

R. Rawson Wilson, In Palamedes' Shadow : Explorations in Play, Game and Narrative Theory

Thomas A. Reisner

Volume 25, Number 1-2, Summer–Fall 1992

La pragmatique : discours et action

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/501008ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/501008ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Département des littératures de l'Université Laval

ISSN

0014-214X (print)

1708-9069 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Reisner, T. A. (1992). R. Rawson Wilson, In Palamedes' Shadow : Explorations in Play, Game and Narrative Theory. *Études littéraires*, 25(1-2), 219–224.
<https://doi.org/10.7202/501008ar>

Article abstract

In Palamedes' Shadow : Explorations in Play, Game and Narrative Theory.



Wilson, R. Rawdon, *In Palamedes' Shadow: Explorations in Play, Game and Narrative Theory*, Boston, Northeastern University Press, 1990, 317 p.

■ La critique occidentale voyait déjà dans la littérature quelque chose de la gratuité du jeu, bien avant que les *Briefe über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1795) de Schiller n'assimilent l'activité poétique à un effort de concilier, par le *Spieltrieb* (ou pulsion ludique), les exigences contradictoires de la réalité et de la liberté. La dénonciation de l'art par Platon (dans l'*Ion* et, dans une moindre mesure, dans *la République*) prend pour postulat de départ la conviction que l'œuvre mimétique n'est pas tout à fait digne de la raison adulte¹. Tout en s'inscrivant en faux contre ce jugement, Aristote reconnaît que les représentations artistiques découlent d'une passion puérile et instinctive pour l'imitation et ses effets (*Poétique*, IV 2). Le jeu — fécond quoique ambivalent — entre l'icastique et le fantastique dans les arts était un lieu commun de l'humanisme de la Renaissance². Rousseau et les romantiques ont repris et renouvelé cette dichotomie en considérant les jeux de l'enfant comme le paradigme de la créativité de l'artiste. Des commentateurs — théoriciens de la littérature, historiens et psychologues — de notre siècle ont aussi insisté sur cette analogie entre l'art et le jeu. Derrida, Huizinga et Piaget³ ont souligné le caractère précurseur et fondateur du jeu; les acquis de la logique booléenne et de la théorie des jeux (selon John von Neumann) ont pour leur part conféré une nouvelle rigueur à l'analyse formelle des scénarios simulés ainsi qu'à l'optimisation des décisions stratégiques. C'est dire que la dimension ludique du fait littéraire, sur laquelle porte l'excellent ouvrage de M. Wilson, n'a jamais été occultée; ce n'est

1 Les arguments de Platon sont repris avec force par Peacock, qui affirme, dans *The Four Ages of Poetry* (1820) : « Poetry was the mental rattle that awakened the attention of the intellect in the infancy of civil society: but for the maturity of mind to make a serious business of the playthings of its childhood, is as absurd as for a full-grown man to rub his gums with coral, and cry to be charmed to sleep by the jingle of silver bells » (dans Daniel G. Hoffman et Samuel Hynes éd., *English Literary Criticism: Romantic and Victorian*, New York, Appleton/ Century/ Crofts, 1963, p. 156).

2 Ainsi, dans *The Arte of English Poesie* (1589), George Puttenham souscrit à la description typique du poète : à la fois « a maker and a counterfaior » d'objets, c'est-à-dire celui qui à la fois révèle les vérités et produit inventions et mensonges (dans O.B. Hardison, Jr. éd., *English Literary Criticism: The Renaissance*, New York, Appleton/ Century/ Crofts, 1963, p. 148).

3 Voir Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Paris, Minuit, 1967; Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Boston, Beacon Press, 1955; Jean Piaget, *Six Psychological Studies*, Anita Tenzer trad., New York, Vintage Books, 1968.

toutefois que très récemment qu'elle a fait l'objet d'une vaste et systématique analyse dans une perspective narratologique.

Cette conception ludique de la littérature est lourde de conséquences et peut, dans la pratique textuelle, se présenter sous des formes très différentes. *In Palamedes' Shadow* se penche sur plusieurs de ces manifestations, de la notion bakhtinienne de carnaval — phénomène que Wilson qualifie de « syncretic pageantry of a ritualistic sort » (p. 37), dont l'essence même est un entrelacs de voix — au *godgame* (« jeu du dieu ») de John Fowles, « a gamelike situation in which a *magister ludi* knows the rules (because he has invented them) and the character-player does not » (p. 123-124), en passant par toutes les modalités du jeu textuel, à la fois clairement allusives et obscurément ekphrastiques (p. 209-237). Bien que l'auteur recense des manifestations très diverses de la pulsion ludique, je me contenterai de ne commenter ici que ses réflexions sur les *godgames*, le plus classique des exemples.

Bien que le but premier des *godgames* soit d'inventer des situations permettant d'observer et de mettre à l'épreuve le personnage-joueur (p. 129), Wilson affirme que « one striking difference between baroque and modern godgames lies in the withdrawn, hidden (or disappearing) nature of the god in the latter » (p. 130-131). Malgré les nombreux exemples invoqués par l'auteur et montrant le caractère latent de cette figure chez Hesse, Borges, Kafka et Pynchon, la distinction historique ne me semble guère convaincante. Comment pourrait-on soutenir que Job ou Griselda — qui ne sont ni l'un ni l'autre des personnages postmodernes — sont conscients des règles du jeu dans lequel ils sont pris, malgré eux et à la merci de leur marionnettiste? L'anonymat ou l'impersonnalité du « dieu » de *Gravity's Rainbow* ne permet pas le distinguer concrètement du fulgurant Jéhovah qui accable Job de ses inéluctables mystères; la seule différence entre ces deux figures divines réside, à mon avis, dans les horizons cognitifs que le destin impose à chacun des protagonistes. Pour ce qui est du but des *godgames* dans lesquels ils sont pris contre leur gré, ni Slothrop ni Job n'en savent très long.

« All godgames », note Wilson, « are cognitive labyrinths » (p. 150), ou subsument des labyrinthes en imposant aux personnages en cause « [a] labyrinthine sequence of disjunctive decisions » (p. 163); en termes topologiques, on peut se représenter ces décisions comme un tracé irrégulier mais ininterrompu sur un arbre de décision très complexe. Dans la mesure où la trame narrative n'actualise qu'un des nombreux itinéraires possibles dans les dédales du labyrinthe conceptuel, il pourrait très bien se jouer un grand nombre de jeux différents (simultanément et successivement) dans un seul et même labyrinthe. (D'ailleurs, l'idée même du jeu implique une certaine idée de polymorphisme; sans la diversité des dénouements possibles — et ce, malgré le caractère immuable des règles et des conventions —, la motivation qui sous-tend le jeu serait contrariée, et la ligne de démarcation entre activité ludique et activité rituelle serait brouillée.)

Parce qu'on les découvre progressivement au fil du récit, même les labyrinthes « forts » (c'est-à-dire fonctionnels) se prêtent mal à une représentation narrative de leur complexité, la narration étant obligatoirement linéaire tandis que les labyrinthes sont, par définition, pluridimensionnels. On s'implique néanmoins inconsciemment dans le récit, persuadé que la trajectoire du personnage est déterminée par

des solutions qu'on aurait soi-même rejetées. Je suis d'accord avec Wilson lorsqu'il laisse entendre que notre intérêt pour les *godgames* provient de cette implication progressive dans l'intrigue (p. 164). Wilson impute toutefois cette fascination à la hantise postmoderne des pièges existentiels; j'aurais plutôt tendance à l'attribuer à la topologie intrinsèque des labyrinthes. En tant que représentations spatiales concrètes des arbres de décision, les labyrinthes conceptuels ne présupposent pas obligatoirement l'existence d'un *magister ludi* actif et immanent dont les « immensely skillful manifestations » (ce sont les termes de Wilson, p. 165) déjouent les contre-attaques de l'infortuné protagoniste. Il est vrai que le meneur de jeu invente le jeu, qu'il en établit dès le départ le but et les règles et qu'il délimite l'espace de jeu; mis à part les avantages évidents que lui confère sa situation, il n'a toutefois aucun contrôle sur le déroulement de la partie. Sa victoire n'est pas plus assurée que ne l'est celle du joueur d'échecs sur un adversaire moins aguerri. Le hasard est l'essence même du *godgame*⁴, et même l'inventeur du jeu ne peut en prévoir tous les scénarios et toutes les permutations possibles.

On rapporte qu'Einstein se plaisait à dire que Dieu ne joue pas aux dés avec l'univers. Einstein avait raison, mais pas entièrement. La physique quantique nous incite à reprendre ses propos en de nouveaux termes : même si Dieu joue aux dés avec l'univers, il n'est pas du genre à tricher. Le labyrinthe et le nœud gordien — deux schémas ayant fréquemment servi à représenter les complexités du *godgame* et pouvant également servir à les illustrer topologiquement — sont des problèmes *solubles*, en termes logico-mathématiques⁵; on a en effet récemment proposé une méthode très simple permettant de sortir de tout labyrinthe fini, quel qu'en soit le nombre de dimensions⁶. Si Thésée et Alexandre le Grand — protagonistes mythiques des deux *godgames* auxquels nous venons de faire allusion — recourent à la force et au subterfuge pour résoudre l'énigme, ce n'est pas qu'il n'existe aucune solution « légale » aux problèmes auxquels ils sont confrontés : c'est plutôt que, contrairement à leurs homologues postmodernes, les héros classiques semblent avoir la possibilité de se soustraire aux jeux que leur proposent leurs *magistri ludi*⁷.

En bout de ligne, le personnage littéraire moderne qui participe au *godgame* est peut-être moins victime des pouvoirs qui le séduisent et le piègent que de sa propre incapacité à refuser de relever un défi.

Thomas A. Reisner
Université Laval

4 Voir John Fowles, *The Aristos*, Londres, Pan Books, 1968, p. 20-22 (I:21, 27-30).

5 En vertu du théorème de l'incomplétude de Kurt Gödel (1931). Voir Ian Stewart, « The Ultimate in Undecidability », dans *Nature*, 232, 6160 (10 mars 1988), p. 115-116.

6 Voir notamment la revue *Scientific American*, 264, 2 (février 1991), p. 136.

7 Voir mon article « Game Universes and Literary Scenarios », à paraître dans *Recherches sémiotiques/ Semiotic Inquiry*.

■ Comme M. Reisner l'a fait remarquer, le propos de *In Palamedes' Shadow* réside dans la distinction entre l'*amusement* et le *jeu*, entre l'énergie (ou la force) et le contrôle de cette force. Dans la culture humaine, l'énergie s'exprime sous la forme de l'amusement (du *Spieltrieb* de Schiller), tandis que le *jeu* est soumis à des règles et à des démarcations conceptuelles. Il y a jeu lorsque, canalisée ou débordante, l'énergie de l'amusement se déverse dans la structure de règles prévues à cet effet. Ce phénomène n'est pas toujours positif. Derrida constate en effet que le jeu s'établit aux dépens de l'amusement; les structures contraignantes du jeu semblent souvent — dans le cas du sport professionnel, par exemple — constituer une opposition tyrannique à l'énergie débridée de l'amusement. C'est ainsi que naît la nostalgie de l'amusement pur (tel que l'entendait sans doute Schiller : sans limites, créateur et exploratoire), d'une forme idyllique d'amusement qui serait, dans un monde idéal, dépourvue de règles, de contraintes et de concurrence. *In Palamedes' Shadow* affirme que le jeu et l'amusement sont des concepts distincts. Il s'agit là d'un présupposé fondamental, que mon essai, faisant preuve d'une incomplétude gödélienne, ne démontre pas rigoureusement⁸. L'anglais codifie formellement (par les termes *play* et *game*) la distinction entre *jouer* (ou *s'amuser*) et *jouer à*; mais même en l'absence de cette dualité lexicale, que ce soit en allemand, en français, en espagnol ou en italien (par exemple), on reconnaît la distinction et on évite (tout comme Derrida, d'ailleurs) de confondre les deux notions. L'opposition jeu/ amusement est moins liée aux lexiques nationaux qu'aux structures anciennes du dualisme occidental. Le jeu, manifestation du génie structurant de l'esprit humain, impose une forme aux énergies que l'amusement pur risquerait d'éparpiller — ou, à tout le moins, de semer aux quatre coins de l'aire de jeu.

Une fois admise cette distinction entre le jeu et l'amusement, il devient possible d'entreprendre l'analyse du jeu et de sa place dans l'expérience humaine. *In Palamedes' Shadow* s'interroge sur la définition du jeu (s'inscrivant ainsi dans la démarche amorcée par le philosophe Bernard Suits), examine plusieurs théories contemporaines relatives au jeu et porte sur un certain nombre de jeux (les échecs constituant un exemple privilégié), mais sans prétendre broser un tableau exhaustif de l'histoire ou de la taxinomie des jeux. Comme M. Reisner l'a remarqué, la notion de *godgame* élaborée par Fowles est au centre même (ce centre fût-il légèrement décentré) de mon argumentation (« le plus classique des exemples »). Il existe une foule de *godgames*, chacun d'eux étant inventé sur mesure pour le ou les joueurs auxquels il est destiné. On s' imagine difficilement le *godgame* réduit à un simple jeu de société joué sur une table (quoique certaines œuvres littéraires feraient de bons jeux de société), ou subordonné aux structures d'une compétition sportive. Qui plus est, l'éventail de ces jeux est vaste, puisqu'il englobe aussi bien les situations ludiques se rapprochant des farces et attrapes que la mystérieuse jouissance des dieux. En écrivant *In Palamedes' Shadow*, j'ai recensé trois raisons pour lesquelles il faut, à mon avis, prendre les *godgames* au sérieux : 1) tout en étant transhistoriques (comme l'a souligné M. Reisner), ils semblent être

8 Ainsi, il existe très peu de preuves empiriques de l'existence d'un jeu « pur » et sans règles. Le seul exemple évident que je cite est celui des jeux d'enfants; sur ce chapitre, je m'inspire en grande partie du court métrage *Square* d'Istvan Szabó, œuvre bruegélienne et révélatrice.

caractéristiques de périodes très précises dans l'histoire de la littérature; 2) en rendant compte, d'une façon qui donne à réfléchir, des rapports très complexes entre le meneur de jeu et le ou les joueurs, ils deviennent l'emblème de la récurrence des pièges dans les situations narratives; 3) ils laissent deviner (sans jamais la définir) la condition humaine, qu'on imagine souvent sous-jacente à la littérature, autant au moment de l'écriture qu'à celui de la lecture. Je soupçonne que cette condition humaine est intimement liée au sentiment d'être joué. Dans sa critique de *In Palamedes' Shadow*, un autre collègue me reprochait de ne pas avoir compris à quel point le *godgame* est profondément inscrit dans notre culture et perçu, par les êtres humains soi-disant non participants, comme la condition de leur existence au sein d'une culture dont les règles déterminantes sont soit inconnues, soit inexpliquées⁹. Le *godgame* est donc l'emblème du besoin qu'ont les êtres humains d'une médiation entre leur univers existentiel et le pouvoir coercitif. Voilà une excellente raison, à mon avis, de se pencher sur les *godgames*.

M. Reisner n'est pas d'accord avec ma conclusion, dans laquelle je soutiens que les *godgames* modernes diffèrent, par exemple, des *godgames* baroques (tels que *The Tempest* de Shakespeare ou *La vida es sueño* de Calderón de La Barca) en ce qui concerne la présence et la *connaissabilité* du dieu qui est, après tout, le meneur de jeu. Après avoir analysé des textes tels que *Gravity's Rainbow* de Thomas Pynchon, je conclus que le dieu dans ces récits est devenu radicalement inconnaisable : il est un pouvoir diffus, prolongement de l'autorité des institutions. Selon M. Reisner, le « dieu » a toujours été, du point de vue des joueurs, inconnaisable. Ni Job ni Griselda, j'en conviens, ne sont « conscients des règles du jeu dans lequel ils sont pris », mais l'argument perd de sa force lorsqu'on tient compte de la réalité textuelle. On peut connaître le dieu sans connaître les règles du jeu qu'il a créé; on peut comprendre les règles si on adopte un certain point de vue et ne pas les comprendre si on en adopte un autre. Dans tout *godgame*, il y a un écart considérable entre ce que sait (ou savent) le(s) personnage(s)-joueur(s), d'une part, et ce que peut savoir le lecteur ou le spectateur, d'autre part. Ainsi, les naufragés de l'île de Prospero ne connaissent ni leur meneur de jeu, ni les règles du jeu auquel il les soumet. En revanche, le public connaît Prospero, et il continue à en apprendre plus long sur le but et les règles de son jeu, tandis que les naufragés demeurent dans l'ignorance. Impossible de connaître le dieu de *Gravity's Rainbow*, puisqu'il se résume à un *they* impersonnel, mais le lecteur a la possibilité de participer au jeu et de déterminer son propre point de vue sur le *godgame* (ou les *godgames*, puisque chez Pynchon ils sont multiples, imbriqués et reliés entre eux), ce qui n'est pas permis au joueur-personnage Slothrop. Ainsi, dans un jeu de société, il est fort possible qu'un observateur comprenne mieux que les joueurs participants le déroulement de la partie; néanmoins, l'observateur et le joueur ont une meilleure vue d'ensemble que ne l'aurait une des pièces sur la table de jeu — imaginez le vertige du pion tentant de comprendre son rôle dans une partie d'échecs! Dans le *godgame*, le personnage-joueur est aussi une pièce du jeu : même s'il

⁹ Ross Chambers, « Rules and Moves », dans la *Revue canadienne de littérature comparée*, 19, 1-2 (mars-juin 1992), p. 95-100.

reconnaît la main qui le déplace, il n'en connaît pas forcément les intentions, non plus que les règles qu'elle applique. Sémélé en savait fort peu sur Zeus et ses jeux! Je maintiens qu'il y a une différence marquée entre les *godgames* où l'on connaît le dieu (ou le meneur de jeu), et ceux où on ne le connaît pas. Certes, j'ai établi un rapprochement entre cette distinction et les différences entre les époques baroque et moderne; je concède à M. Reisner que cette division historique est tendancieuse. Le *godgame* est un phénomène textuel transhistorique qui étend ses ramifications vers la politique, l'histoire et l'expérience individuelle; comme bien d'autres phénomènes semblables, il résiste à toute tentative de classement historique.

Pour ce qui est du polymorphisme des jeux, je suis d'accord avec M. Reisner. La distinction qu'il propose entre activité rituelle et activité ludique est très claire — j'ai cité le cas de plusieurs théoriciens du jeu dont les arguments se sont effondrés parce qu'ils n'ont pas su reconnaître ou maintenir cette distinction¹⁰. Le *godgame* propose une variante — plutôt qu'une remise en question — de ce principe. Le(s) joueur(s)-personnage(s) étant aussi la ou les pièces du jeu (de même que sa raison d'être, comme je l'ai souligné), chaque jeu sera unique. Néanmoins, l'issue du jeu doit être imprévisible, et si plusieurs personnages sont mis en jeu, les résultats varieront pour chacun. M. Reisner a raison de décrire le *godgame* comme « le plus classique des exemples » sur lequel se fonde l'argumentation de *In Palamedes' Shadow*. Le *godgame* est essentiel parce qu'il est, de façon flagrante, un phénomène textuel, parce qu'il permet de mettre en évidence plusieurs enjeux de la théorie du jeu et de l'amusement, et parce qu'il fait appel à plusieurs des leitmotifs de la culture et de la vie des êtres humains. Dans *In Palamedes' Shadow*, j'affirme en effet que derrière chaque *godgame*

there lies a situation that recalls, with full power to evoke the appropriate feelings, the common human intuition of being made a victim, a scapegoat, or a sacrifice and of being made puny or deluded by someone superior, a *they* set over and against oneself (p. 142).

Ainsi approche-t-on, je crois, de l'essentiel de l'expérience humaine : l'aire de jeu où nous évoluons est si exigüe!

R. Rawdon Wilson
Université de l'Alberta

Textes traduits de l'anglais par Danielle Henripin

10 Par exemple, Carolyn L. Dinshaw, « Dice Games and Other Games in *le Jeu de saint Nicolas* », dans *PMLA*, 95 (octobre 1980), p. 802-811.