trois parties doit apparier les couples. Les dames et les amants, les yeux bandés, se cherchent à l'aveuglette ; qui se trouve, se marie. Pour attirer les dames de

39. V, 4, p. 163.

leur côté, les amants font du bruit en agitant de petites clefs, dont on appréciera le symbolisme érotique et méta-narratif. Le résultat, cette fois, est du point de vue des prévisions probables du lecteur, de deux contre un, dans la mesure où dans deux cas sur trois, la dame épouse l'amant dont l'histoire a été racontée, et dont on pouvait supposer que les espoirs seraient couronnés⁴⁰. Ce hasard n'est pas la manifestation d'une justice cachée : Palinice échoit à l'inconstant Sileine. L'inconstance est la condition nécessaire du fonctionnement du jeu, dans l'épisode des nymphes comme dans celui de Florice et de ses amies ; si les affections n'étaient pas susceptibles de changer, ou n'étaient pas en balance, il serait sans objet. Le jeu n'est vraiment opératoire que dans l'univers à la périphérie du Forez, axiologiquement plus neutre que le Forez lui-même, ce qui explique aussi que le lecteur s'intéresse davantage aux personnages centraux du roman.

La trouvaille d'un dénouement par le sort a en tout cas paru assez intéressante pour que la scène soit choisie par le graveur Rigault pour illustrer le quatrième livre de la cinquième partie ; la théâtralité du dispositif, tel qu'il le représente, fait peut-être signe vers une célèbre scène du *Pastor Fido* de Guarini, où l'amant déguisé profite d'un jeu de colin-maillard pour se faire embrasser par la bergère qu'il aime. Mais l'épisode n'a plus le même sens : la ruse amoureuse de Mirtilo, autorisée par le jeu, s'est convertie en choix de l'arbitraire par le moyen du jeu, dénouement ironique à l'égard des attentes du spectateur et des désirs des personnages, traités comme des pions interchangeables. Dans l'*Astrée*, l'expérience a été réservée à des personnages secondaires, car le hasard introduit un principe d'indifférenciation contraire à l'individuation du héros de roman, tel qu'il s'invente justement au xvii^e siècle. Dans l'épisode célèbre, beaucoup plus tardif, de l'utopie de *Cleveland*, où les maris et les femmes sont tirés au sort par une loterie, les héros s'emploient à échapper à un jeu qui bafoue leur individualité et leur désir⁴¹.

La remarque la plus évidente que suggère le colin-maillard de l'*Astrée* est sa forte dimension auto-réflexive et méta-narrative. Le motif du jeu est indissociable d'une présentation du récit comme jeu, dont on dénuderait plaisamment les règles. Si beaucoup d'histoires dans l'*Astrée* se font écho, au point qu'elles semblent la variation d'un même motif, aucune n'affiche aussi clairement le principe de répétition que les trois histoires racontées par Florice. Les trois femmes sont ainsi brièvement mariées à un troisième prétendant, qui meurt à chaque fois presque aussitôt. La même péripétie, répétée trois fois à l'identique, marque une

40. C'est le cas de Clorian, amoureux de Circène depuis l'enfance. En général, ces amours contractées dès le jeune âge sont exaucées par le roman.

41. Jan Herman, 2001.

parfaite indifférence à l'égard du principe de vraisemblance, et le primat d'une conception du récit comme reprise et variation.

Ce principe ludique est peut-être à rattacher à la nouvelle telle que l'envisage la Renaissance et la pratiquent les académies et les salons. Il a pour conséquence la création d'un suspens total (puisqu'il est rigoureusement impossible de prévoir la fin), peu producteur d'intérêt romanesque. Ce type de suspens s'applique à des segments courts dont l'enjeu est mince (le lecteur est tout de même plus intéressé au sort d'Astrée qu'à celui de Florice). Ne peut-on le mettre en relation avec l'évolution au ^{xvi}^e siècle de la poétique du récit, dégagée Terence Cave ?⁴² Entre Vida (qui est aussi l'auteur d'un important traité sur le jeu d'échecs) et Amyot, le suspens ponctuel, qui se renouvelle d'épisode en épisode, laisse la place à un suspens global, synoptique, concernant la structure d'ensemble de l'œuvre. Certaines histoires secondaires de l'*Astrée* radicalisent par le jeu le procédé d'un suspens ponctuel aux enjeux assez minces. Le suspens, le jeu et la poétique du récit inséré ou de la nouvelle ont en tout cas sans doute quelque rapport.

La poétique du récit bref comme jeu peut être mise en relation avec l'introduction dans le monde qu'il projette d'un hasard limité. Dans l'*Astrée*, le cadre dans lequel le hasard intervient, dans les deux épisodes précédemment cités, est circonscrit : il y a un nombre fini de noms de nymphes et de chevaliers dans les deux urnes du jeu de Clidaman, ou dans les colonnes du schéma dessiné par Florice ; le colin-maillard ne livre chaque joueuse qu'à deux maris possibles. Dans la *Maison des jeux* de Charles Sorel, en 1642, les jeux de hasard sont écartés, au motif, certes, qu'ils favorisent les vices, mais aussi, de façon plus neuve, parce qu'ils réclament l'étude fastidieuse de « plusieurs règles de mathématiques » (p. 160). Comme le note Hermogène, le hasard n'y règne pas absolument : « Il n'y a que la distribution des Dez & des Cartes qui soit sujette à la Fortune ». Cette conception du jeu comme hasard partiellement calculable est mise en œuvre dans les récits précédemment mentionnés. Par ailleurs, Philippe Ariès note qu'au ^{xvii}^e siècle se répand l'idée que l'état de joueur est un métier, qui réclame une étude (1982)⁴³. On ne peut trouver d'œuvres illustrant mieux ce nouveau statut du jeu, et partant du hasard, que le *Guzman d'Alfarache* (1599).

Il pourrait sembler oiseux de comparer le roman d'Honoré d'Urfé et celui de Mateo Aleman, tant les différences sautent aux yeux. Chez les bergers, on

42. 1999, p. 134.

43. Le joueur de profession triomphe dans le personnage d'aventurier et de parvenu que brosse Courtilz de Sandras dans les *Mémoires de Monsieur le Marquis de Montbrun* (1704, éd. par Erik Leborgne, préface de René Demoris, Paris, Desjonquères, 2004). Montbrun et Guzman ont quelques affinités, en raison du « savoir-faire » du joueur de paume. Celui-ci n'est cependant pas un tricheur. Merci à René Demoris pour m'avoir indiqué ce roman.

ne joue pas pour de l'argent, il n'y a pas de joueurs de profession ; à travers le déguisement, le jeu est tout au plus métaphorique. En revanche, si l'apprentissage gradué des différents jeux de cartes par Guzman⁴⁴ est parodique, ce qui est propre à la thématique du monde à l'envers, il permet l'acquisition précoce d'un savoir efficace qui est à la fois celui des règles du jeu et des moyens de tricher, assez précisément détaillés (p. 337). C'est dans cet esprit que Guzman propose d'instituer des écoles de jeu pour les fils de famille, afin qu'ils se battent à armes égales avec des ruffians comme lui. Alors que dans la pastorale, le jeu d'adresse (par le biais de la course), admettait une part de hasard, dans le roman picaresque, c'est le jeu de hasard qui devient un jeu d'adresse. Il n'y a pas de scènes de jeu, dans le *Lazarillo de Tormes* ou dans les *Nouvelles exemplaires*⁴⁵ de Cervantès, qui ne soient des scènes de bourle ; mais dans le *Guzman d'Alfarache*, le jeu et la tricherie représentent à la fois le moteur et la métaphore la plus récurrente de l'action ; le jeu devient une véritable méthode pour une économie, une maîtrise, une rationalisation du hasard. Cette constatation prend le contre-pied de toutes les lectures qui insistent de façon exclusive soit sur la part du hasard (Erich Köhler), soit sur celle de la fatalité dans ce roman.

En termes statistiques, la rentabilité du jeu pratiqué par Guzman est excellente. Il ne perd qu'une fois, dans « une fâcheuse occasion »⁴⁶ qui n'est pas détaillée, alors qu'il mène une confortable vie de page. La perte au jeu, ou l'irruption non contrôlée du hasard, entraîne sa disgrâce, le jette à nouveau sur les routes et donc relance l'action. Mais à cette exception près, toutes les scènes de jeu du roman (la plupart du temps elles-mêmes mises en scène pour mieux duper l'adversaire) sont l'occasion de manifester une maîtrise absolue de la situation par le héros, grâce à ce que savent « ses mains et sa cervelle » (p. 499). Guzman ne néglige pas la part incontrôlable du jeu ; il la prévoit, il l'utilise. Ainsi, lorsqu'il veut donner le change, il laisse opérer la chance (p. 551), perd par calcul ou par hasard, pour mieux reprendre ensuite le contrôle des événements. C'est à juste titre que les parties de cartes sont plusieurs fois comparées à des navigations maritimes⁴⁷, car elles sont dans ce

44. *Le Gueux ou la vie de Guzman d'Alfarache...*, dans *Romans picaresques espagnols*, éd. par M. Molho, Gallimard, 1968, Première partie, II, 3, p. 195. Dans cet article, sauf renvoi explicite à l'édition espagnole de J. M. Micó, il est fait référence à cette édition.

45. Dans *Rinconete et Cortadillo*.

46. Première partie, III, 9, p. 339.

47. « En fin finale, la mer commença à s'enfler, et l'argent à ballotter de part et d'autre. La colère s'échauffait de plus en plus et les cartes comme vagues irritées chargèrent à ce coup par le même bord, jetant l'un des trois dans l'eau avec perte de plus de cinquante pistoles » II, 3 p. 497 ; « Al cabo ya de rato comenzó a embravecerse la mar y a nadar el dinero de una en otra parte. Ibase la cólera encendiendo, y los naipes cargaban a una banda de golpe, con que de golpe dieron con uno de los tres al agua, dejándolo con pérdida de más de cien escudos », ed. par J.-M. Micó, Madrid, Cátedra, 1987, t. II, p. 199.

roman la matérialisation d'une Fortune étonnamment apprivoisée. Certes, les considérations sur la mutabilité de la Fortune abondent ; il n'empêche que la tempête non métaphorique qu'affronte le bateau où a embarqué Guzman après la bourle la plus magistrale du roman⁴⁸ le laisse finalement indemne, lui et ses biens dérobés. Et si, comme on sait, Guzman finit aux galères, il en réchappe, et parvient, exploite suprême, à commuer une condamnation à vie en élargissement.

La comparaison très récurrente des actions de Guzman, mais aussi d'autres personnages, avec différents jeux (cartes, dés, échecs, jeu de paume) laisse à penser que la valorisation de la stratégie, largement validée par les événements, est sans ambages. Sur le plan discursif, la condamnation du jeu est claire (jusqu'à l'anecdote exemplaire du condamné à mort qui passe ses derniers moments, non à prier, mais à jouer avec ses geôliers⁴⁹, qu'on retrouve plusieurs fois chez les moralistes du xviii^e siècle)⁵⁰. Mais sur le plan narratif, il en va autrement. Guzman, avant Roger Caillois qui souligne l'égalitarisme fondamental du jeu (1989), note que le jeu « égale les bons et les méchants », raison pour laquelle les « plus nobles » devraient s'en abstenir, car ils n'ont qu'à y perdre. Il en découle, d'un point de vue purement statistique, que le pari favorise les moins nobles.

Aussi, contrairement à ce qui se passe dans *l'Astrée*, on ne peut pas dire que le jeu serait une mise en œuvre et une métaphore du suspens. La part laissée au hasard est trop mince pour cela : on sait toujours à l'avance si Guzman va gagner ou perdre ; seules les modalités de la victoire ou de la catastrophe restent à découvrir⁵¹. J'avancerai en revanche que le jeu offre dans cette œuvre une image explicite de l'immersion qui a beaucoup à voir avec l'immersion fictionnelle. Dans un curieux passage, Guzman, qui a pourtant plusieurs fois émis l'idée que le jeu comme passe-temps ne valait rien, note qu'il est impossible de ne pas être pris de passion lorsqu'on regarde les autres jouer :

Étrange nature, sotté en moi, et sotté en tous les autres ! Des gens qui ne m'étaient ni parents ni amis, que je n'avais pas vus deux fois [...] et quand mon voisin gagnait j'étais tout aise ! le beau péché, sans nul profit, que le mien ! N'était-ce pas aussi bêtise à moi de souhaiter que les autres perdissent pour que le mien gagnât, comme si j'eusse été de moitié avec lui [...] ?⁵²

48. Deuxième partie, II, 9.

49. III, 9, p. 727.

50. O. Gouyn, *Le mespris et contennement de tous les jeux du sort*, Paris, C. L'Angelier, 1550 ; J-B. Thiers, *Traité des jeux et des divertissements*, Paris, A. Dezallier, 1686.

51. Voir l'analyse par Raphaël Baroni (2007) des procédés narratifs et des processus cognitifs mis en jeu dans la production de la tension narrative, par la curiosité, la surprise, le suspens.

52. II, 3, p. 495 ; « ¡ Oh estraña naturaleza nuestra, no más mía que general en todos ! Que sin ser aquellos mis conocidos, ni algunos dellos, ni haberlos otra vez visto, [...], y sin haberlos nunca tratado, me alegraba cuando ganaba el de mi parte. ¡ Qué pecado tan sin provecho el mío, qué sin

L'identification irréprouvable et irrationnelle du spectateur avec le joueur, sa participation affective à la partie, n'est-elle pas du même ordre que la sympathie du lecteur pour le joueur Guzman⁵³ ? À l'opposé des pions dont le roman pastoral fait dépendre le sort d'un jeu de colin-maillard, ou de la roulette métaphorique de l'inconstance, le jeu, dans le roman picaresque, produit de l'intérêt pour un personnage qui met tous ses efforts au service de l'intelligence du hasard. Avec ce type de personnage, l'adresse devient purement intellectuelle. Guzman, en combinant la tricherie avec la stratégie, se livre à une sorte de calcul des marges de probabilité qui n'est pas très éloignée, dans son principe, de la théorie des jeux moderne.

Grâce aux jeux, ou plutôt grâce à la complexification, la codification, la problématisation des jeux à la Renaissance⁵⁴, le roman a pu représenter, dès la fin du XVI^e siècle, un hasard détaché de l'idée de providence.

Cette représentation intervient toujours dans des systèmes complexes. Au sein d'un même monde, cohabitent des régions gouvernées, à des degrés divers, par le hasard et l'inconstance, d'autres par la nécessité (*l'Astrée*). Ou alors, les succès remportés grâce à une stratégie judicieuse prenant en compte le hasard sont relativisés à l'échelle de l'œuvre qui fait prévaloir, au moins sur le plan discursif, une visée exemplaire (*Guzman d'Alfarache*).

Cet aménagement idéologique, plus ou moins satisfaisant, permet aussi de ménager un intérêt romanesque, qui s'accommode mal d'une trop grande place laissée au hasard. Enfin, l'étonnante plasticité métaphorique du jeu permet à ces romans de manifester, sur le plan méta-narratif, une conscience aigüe et peut-être nouvelle des ruses du récit et des pouvoirs de la fiction.

Françoise Lavocat, Université Paris 7 - Denis Diderot

proposito y necio, desear que perdiesen los otros para que aquél se lo llevara ! ; Como si aquel interés fuera mío, como si me lo quitaran a mí o si hubieran de dármelo ! », p. 197.

53. La question de la parenté entre la réception d'une fiction et celle d'un jeu est complexe. Elle a été récemment examinée par K. Walton, dans une conférence intitulée « When Fiction and Reality Coincide » et prononcée le 25.11.06 dans le cadre du colloque « Les arts visuels, le web et la fiction », org. B. Guelton, à paraître.

54. Phénomène décrit par C. Bassetta, 1978.

Bibliographie

- ARIÈS Philippe, « Du sérieux au frivole », dans *Les jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982, p. 7-15.
- BACKSCHEIDER, Paula R., *Probability, Time and Space in Eighteenth century Literature*, New York, AMS press, cop. 1979.
- BARONI Raphaël, *La tension narrative*, Paris, Le Seuil, 2007.
- BASSETTA Carlo, *Trattati e scritti dal XV al XVIII secolo*, Milano, Il Polifilo, 1978.
- BASSETTA Carlo (dir.), *Sport e giuochi. Trattati e scritti dal XVe al XVIIIe secolo*. Milano, Il Polifilo, 2 vol. 1978.
- BELMAS Elisabeth, *Jouer autrefois. Essai sur le jeu dans la France moderne (xvi^e-xviii^e siècles)*, Paris, Champ Vallon, 2006.
- BERCHTOLD Jacques, LUCKEN Chistopher, SCHOETTKE Stefan (éds.), *Désordres du Jeu - Poétiques ludiques*, Genève, Droz, 1994.
- BERCHTOLD Jacques, *Échiquiers d'encre : le jeu d'échec et les lettres, xix^e-xx^e siècles*, Genève, Droz, 1998.
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. « Gallimard idées », 1985.
- CAVE Terence, *Pré-histoires : textes troublés au seuil de la modernité*, Genève, Droz, 1999.
- CÉARD Jean, *La nature et les prodiges, l'insolite au xvi^e siècle*, R.H.R, Genève, Droz, 1977 (rééd. 1996).
- CÉARD Jean, « Jeu et divination à la Renaissance », dans *Les Jeux à la Renaissance*, Paris, Vrin, 1982, p. 405-418.
- DENIS Delphine, *Le Parnasse galant : institution d'une catégorie littéraire au xvii^e siècle*, Paris, Champion, 2001.
- DENIS Delphine, « Les académies galantes, entre fiction et réalité, L'écrivain et ses institutions », dans *Travaux de Littérature*, Genève, Droz, 2006.
- BESSARD-BANQUY Olivier, *Le Roman ludique, Jean Echenoz, Jean-Philippe Toussaint, Eric Chevillard*, Lille, Presses Universitaires du Septentrion, 2003.
- GANDELMAN-TEREKHOV Vera, « Échecs et mondes possibles », thèse en ligne, www.unilim.fr/theses/2003/lettres/2003lim00007/index-frames.html.
- HACKING Ian, *The Emergence of Probability*, Cambridge, Cambridge University Press, 1975 ; *L'émergence de la probabilité*, Paris, Le Seuil, 1982.

- HERMAN Jan, « Cleveland et l'in vraisemblable vraisemblance », dans *L'abbé Prévost au tournant du siècle*, éd. par R. A. Francis et J. Manil, Oxford, Voltaire Foundation, 2001.
- HOURCADE Philippe, « Jeux d'esprit et "production" du roman vers les années 1640-1700 », *Studi Francesi* XXVI, 1982, p. 79-87.
- LANE PATEY Douglas, *Probability and literary Form, Philosophic Theory and Literary Practice in the Augustan Age*, Cambridge, Cambridge University Press, 1984.
- LAVOCAT Françoise, « Jeux et joutes des bergers. De l'*Arcadia* de Sannazar (1504) à l'*Entretien des Illustres bergers* de Nicolas Frénicle (1634) », dans *Avatars littéraires de l'héroïsme de la Renaissance au siècle des Lumières*, textes réunis par C. Liaroutzos et P. de La Jarte. *Elseneur*, Caen, Presses de l'Université de Caen, 2005, p. 189-203.
- LAVOCAT Françoise, « Rencontres en Arcadie. Le *topos* de la parole surprise », dans *La rencontre*, textes réunis par Jean-Pierre Dubost, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires de Clermont-Ferrand, 2006.
- LAVOCAT Françoise, « Playing Shepherd : Allegory, fiction, reality of pastoral games », dans *Uses and Abuses of Pastoral : Arcadia Re-Visited*, textes réunis par M. Skoie et S. Velasquez, Amsterdam, Rodopi, 2007.
- MAÎTRE Myriam, *Les précieuses. Naissance des femmes de lettres en France au xvii^e siècle*, Paris, Champion, 1999.
- MARCHETTI Valerio, Zucchini Giampaolo, *Le regole del gioco e l'eresia*, Bologne, Lo Scarabeo, 1981.
- MORANDI Luigi (préface), *Giuochi e passatempi nei secoli passati*, catalogo della mostra a cura di Caterina Santoro, Milano, Edizioni dell'Ente manifestazioni milanesi, 1957.
- NERLICH Michael, *Le Persiles décodé ou la « Divine comédie » de Cervantes*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2005.
- NEWSOM Robert, *A Likely Story. Probability and Play in Fiction*, New Brunswick, Rutgers University Press, 1988.
- PICARD Michel, *La Lecture comme jeu : essai sur la littérature*, Paris, Éditions de Minuit, 1986.
- PINON Roger, « La Saint-Valentin : origine, hagiographie, folklore, notamment en France et en Angleterre. Et en particulier en Wallonie », dans *Valentines et valentins*, publ. par le Cercle d'études mythologiques, Raimbeaucourt, Cercle d'études mythologiques, 2004, p. 30-87.

- SCREECH Michael, « Lorenzo Spiritu's *Du pasetemps des dez* and the *Tiers Livre* de Pantagruel », *Études rabelaisiennes*, XIII, Genève, Droz, 1976.
- VAN GENNEP Arnold, « Valentinage et donage » (1943, 1977), réédité dans *Valentines et valentins*, publ. par le Cercle d'études mythologiques, Raimbeaucourt, Cercle d'études mythologiques, 2004.
- VAN ELSLANDE Jean-Pierre, « Du roi joueur au roi joué. Les plaisirs de l'île enchantée de 1664 », dans BERCHTOLD, LUCKEN, SCHOETTKE, *Désordres du Jeu - Poétiques ludiques*, Genève, Droz, 1994.
- VAN ELSLANDE Jean-Pierre, *L'imaginaire pastoral du xvii^e siècle*, Paris, PUF, 1999.
- WALTON Kendall, *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, Massachusetts, London, England, Harvard University Press, 1990.
- WALTON Kendall, « When Fiction and Reality Coincide », conférence prononcée le 25.11.06 dans le cadre du colloque « Les arts visuels, le web et la fiction », org par B. Guelton, à paraître.